

DUNGEONS'N LINUX!

REGLES DU JEU

Mise en place :

Définir 1 maître du jeu (MJ) et 3 joueurs (J).

Le MJ dispose le plateau de jeu de la façon suivante :

Départ / village /			

Terminal :

Disposer les 9 tuiles face cachée.

A côté du plateau, positionner le « Terminal », sur lequel les J vont écrire des commandes et la pile de cartes ACTION mélangées et posées face cachée.

Positionner le pion sur le départ, au « /village/ ».

Principe :

L'objectif est de trouver le fichier « **tresor** », et le déplacer dans un dossier « **coffre** » situé au « /village/ ». Il faut pour cela se déplacer dans l'arborescence, en dévoilant progressivement celle-ci.

Toutes les actions se font à l'aide de commandes saisies dans le terminal.

Les cartes « ACTION » apportent certaines informations ou des actions imposées.

Le but doit être atteint en moins de 20 commandes.

Tour de jeu :

- 1) J tire une carte ACTION.
- 2) J Entre une commande :
 - Si la carte ACTION est un « **PIEGE !** », entrer la commande de la carte.
 - Sinon, la commande est au choix du J.
- 3) Le MJ dit si la commande est correcte
 - Si oui, le MJ dévoile la ou les cartes du niveau suivant OU déplace le pion
- 4) Si un fichier **MONSTRE.txt** est présent dans le dossier, il faut le détruire avec la commande appropriée, sinon, fuir en reculant d'un cran dans l'arborescence(sans commande).

Matériel :

1 plateau avec « Terminal » et le point de départ de la quête, « / village / »

9 tuiles de plateau de jeu

20 cartes ACTION, dont :

- 1 Carte départ disponible dès le début
- 14 cartes Parchemin
- 5 cartes piège

#####

Faire les 2 1^{er} tours avec les élèves

Donner aux MJ la liste des commandes possibles et des syntaxes