

Ulir Dungeon



Règles du jeu

Sommaire

Matériel.....	P.4
Les équipes.....	P.5
Les équipements.....	P.8
Les monstres.....	P.9
Les combats.....	P.12
Les marchands.....	P.16
Préparation du jeu.....	P.18
Déroulement d'un tour.....	P.20
Fin de partie.....	P.24

Les paliers du donjon d'Ulir sont connus pour être terriblement dangereux, mais aussi pour renfermer les plus précieux des trésors.

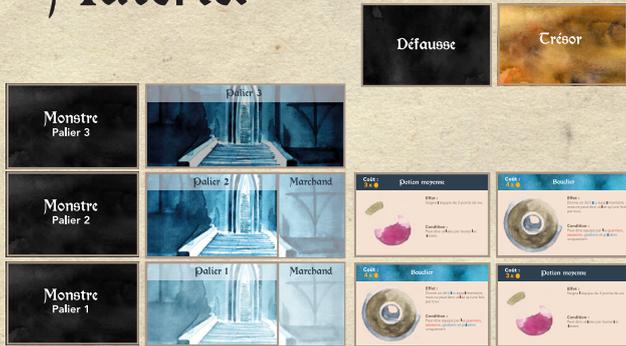
Pour combattre les monstres qui peuplent la tour, et gravir les étages, vous et votre équipe d'aventurier devrez allier vos compétences et coopérer. Mais attention, le dernier palier renferme l'un des monstres les plus cruels de ce monde.

But

Être la première équipe à atteindre le dernier palier du donjon pour battre le monstre.



Matériel



1 plateau

Les équipes

Une équipe est un groupe de 2 joueurs.
Le jeu se joue à 4 équipes maximum
(min. 4 joueurs, max. 8 joueurs).
Les joueurs au sein d'une même équipe doivent
jouer en coopération afin d'atteindre le haut du
donjon.

Les classes et les pouvoirs



16 dés
à 6 faces

4 de chaque couleur



8 cartes
de classe



12 cartes
de monstres



50 cartes
trésors



50 jetons
de pièces d'or



4 pions
de couleur

Chaque joueur a une classe avec des
caractéristiques de base différentes :

- des points de vie (PV)
- un pouvoir spécial
- une couleur associée à sa classe

Le jeu compte 8 classes différentes avec pour
chacun des effets de classe.

Chaque personnage a un pouvoir qu'il peut activer
s'il tire une arme de sa classe.

L'effet donne un dé couleur supplémentaire, mais
ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Classes Magiques



MAGE - 10PV

Pour activer son pouvoir, le mage doit être équipé d'une dague magique.

◆ Effet : Inflige 4 dégâts supplémentaires



ÉLÉMENTALISTE - 10PV

Pour activer son pouvoir, l'élémentaliste doit être équipé d'une dague magique.

◆ Effet : Inflige 3 dégâts supplémentaires



PRÊTRE - 10PV

Pour activer son pouvoir, le prêtre doit être équipé d'un grimoire.

◆ Effet : Rend 5PV à son équipe



SORCIER - 10PV

Pour activer son pouvoir, le sorcier doit être équipé d'un grimoire.

◆ Effet : Augmente les compétences de son équipier de 4 points.

Classes Physiques



PALADIN - 20PV

Pour activer son pouvoir, le paladin doit être équipé d'un bouclier.

◆ Effet : Réduit les dégâts subis de 3 PV



GARDIEN - 20PV

Pour activer son pouvoir, le gardien doit être équipé d'un bouclier.

◆ Effet : Protège son équipe des dégâts pendant 1 tour



GUERRIER - 20PV

Pour activer son pouvoir, le guerrier doit être équipé d'une épée.

◆ Effet : Inflige 4 dégâts supplémentaires



ASSASSIN - 20PV

Pour activer son pouvoir, l'assassin doit être équipé d'un bouclier.

◆ Effet : Double les dégâts infligés au monstre s'il réussit à faire un 6 sur un dé

Les équipements

De plus, le joueur peut posséder, en fonction de sa classe, des armes ou boucliers :



Épée



Bouclier



Grimoire



Dague

Guerrier	Guerrier	Mage	Mage
Assassin	Assassin	Élémentaliste	Élémentaliste
Gardien	Gardien	Sorcier	Sorcier
Paladin	Paladin	Prêtre	Prêtre

Certaines armes ne sont disponibles que pour certaines classes.

