

# VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

## TOUR DE JEU

### PHASE 1 : MISE EN PLACE

#### 1. Revenus

**4 joueurs :** Le 1<sup>er</sup> joueur et le joueur à sa gauche reçoivent : 1 OR  
Les autres : 2 ORs

**2-3 joueurs :** Le 1<sup>er</sup> joueur : 1 OR  
Les autres : 2 ORs

#### 2. Nouvelles informations

Etape à passer au 1<sup>er</sup> tour

- Retourner la 1<sup>ère</sup> tuile exposition face cachée → face visible (toujours 2 visibles)
- Retourner la 1<sup>ère</sup> tuile client face cachée → face visible (toujours les 2 prochains tours)

Lorsqu'on révèle les clients du dernier tour : révéler les 2.

#### 3. Nouvelles choses

Etape à passer au 1<sup>er</sup> tour

**2-3 joueurs :** Déplacer chaque lutin neutre vers la prochaine case action (flèche)  
1 lutin neutre bloque 1 action.  
1 lutin sur une case action factice ne bloque rien et ne fait aucun effet.

##### 1) Nourriture

- \* Défausser les nourritures restantes sur les stands
- \* Remplir les stands selon la tuile exposition du tour.
- \* Ne pas remplir les stands bloqués par des lutins neutres.
- \* Si un lutin se trouve sur la petite action verte/rouge factice, le nombre de végétaux/viandes du stand mixte est réduit de 1.

##### 2) Artéfacts

- \* Défausser les artéfacts du tour précédent
- \* Placer 2 nouveaux artéfacts face visible
- \* Si un lutin bloque la case action près de la tente bleue, ne pas ajouter de nouveaux artéfacts.

##### 3) Cages

- \* Prendre la cage la plus basse, la placer dans l'espace le plus haut et défausser le reste.
- \* Placer 2 nouvelles cages sur les 2 espaces restants en bas.
- \* Si 1 des actions « cage » est bloquée par 1 lutin, n'en ajouter qu'1.

##### 4) Annexes

- \* Prendre l'annexe la plus basse, la placer dans l'espace le plus haut et défausser le reste.
- \* Placer 1 nouvelle annexe sur l'espace restant en bas.
- \* Si l'action « annexe » est bloquée par 1 lutin, skipper cette étape.

##### 5) Bêtes

- \* Défausser toutes les bêtes du dessus
- \* Placer 1 viande dans le stand viande par bête défaussée
- \* Toutes les bêtes du dessous augmentent au niveau 3 et sont placées au dessus
- \* Si un lutin bloque l'action bête âgée, défausser la bête de taille 3 la plus à gauche
- \* Placer 3 nouvelles bêtes de taille 2 en dessous
- \* Si 1 lutin bloque 1 des 2 actions bête jeune, ne placer que 2 nouvelles bêtes

## **PHASE 2 : SHOPPING**

### **1. Regrouper les lutins**

Le nombre de lutin & d'or de chaque joueur est une info publique.

- Chaque joueur **divise ses lutins** (tous ou une partie) accompagnés éventuellement **d'or** en maximum 6 groupes derrière son paravent (1 groupe contient au min 1 lutin).
- **Classer** ses groupes du plus grand au plus petit
- Chaque joueur descend son paravent

### **2. Choisir les actions**

- Les **plus grands** groupes (lutins + or) partent en premier. Ensuite ceux de la taille juste inférieure,...
- **Egal** : **dans l'ordre** du tour. Si 1 joueur a plusieurs groupes de la même taille, il en envoi 1 (au choix), puis les autres joueurs en envoient 1 de la même taille puis il envoi son deuxième groupe,...

2 options quand un groupe part :

#### **1) Envoyer le groupe acheter quelque chose**

- \* Choisir une case action inoccupée & y placer tous les lutins du groupe
- \* L'or va à la banque
- \* Exécuter l'action choisie

#### **2) Garder le groupe à la maison**

- \* Placer tous les lutins du groupe dans votre quartier des lutins & tout l'or dans votre zone de trésorerie.

