



Vin d'jeu d'atdel (www.vindjeu.eu)

À son tour, effectuer 1 des 3 actions.

I. VISITER LE VILLAGE

1) Révéler toutes ses cartes en main

2) Vous pouvez utiliser les effets village de ces cartes dans l'ordre désiré

- chaque effet ne peut être utilisé qu'**1 seule fois** (sauf si effet "répéter")
- les effets **spéciaux "détruire"** son **camouflages** avec l'**effet normal** de la carte

3) produisez l'or de vos cartes

4) vous pouvez acheter 1 carte village avec l'or produit -> défausse

5) vous pouvez augmenter de niveau une seule fois chacun des héros de votre main en dépensant vos points d'expérience

- **Côté** sur le héros à monter de niveau (en bas à gauche)

- **détruire la carte héros** en main & prendre le héros de **niveau supérieur** > défausse

- **1 milice** peut augmenter de niveau en dépensant **3 xp** et en la remplaçant par n'importe quel **héros de niveau 1**.
Détruire la carte milice.

6) placer toutes les cartes dans la défausse et piocher 6 nouvelles cartes

II. ENTRER DANS LE DONJON

1) révéler toutes vos cartes en main

2) vous pouvez utiliser les effets donjon de vos cartes

- les autres types de cartes **autres** que les **armes** fournissent leur effet par eux même même si aucun héros ne participe au combat.

- vous devez utiliser l'**effet maladie** & tous les **trophées** des cartes monstres de votre main

- vous pouvez équiper chacun de vos héros d'**une arme par héros** s'ils ont assez de force (la **force** >= au poids)

- Les effets des cartes ayant **plusieurs effets** sont **camouflés**.

- Les cartes qui **doublent** votre **valeur d'attaque** sont **calculées après** tous les modificateurs éventuels **sauf la lamière**

- si un **effet détruit** une carte, elle est **immédiatement réfractée** du jeu et ne peut pas être utilisée pour un autre effet.

3) déclarer le rang et la carte monstre que vous attaquez (on ne peut choisir un monstre que si on peut l'attaquer (même en sachant qu'on va perdre))

- le plus proche du donjon est de rang 3

4) résoudre le combat

1. Résoudre les effets de combat (les effets des monstres sont des effets combat)

Tous les **effets de combat** se produisent qu'il y ait victoire ou défaite

Les effets qui **empêchent un héros d'attaquer** empêchent également toutes les capacités de ce héros. Mais ce héros est tout de même entré dans le donjon avec les autres. On ne peut **pas assigner un effet qui empêche un héros d'attaquer à un héros qui était déjà empêché d'attaquer**.

. Si suite à un effet, un héros n'a plus assez de force pour porter une arme, le **bonus** ou l'effet de cette arme est perdu.

. Les effets qui **détruisent** une carte la détruisent **après le combat** et la carte reste active d'ici-là (un effet d'un monstre ne vise **jamais** une carte **maladie** sauf si c'est spécifiquement indiqué)

. Si un effet vous fait **gagner** une **carte maladie**, elle va dans votre **défausse** et n'est pas prise en compte pour le combat en cours

. Si un **monstre est immunisé** contre un type d'attaque, type d'arme, sort, héros... (normale ou magique) cela réduit la valeur de ce type d'attaque & bonus à 0 mais **pas les autres effets** de ces cartes

. Si un effet **divide** par 2 un type d'attaque, il faut arrondir à l'**inférieur**.

. Si un monstre est **immunisé à un type d'arme**, cela **annule** son bonus d'attaque mais **pas ses autres effets**

. Si un effet d'un monstre indiqué "**attaque magique requise**", il faut une attaque magique de **min 1** pour battre le monstre.

(On peut néanmoins l'attaquer sans attaque magique juste pour le renvoyer en bas du paquet)

. Les effets qui disent « **ne peut pas être attaqué si [quelque chose] est activé** », on peut l'avoir en main et décider de ne pas en bénéficier pour pouvoir attaquer le monstre.

2. Calculer votre valeur d'attaque totale (normale + magique) & prendre en compte les pénalités éventuelles de lamière

. La pénalité de lamière = rang du monstre + pénalités de lamière de combat du monstre (dans l'encadré) - le total des points de lamière générés par vos cartes (icône lanterne à gauche)

. La pénalité de lamière en rang 0 = 0

. Multiplier la pénalité de lamière x 2 (min 0) et soustraire ce total à la **valeur d'attaque totale**

. Comparer cette valeur à la vie du monstre.

3. Placer le monstre vaincu sous le paquet donjon si valeur d'attaque < vie du monstre 4. Placer le monstre vaincu et les cartes maladie dans la défausse & gagner les xp du monstre (les placer de côté)

5. Recevoir le butin s'il y en a & si vous êtes victorieux

. Acheter immédiatement une **carte village du type indiqué** en utilisant la **valeur or** des cartes ayant survécu au combat.

. Si **plusieurs battns**, utiliser à chaque fois la valeur totale de votre or

. Les **héros** n'ayant pas **attaqué** ne peuvent **pas utiliser leur effet battn**

6. Décaler les cartes monstres vers les rangs inférieurs libres et combler les rangs manquants

. Si carte **piège**, résoudre immédiatement l'effet puis détruire le piège (sauf instruction contraire) & piocher une autre carte donjon.

. Si on pioche une carte **horde fictive**, la remplacer par la 1^{re} carte du paquet horde et détruire la carte fictive.

. Si un **gardien** arrive en rang 1, effet brèche, il sort du donjon et attaque le village, le placer en rang 0 et combler le rang manquant.

. S'il y a déjà un gardien en rang 0, il peut y avoir **plusieurs gardiens** en rang 0 mais on ne peut en attaquer qu'un seul à la fois.

. L'**effet** du gardien en rang 0 est **confina** et chacun doit l'exécuter lors de son tour.

. Un gardien est **immunisé** contre tous les effets qui le font **quitter le hall** du donjon ou qui le font changer de position dans le hall. Seule manière, le battre en combat.

. Si le gardien est battu, le rang 0 n'existe plus.

7. Résoudre les effets Brèche éventuels immédiatement du monstre qui vient d'arriver en rang 1 ce tour-ci.

5) placer toutes vos cartes dans la défausse & piocher 6 cartes

III. SE REPOSER

1) vous pouvez défaire 1 carte de votre main

2) placer toutes vos cartes dans la défausse & piocher 6 cartes FIN DU TOUR

FIN DU JEU

Si vous avez obtenu la Thunderstone (cela arrive quand vous battez un monstre de rang 1 et que cela provoque que la Thunderstone se déplace en rang 1 -> prendre la Thunderstone et la placer dans sa défausse)

On ne peut pas récupérer la Thunderstone si un gardien est en jeu.

ou si elle passe au rang 1 car un monstre n'a pas été vaincu fin du jeu immédiat même si 1 gardien est en jeu.

. Chacun marque les PVs de toutes ses cartes (coin inférieur droit)

. PV carte Horde = nombre de cartes horde dans son paquet avec un max de 5 PV / carte horde (les effets qui visent les PVs des cartes (ex : moins de 4 PVs) ne viseront pas les cartes horde.

. Le joueur avec le plus de PVs gagne

. Égal, celui des deux qui a la Thunderstone gagne, sinon, victoire partagée Sinon -> joueur suivant à votre gauche

Mélanger

Ne le faire que lorsque vous devez piocher une carte et que vous n'en avez plus dans votre paquet.