Tous les équipements peuvent être passés d'un membre à l'autre d'une même équipe (tant que cela respecte les contraintes d'équipement).

Une fois qu'une carte équipement est obtenu, l'équipe peut choisir de la conserver; mais attention vous ne pouvez garder que 4 cartes trésors par équipes.

Les monstres

Un monstre dispose, comme d'un joueur, de dégâts et de points de vie (PV). Les monstres sont plus ou moins forts en fonction du palier où ils sont rencontrés.



En cas de victoire	Palier 1 Monstre 2 7 PV	En cas de défaite
+3 x		-3 x
2 x	Effet du monstre : Aucun.	-5PV
Passage au palier 2		Arrêt au palier 1



En cas de victoire

+5x ●

3x ■

Passage au palier 3

Palier 2
Monstre 1
13 PV



Effet du monstre :
Divise le score des dés jaunes par 2.

En cas de défaite

-5x ●

-10PV

Arrêt au palier 2

En cas de victoire

+20x ●



Fin du jeu

Palier 3
Monstre 2
21 PV

Effet du monstre :
Immunisé contre les dés jaunes.

En cas de défaite

-20PV

Retour au palier 2

Les combats

En arrivant sur un palier, l'équipe doit combattre et vaincre le monstre qui s'y trouve afin d'arriver au palier suivant.

Chaque joueur à un dé associé à sa classe (voir rubrique joueurs), ce dé va permettre de faire des attaques et pour vaincre les monstres le score des dés en équipe devra être supérieur aux points de vie (PV) du monstre qu'ils combattent.



Victoire

Une fois le monstre tué (0 point de vie), chaque équipes pioche des cartes trésors au hasard en fonction du monstre.

Un trésor peut être soit une pièce d'équipement, soit un bonus.

Échec

En cas d'échec, l'équipe prend les dégâts du monstre et doivent se répartir les dégâts comme ils le souhaitent et aucun dégât n'est fait au monstre.

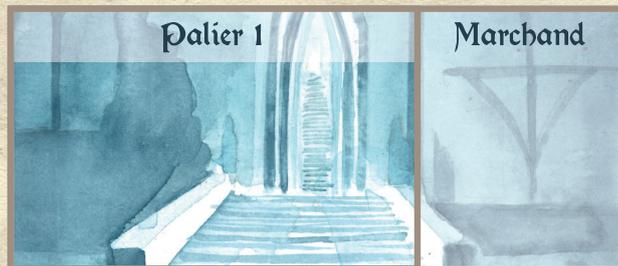
Passage de palier

Une fois le monstre vaincu,
l'équipe passe au palier suivant.

Elle ne peut porter que 4 équipements maximum
(potion / arme..). Tout le surplus doit être vendu
au marchand du palier contre des pièces d'or.

Il est possible de revenir sur ses pas pour acheter
des cartes trésors chez le marchand du palier
précédent, ou si on perd contre le monstre du
palier suivant.

Attention, vous ne pouvez acheter des trésors
qu'au début de votre tour. Et si vous achetez une
carte trésor sur un palier vous ne pouvez plus
changer de palier.



Les marchands

Sur chaque palier (sauf le dernier), un marchand est présent. Ce marchand permet aux joueurs quittant le palier de vendre leur surplus contre des pièces d'or, il permet également d'acheter des équipements / bonus avant de commencer un combat.



En revanche, le marchand conserve et remet en vente les équipement permettant aux joueurs arrivants sur le palier de les acheter. Les marchands ont un stock de base qui se remplit quand un joueur achète des objets.

Les trésors

Coût :
4x ●

Potion de défense



Effet :
Réduit les dégâts reçus de 2 pendant 1 tour.

Condition :
Peut être utilisée par toutes les classes.

Coût :
4x ●

Potion d'attaque



Effet :
Donne un bonus de 2 dégâts supplémentaires pendant 1 tour.

Condition :
Peut être utilisée par toutes les classes.

Coût :
4x ●

Grimoire



Effet :
Donne un dé vert supplémentaire, mais ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Condition :
Peut être équipé par les **magés**, **élémentalistes**, **prêtre** et **sorcier** uniquement.

Coût :
4x ●

Dague magique



Effet :
Donne un dé jaune supplémentaire, mais ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Condition :
Peut être équipé par les **magés**, **élémentalistes**, **prêtre** et **sorcier** uniquement.

