

Better Than GOLD

Livre de Règles

Présentation du jeu :

Better than gold est un jeu de plateau jouable de 2 à 5 à partir de 12 ans. Incarnez des nains dans une expédition à l'intérieur d'un terrible donjon pour tenter de récupérer des richesses dépassant vos rêves les plus fous.

Un boss terrible vous attendra avec ses meilleures récompenses au fin fond. Tant qu'il ne sera pas vaincu, aucun nain ne pourra quitter ces lieux maudit.

Mais un seul nain aura le plus d'agent à la fin de l'expédition, un seul nain sera le grand gagnant et pourra porter le titre de NAINGUY.

Avec un plateau de jeu entièrement modulable, créez vos propres aventures ou celles créées par d'autres joueurs (enA plus de celles créées par nos soins).

“Il n’y aura qu’un seul vainqueur, mais vous n’y arriverez pas seul.”

Le contremaître



Comment gagner ?

L'objectif des joueurs est d'atteindre la fin du donjon et de vaincre le boss. Une fois le boss vaincu et uniquement à ce moment-là, les joueurs pourront ressortir par la toute première salle par laquelle ils sont rentrés. C'est le joueur qui est sorti avec le plus d'or qui gagne la partie et qui gagne (en plus de la gloire de la victoire) le titre de Nainguy, du moins jusqu'à la prochaine partie.

1 . Préparer le plateau

Tout d'abord il faut installer le plateau. d'abord les sols de tous les étages puis les murs et les portes sur les cases correspondantes, dans l'idée d'arriver à un résultat similaire au modèle.

Il faut ensuite trier les cartes. Avant de les ranger il faut penser à mettre de côté les cartes de récompense de boss. Par exemple, les cartes de récompense de *l'araignée volante sans patte* sont : *la Crotte dorée*, *le Plastron aillée*, *l'épée du mouchquetaire* et *le lance toile*. Une fois ces cartes séparées il faut ranger par paquet. Toutes les **cartes trouvaille** ensemble, toutes les **cartes équipements** (armes, armure et consommable), toutes les **cartes trésors** et enfin les **cartes monstres**. Pour au final avoir 4 paquets.

Chaque joueur choisit un nain et prend son **carton d'inventaire**. Chaque joueur doit ensuite lancer un dé pour savoir l'ordre de jeu, le joueur avec le score le plus haut commence et l'ordre se fait ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ne suffit plus que de placer les nains dans la première salle de départ indiqué le dernier joueur place son nain en premier sur la carte. On place le monstre *Blob Tuto* vers le milieu de la salle et l'aventure peut enfin commencer !

Le *Blob Tuto* est un monstre à part. Il est uniquement ici pour souder votre équipe avant d'explorer le donjon. Pour le vaincre vous devriez passer sa défense qui est **égal au nombre de joueur -1**.

Par exemple, il y a 4 joueur, la force du Blob Tuto sera de 3. Une carte équipement est ensuite distribuée à tout les participants au combat

2 .Avancer dans le donjon

a .Déplacement

Pour se déplacer le joueur doit lancer un dé de 6, il pourra se déplacer du résultat obtenu. Le joueur peut relancer des dé de 6 pour plus se déplacer dans son tour autant de fois qu'il le souhaite du moment que la somme de tous ses résultats depuis le début du tour ne dépasse pas 8. Si l'addition des lancés de dés dépasse 8, le nain est renversé (se référer à la règle du renversement).

Exemple : Joris veut avancer avec son nain. Il lance 1d6 et fait 4, il avance son nain de 4 cases. Il veut avancer encore un peu. Il relance le d6 et fait 5. $4 + 5 = 9$, 9 est supérieur à 8 donc le nain de Joris est renversé. Si joris avait fait 4 il aurait pu se déplacer de 4 cases de plus.