### **Les actions**

#### **1) Prendre toute la nourriture de la case**

La placer dans la case de **gauche** de légumes / viande de votre stock

#### **2) Prendre les 2 artéfacts & les placer dans votre stock d'artéfacts**

#### **3) Prendre 1 cage (2 cases actions dispos)**

- \* Un groupe doit au moins comprendre **2 lutins** pour choisir cette action.
- \* Placer la cage sur 1 des 4 emplacements cage de votre plateau (soit vide, soit pré imprimée soit sur une autre qui est défaussée & transférer son contenu dans la nouvelle cage (bête & crottin) : le placement de cette nouvelle cage peut être décidé en début de **phase 3**.

#### **4) Prendre 1 annexe**

Placer maintenant, ou en début de **phase 3**, l'annexe à côté d'une cage (sur un espace vide ou à la place d'une ancienne annexe qui est défaussée) (si zone vide, aucun effet tant qu'il n'y a pas de cage)

#### **5) Acheter 1 bête**

- \* Prendre 1 bête de la ligne correspondante.
- \* Un groupe doit **contenir de l'or** pour pouvoir exécuter cette action.
- \* En début de **phase 3**, il faudra placer cette bête dans une cage (on peut acheter 1 bête même si on n'a pas encore la place).

#### **6) Inviter de nouveaux lutins**

- \* Prendre tous vos lutins disponibles à ce tour et à tous les tours passés.
- \* Les nouveaux lutins rejoignent ceux de la **case action**.

#### **7) Visiter l'hôpital**

- \* Piocher 1 carte **potion**
- \* Prendre vos lutins de l'hôpital (si vous en avez) et les placer sur la case action
- \* Vos lutins placés plus tard à l'hôpital y restent

#### **8) Volontaires pour juger**

Déplacer votre sous-fifre de la tente d'exposition de **2 cases** (au tour 1 : pas d'exposition, aucun sens d'y placer 1 lutin)

#### **9) Réserver du temps sur la plateforme**

Servent à mieux vendre vos bêtes

## PHASE 3 : CARTES

### 1. Arranger les cages & bêtes

- \* Placer définitivement vos nouvelles cages & annexes
- \* Vous pouvez déplacer vos bêtes d'une cage à une autre :
  - x Les jetons souffrance & mutation se déplacent avec la bête
  - x Le crottin reste dans la cage
- \* Placer chaque nouvelle bête dans une cage
- \* Max 1 bête dans 1 cage
- \* Les bêtes sans cage ainsi que celles que vous voulez s'en vont (défausse) : cfr « perdre 1 bête »

### 2. Piocher des cartes besoin

- \* En plus des 4 cartes de votre main, piocher pour chaque barre de couleur sur chacune de vos bêtes 1 carte besoin de la couleur correspondante. (cfr table de référence des plateaux persos)
- \* Si un deck est vide : mélanger la défausse

### 3. Assigner les cartes besoin aux bêtes

- \* Chaque bête reçoit 1 carte de la couleur pour chaque barre de couleur face cachée (on peut placer la carte côté simple ou double symbole = 2 besoins pour 1 seule carte : bien pour exposition & vente)
- \* 1 potion peut remplacer 1 carte besoin de n'importe quelle couleur (ne pas oublier de défausser 1 carte de la couleur remplacée en plus à la fin du tour) & ne provoque aucun besoin.

## PHASE 4 : FRIMER : Chacun à son tour :

### 1. Evaluer les besoins : Retourner ses cartes besoin face visible



#### 1) Faim

- \* Pour chaque faim, dépenser 1 jeton nourriture (herbivore/carnivore/omnivore) ou placer 1 jeton souffrance.
- \* Si le nbre de jeton souffrance  $\geq$  que la taille (= nombre de barres), la bête meurt. Cfr « perdre 1 bête »
- \* Si la cage/annexe a le symbole végétarien/viande : 1 faim du même symbole est satisfaite
- \* Si la cage/annexe a le double symbole, elle satisfait 2 besoins faim pour 1 omnivore mais 1 seul pour les autres



#### 2) Crotte

- \* Pour chaque besoin de crotte, ajouter 1 jeton crotte dans la cage
- \* Si la cage/annexe a le symbole crotte, en ajouter 1 de moins.