Coût :
4x ●

Épée

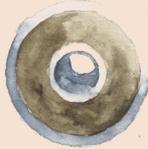


Effet :
Donne un dé rouge supplémentaire, mais ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Condition :
Peut être équipé par les **guerriers**, **assassins**, **gardiens** et **etpaladins** uniquement.

Coût :
4x ●

Bouclier



Effet :
Donne un dé bleu supplémentaire, mais ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Condition :
Peut être équipé par les **guerriers**, **assassins**, **gardiens** et **etpaladins** uniquement.

Préparation du jeu

1. Mettre en place les pièces de puzzle qui constituent le plateau de jeu
2. Placer les différents tas autour du plateau :
 - a) un tas de cartes trésor
 - b) un tas de cartes monstres par palierLe dos de la carte indique le palier du monstre.
3. Pour 4 joueurs placer 2 trésors par marchand de palier pour constituer leurs stocks face visible.
4. Pour 6 et 8 joueurs placer 4 trésors par marchand de palier pour constituer leurs stocks face visible
5. Former des équipes de 2 joueurs
6. Chaque joueur tire sa classe au hasard : Chaque équipe doit piocher 1 carte de classe Magique et une de classe Physique.

7. Chaque équipe reçoit 10 pièces d'or au début du jeu + 2 cartes trésors.
8. La première équipe à entrer dans la tour est définie au dé (celle qui réussit à faire le plus grand nombre) et se place sur le palier 1.



Déroulement d'un tour

1. L'équipe pioche une carte monstre de son palier et la pose face visible sur le palier.

2. L'équipe peut décider d'acheter des objets au marchand du palier avant d'engager le combat. Si elle achète au palier où elle se trouve elle est obligée de rester sur ce palier.

3. Le combat est engagé.

a) Les joueurs peuvent choisir d'utiliser des objets entre chaque tour (par exemple, pour regagner de la vie).

b) Lorsque le monstre est tué, le combat est terminé et l'équipe gagne des pièces d'or en fonction de ce qu'il y a sur la carte du monstre.

c) Si l'équipe perd le combat les points de vie de l'équipe sont recalculés.

d) si tous les joueurs meurent, l'équipe doit payer la somme indiquée sur la carte du monstre ou vendre des équipements pour avoir la somme nécessaire. Sans cet somme l'équipe est éliminée.

4. L'équipe pioche le nombre de cartes trésor indiqué sur la carte du monstre.

a) Si on gagne un nouvel objet on peut choisir de le garder ou le vendre au marchand contre des pièces d'or.

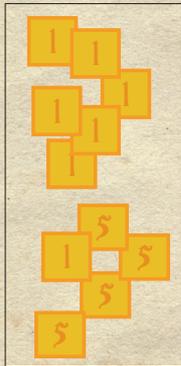
b) Chaque équipe peut garder jusqu'à 4 objets maximum. Si ce nombre est dépassé, l'équipe devra vendre l'un de ses objets.

5. L'équipe accède au palier suivant et son tour est terminé.

6. Au début des tours l'équipe peut choisir de descendre d'un palier mais devra combattre à nouveau un monstre du palier en question.

a) Exemple : l'équipe est au palier 2 et décide de revenir au palier 1 elle devra combattre à nouveau un monstre de palier 1.

b) Si l'équipe se trouve sur un palier et perd son combat elle ne pourra pas re-piocher de carte monstre de ce palier et devra le re-combattre une fois revenu à ce palier



Stock de pièces



Récompense de Palier 3



Dé associé à la couleur



Carte Physique
Couleur associé
aux personnages



Pièce de départ par
équipe



Dé associé à la
couleur

Carte Magique
Couleur associé
aux personnages

fin de partie

La partie est terminée lorsque le monstre du dernier palier est battu

Attention ! Il faut quand même terminer le tour commencé. En cas d'égalité, l'équipe avec le plus de pièces d'or remporte la partie.

Crédits

Auteur : Élodie RIBEIRO

Équipe : Laila BOUCHARA, Julie MILHAU,
Julie PRUNARET, Élodie RIBEIRO

Illustration : Julie PRUNARET

Rédaction et révision des règles :
Élodie RIBEIRO, Laila BOUCHARA

Mise en page : Julie MILHAU, Laila BOUCHARA