Les modificateurs et bonus de déplacement ne rentrent pas en compte avec le maximum de déplacement, ce dernier ne concerne que le score obtainable à l'aide des dés.

b. Découvrir les pièces

Quand un joueur ouvre une pièce, il pioche des **cartes trouvailles** en fonction de la taille de la pièce.

- Pièce < 11 cases = 1 carte trouvaille.
- Pièce < 21 cases = 2 carte trouvailles.
- Pièce < 31 cases = 3 carte trouvailles.
- Pièce < 41 cases = 4 carte trouvailles.

Les **cartes trouvailles** restent face cachée et le joueur qui les pioche les dispose comme il le souhaite dans la pièce. Une fois les cartes placées, le joueur les retourne et applique leurs effets.

Les **cartes trouvailles** :

- Si une **carte monstre** est révélée, les joueurs piochent un monstre et le placent sur le terrain.
- Si une **carte coffre** est révélé poser un coffre à la place de la carte
- Si une **carte d'équipement** est piochée, les joueurs piochent une carte d'équipement et la place.
- Si une **carte escalier** est piochée, les joueurs placent un emblème d'escalier.

Le donjon est une créature vivante en constante évolution. Si toute les portes d'une pièce sont fermées avec aucun nain à l'intérieur, tout ce qui se situe à l'intérieur de la pièce disparaît. Ouvrir de nouveau la pièce permet de piocher des trouvailles. On ne pioche pas de carte dans la pièce d'entrée la pièce du marchand et la salle du boss et elle ne se réinitialisent pas.


c. Fouiller un coffre

Quand un joueur est adjacent à un coffre, il peut l'ouvrir. Il va alors piocher une **carte trouvaille** et une **carte trésor**. Pour les **cartes trouvailles**, les effets classiques s'appliquent. Il peut y avoir un monstre, un escalier ou un autre coffre dans un coffre.

Description d'une carte :

Carte Equipement (arme/armure/consommable) et Trésor

NOM ——— **Épée du Mouchequetaire**

ILLUSTRATION ——— 

DEGAT DE L'ARME ——— **2d6**

BONUS DÉFENSIF ——— **-**

POUVOIR DE LA CARTE ——— **Effet**
Ajoutez 1d3 de dégats.

TYPE ——— **Type : Arme**


Prix ——— **20 Po**

Prix de vente et d'achat au marchand

DESCRIPTION ——— *"- Elle est encore trempée de bave Mr."*

Carte Monstre

NOM ——— **Zombie**

ILLUSTRATION ——— 

FORCE ——— **5**

DEFENCE ——— **5**

POINT DE MOUVEMENT ——— **3**

POUVOIR DE LA CARTE ——— **Effet**
S'il n'est pas battu avec des dégats supérieurs au double de sa défense il revient au prochain tour.

TYPE ——— **Type : Monstre**

Loot ——— **Loot**
1 équip. + 1d6 d'or

LOOT

DESCRIPTION ——— *"-Mr je crois qu'il pue encore plus qu'il est laid !
- Ahahah c'est encore pire quand ils sont en feu !
- Ils peuvent être en feu ?"*

Gestion de l'équipement :

La main d'un joueur est divisée en 2 parties: l'**inventaire**, et l'**équipement**.

L'**inventaire** reste secret, il est composé des trésors, des consommables et des armes et armures non équipées.

L'**équipement** est placé sur le carton d'inventaire du nain, visible par tout le monde. C'est ce que le Nain a d'équipé sur lui. L'équipement est composé de 3 armes (les deux mains et les dents) et 3 pièces d'armure (casque, plastron, bottes). Ces équipements affectent les déplacements, les points d'attaque et de défense.

Lorsqu'un joueur reçoit **une nouvelle carte équipement**, il peut l'équiper gratuitement et immédiatement. La pièce d'équipement remplacer est défausser

Un joueur peut **changer son équipement** pendant son tour du moment qu'il ne fait pas une autre action (se déplacer ou se battre).

Un équipement **désactivé** ne rentre pas en compte dans les calculs de combats et dans les calculs de mouvements. Un équipement **désactivé** ne peut pas être échangé.