#### 3) Jouer

- \* Pour chaque besoin de jouer, ajouter 1 lutin de votre plateau pour jouer ou 1 jeton souffrance.
- \* Si le nbre de jeton souffrance  $\geq$  que la taille (= nombre de barres), la bête meurt. Cfr « perdre 1 bête »
- \* 1 lutin peut jouer avec 2 bêtes : placer le lutin entre 2 cages adjacentes (1 lutin ne peut pas satisfaire à 2 besoins de jouer d'une même bête)
- \* Si la cage/annexe a le symbole jouer, 1 besoin de jouer est satisfait.




#### 4) Colère

- \* Tant que la force de la cage + annexe (symbole rouge)  $\geq$  le nombre de besoin colère, rien ne se passe.
- \* Si le nombre de besoin colère > la force de la cage+annexe, 2 possibilités au choix :
  - 1) Placer 1 lutin de votre plateau à l'hôpital pour chaque besoin qui dépasse
  - 2) La bête s'échappe → défausse et cfr « perdre 1 bête »



#### 5) Magie

- \* Tant que l'antimagie totale de la cage + annexe (symbole mauve)  $\geq$  le nombre de besoin magie, rien ne se passe.
- \* Si le nombre de besoin magie > l'antimagie de la cage+annexe, placer 1 jeton mutation sur le bête pour chaque besoin magie qui dépasse.
- \* Une bête avec 2 jetons mutation disparaît dans une autre dimension : cfr « perdre 1 bête » 



#### 6) Maladie

- \* Si il y a 1 risq de maladie & si le total de risque de maladie + le nombre de crottin  $\leq 2$ , rien ne se passe
- \* NB : le besoin en crotte est évalué avant...
- \* Si il y a 1 risque de maladie & si le total de risque de maladie + le nombre de crottin > 2, ajouter : 1 jeton souffrance + 1 jeton souffrance par chiffre qui excède 2.
- \* Si le nbre de jeton souffrance  $\geq$  que la taille (= nombre de barres), la bête meurt. Cfr « perdre 1 bête »

### Perdre une bête & la retirer du jeu

- Remettre dans le stock : jetons souffrance & mutation & cartes besoin & potions
- Le **crottin** reste dans la cage
- Perdre 1 pt de réputation pour chaque 10 pts de réputation que vous possédez (perdre 0 pts si vous avez – que 10pts) (Au plus vous êtes connus, au plus perdre une bête vous est dommageable)

### 2. Exposition (pas au 1<sup>er</sup> tour)

#### Tuile exposition

- Symbole en haut à gauche indique si c'est une exposition pour une bête ou une exposition totale
- Symboles éclairés : ce qui compte +
- Symboles sombres : ce qui compte –



#### 1) Exposition pour une bête

- Choisir 1 de ses bêtes
- Chaque besoin assigné à cette bête et qui se retrouve en clair : +1 ou +2 pts (si x2)
- Chaque besoin assigné à cette bête et qui se retrouve en foncé : -1 ou -2 pts (si x2)
- Déplacer son sous-fifre du nombre de points



#### 2) Exposition totale

- Toutes ses bêtes participent
- Si la tuile exposition compte les **crottins**, les prendre tous en compte même ceux dans les cages vides.

