



Vin d'jeu d'aide (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'une seule fois (sauf si effet "répéter")
- les effets spéciaux "détruire" sont cumulatifs 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

- Coût 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 cumulatifs.
- Les cartes qui doublent votre valeur d'attaque sont calculées après tous les modificateurs éventuels sauf la lumière
- si un effet détruit une carte, elle est immédiatement retirée 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 saute 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 divise par 2 un type d'attaque, il fait 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 indique "attaque magique requise", il fait 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 lumière

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

- La pénalité de lumière en rang 0 = 0

- Multiplier la pénalité de lumière 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 butins, utiliser à chaque fois la valeur totale de votre or

- Les héros n'ayant pas attaqué ne peuvent pas utiliser leur effet butin

6. Déclarer 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 continu 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 détruire 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 **obtenus 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 immédiate même si 1 **gardien** est en jeu.

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

. PV carte **Horde** = nombre de cartes hordes 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 visent pas les cartes horde.

. Le joueur avec le **plus de PVs gagne**

. **Égal**, celui des exaeos 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.