Les combats :

Les joueurs peuvent engager des **combats** contre des cibles s'ils sont adjacents à elle (ou s'il possède un arme à distance). Un combat peut aussi bien être engagé contre un monstre que contre un nain.

Déroulement d'un combat :

L'**attaquant** calcule son score d'attaque en additionnant les statistiques d'attaque de son équipement et en lançant les dés qui sont demandés. Il compare ensuite le score d'attaque avec le score de **défense** de la cible calculé de la même manière mais pour la défense.

Les **consommables doivent être utilisés avant de lancer les dés** des armes.

Score d'attaque > score de défense : **défenseur tué** ou renversé si c'est un nain.

Score d'attaque = score de défense : **fin du combat**, rien ne se passe.

Score d'attaque < score de défense : **le défenseur contre-attaque**.

Il n'est pas possible de contre-attaquer après une contre-attaque.

A la fin du combat, l'initiateur du combat peut utiliser le reste de ses points de déplacement.

Exemple : Joris attaque un zombie. Joris possède une épée en bois, il lance 1d6 et fait 2. La défense du zombie étant de 5, le zombie à le droit de contre attaquer. Le zombie à une attaque de 7 et Joris une défense de 4. Joris est renversé.

Lorsque un nain **annonce une attaque**, d'autres nains peuvent décider de **soutenir** l'initiateur de l'attaque. Pour participer à un combat il faut que la cible que le nain souhaite attaquer soit **théoriquement atteignable**, soit $8 +$ les bonus de déplacement. Le nain du joueur qui rejoint le combat va donc se déplacer pendant le tour de son allié vers le combat. Lorsqu'il jouera son prochain tour il aura un **malus** de déplacement **égal à la distance qu'il a parcouru**.

Si l'initiateur **promet** une récompense en échange d'aide pendant un combat, **il est obligé de tenir parole**.

Exemple : Joris va attaquer un zombie, il promet à Emile l'un des équipements trouble en échange de son aide. Emile en acceptant de l'aider alors qu'il est à 4 cases du zombie va déplacer son nain et participer au combat. Quand Emile jouera son tour il aura -4 à ses déplacements max.

Un nain qui aide lors d'un combat va **ajouter ses dégâts** à l'attaque en lançant les dés.

Exemple : Emile attaque un zombie avec l'aide de Joris. Emile possède deux épées en bois, il lance 2d6 et fait 4. Il ajoute son attaque avec celle de Joris à 2 pour faire un total de 6. La défense du zombie étant de 5, le zombie est vaincu.

S'il y a plusieurs participants à un combat, **le monstre frappera le nain qui a initié le combat** lors de sa contre-attaque.

Attaque à distance :

Les attaques à distance permettent d'**initier ou soutenir** un combat depuis la distance atteignable de l'arme. La cible **ne pourra pas contre-attaquer** sur le nain à distance si elle se fait attaquer à distance, à part si elle a aussi une arme à distance qui couvre la distance la séparant de l'attaquant. Lors du combat il n'y a évidemment que l'arme est distance qui est prise en compte.

En cas de **résultat contre-attaque**. Si l'**initiateur est à distance**. C'est le nain qui a fait le **moins de dégâts** (l'initiateur de compte pas) qui se fait attaquer.

Exemple : Joris décide d'initier un combat avec son arc de chevalier. Emilie décide de le soutenir et amène donc son nain adjacent au monstre. Malheureusement la défense du monstre ne passe pas. Joris étant à distance c'est Emilie qui se fait contre-attaquer par le monstre

Renversement :

Un **nain renversé passe son tour**, il ne peut pas jouer et se relève tout seul **après le tour des monstres**. Une fois qu'il s'est relevé, il joue en premier un tour puis reprend comme avant sa place dans l'ordre de passage (s'il était premier rien de change).

Si un joueur possède une **carte permettant de relever son nain**, il l'utilise pendant son tour et peut le jouer normalement.