#### Comparer les résultats

- Si votre score est de 0 ou moins, vous ne participez pas à l'exposition & ne recevez aucun point
- Recevoir le nombre de points réputation en fonction de votre **place** et du nombre de joueur
- Si **égal**, chacun reçoit le nombre de point de cette place **-1 pt pour chaque joueur** à égalité avec lui  
Si p ex 2 joueurs sont égal 1<sup>er</sup>, le joueur suivant est 3<sup>ème</sup>
- Déplacer son sous-fifre sur l'échelle de **réputation** = score
- Défausser la tuile exposition

### PHASE 5 : BUSINESS

#### 1. Vendre 1 bête (dès le 1<sup>er</sup> client en tour 3) (chacun à son tour)

- \* Le client achète 1 bête à chaque joueur si elle lui plaît & si le joueur décide de la vendre.
- \* Un client n'achète une bête que si elle est de **taille 4** ou plus grande
- \* On compare les symboles clairs & foncés aux cartes besoin comme lors d'une exposition
- \* Les clients n'aiment jamais les jetons **souffrance**
- \* Un client ne regarde jamais le **crottin** dans la cage mais le nombre de **besoin** en crotte oui
- \* Le symbole **multicolore** indique qu'une seule carte d'une même couleur affichant ce symbole compte
- \* Le score client doit être > 0

#### Vendre au marché noir

- Retirer la bête du jeu
- Gagner des pts de réputation = 2 x votre score client

#### Vendre de la plateforme

- Retirer la bête du jeu
- Déplacer 1 de vos lutin de la plateforme (ou de la case d'action) vers la cage vide
- Gagner des pts de réputation = 3 x votre score client

#### Recevoir de l'or

- = **or écrit** sur la bête (petite fenêtre à droite) (les carnivores sont plus demandés)
- Si la bête a 1 jeton **mutation** : - 2 ors (si sa valeur = 1 → 1-2 → payer 1 ors à la banque)

#### Défausser le client du jeu.

#### Dernier tour :

- Chacun peut vendre 1 bête à chaque client
- Mais en tout : **max 1 bête** de la **plateforme**

#### 2. Défausser les cartes besoin sur défausse & potion sur plateau

#### 3. Donner 1 job aux lutins disponibles : au choix :

- 1 lutin **enlève 2 crottins** d'1 ou 2 cages vides
- 1 lutin récolte 1 or

### **PHASE 6 : VIEILLIR**

- **Bêtes** : la **fenêtre à droite** de chaque bête indique **1 ou 2 flèches** pour indiquer s'il faut révéler 1 ou 2 barres de couleur (max 7)
- **Nourriture** : la nourriture dans la dernière case de droite **pourrit** / les autres sont **déplacées** d'1 case vers la droite.
- **Les lutins retournent à la maison** :
  - o Sauf ceux sur la **plateforme** & dans **l'hôpital**
  - o Les lutins sur la case **action plateforme** sont déplacés sur la droite de la plateforme

### **PHASE 7 : PREPARATION AU PROCHAIN TOUR**

- Déplacer le **marqueur de progression**
- Donner le marqueur **premier joueur** au joueur à sa gauche
- A 4 joueurs uniquement, avant le **dernier tour**, le premier joueur est celui avec le moins de points de réputation. Egal : le plus proche du 1<sup>er</sup> joueur sens horaire.

### **FIN DU JEU & FINAL SCORING : 2 EXPOSITIONS**

- Les 2 expositions sont décomptées séparément comme une exposition classique
- Personne ne reçoit le bonus +2 pour être juge
- Pour chaque **point exposition négatif**, le joueur **perd 1 pt de réputation**

#### **1. Exposition « sens des affaires »**

- \* 1 pt d'exposition pour chaque **nourriture** & chaque **artéfact** & chaque **potion** en main
- \* ½ pt d'exposition pour chaque **or** (ne pas arrondir, placer entre 2 chiffres)
- \* -2 pts d'exposition pour chaque **lutin** qui n'est **pas à la maison** (plateforme & hôpital & plateau de progression) (-0 pt si 10 lutins à la maison)

#### **2. Exposition « bêtes »**

- \* 2 **points par bêtes** que vous possédez
- \* 1 pt pour chaque **cage** & chaque **annexe** inclu la cage **préimprimée** si vous ne l'avez pas remplacée
- \* - 1 pt pour chaque **mutation** & **souffrance** & **crottin**

Le gagnant est celui avec le plus de pt réputation. Egal = égal !