Un autre nain peut décider de **relever un nain à terre**, cela met immédiatement fin à son tour mais permet à l'autre joueur de jouer le sien immédiatement.

Si un nain est à terre, un autre nain peut déclarer une attaque envers lui. **Le nain à terre ne pourra pas contre-attaquer**. Si le nain à terre perd le combat, le nain qui l'attaque aura le droit de lui voler **une carte aléatoire en sa possession**. Un nain à terre n'est rackettable qu'**une par joueur et par chute**. Chaque joueur ne peut donc l'attaquer qu'une fois et attendre sa prochaine chute.

Le déroulement d'un tour de joueur :

Le joueur à droit pendant son tour :

- à ses déplacements (bonus + dé).
- A une **interaction avec une porte**, il ne peut en ouvrir ou fermer qu'une seule par tour.
- A une **interaction environnementale**, soit lancer un **combat** ou fouiller un **coffre**. Si un joueur a fait un combat pendant ce tour, il ne peut pas ouvrir de coffre et inversement. Tant qu'il a ou peut avoir des points de déplacement, le nain peut continuer à bouger (à part s'il relève un autre nain).

Marchand :

Un marchand se trouve dans le donjon. Les joueurs peuvent lui acheter ou lui vendre des pièces d'équipement.

Pour déterminer ce que le marchand vend, les joueurs piochent **autant de cartes d'équipement qu'il y a de joueur + 1** (*3 joueurs = 4 cartes*) et les à coter du plateau face visible.

En étant sur une case adjacente au vendeur, les joueurs peuvent lui acheter ou lui vendre des équipements au prix indiqué sur les cartes. Un nouvel achat vient tout de suite se placer avec le reste des équipements équipé. Une carte vendue est placée dans la zone de vente du marchand. Un autre Nain peut l'acheter au prix indiqué.

Le marchand ne peut pas racheter les trésors.

Arme et armure élémentaire :

Quand un équipement est élémentaire cela est **précisé dans le nom**.

Par exemple, *l'arc de feu* est de type feu. Il aura donc moins d'effet sur les armures résistantes au feu.

Combattre un boss :

Pour être vaincu la défense d'un boss doit être **dépassé 3 fois d'affilée**. Les joueurs doivent compter et retenir le total de dégâts qu'ils ont personnellement infligés au boss. A chaque échec le boss attaque un joueur, il cible par ordre de jeu (le premier à jouer, puis le deuxième etc...). Une fois le boss vaincu, le joueur ayant fait le plus de dégâts au pendant le combat peut prendre une récompense. Puis le deuxième à avoir fait le plus de dégâts en prend une, ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y est plus de récompense.

Fin de partie :

La partie se termine **après que le boss soit vaincu** et que **le premier nain soit sorti du donjon**. Lorsque le premier nain sort du donjon, chaque joueur restant lance un d6. **Le dé avec la plus grande valeur correspondra au nombre de tours qu'il reste aux joueurs restants pour sortir du donjon**. Tous les joueurs qui seront restés dans le donjon après ce nombre de tour auront perdu et leur score sera donc de 0. Une fois tous les nains sortis (ou éliminé), les joueurs gagnent la valeur en or de toutes leurs cartes. C'est le nain avec le plus d'or qui gagne et qui est sacré Nainguy.

Exemple du déroulement d'un tour :

Joris est le premier joueur. Il lance son dés de déplacement et fait 5. Il n'a aucun modificateur il a donc 5 de mvmt pour ce tour. Il décide de parcourir 3 cases et ouvre la porte d'une salle. La salle indique 4 cartes trouvailles. Joris prend donc 4 cartes trouvailles et les dispose comme il le souhaite face cachée (et sans les en prendre connaissance) dans la salle. On retourne les cartes.

La première carte est un coffre.

La deuxième est un monstre, Joris tire donc une carte monstre. ici un zombie

La troisième est l'escalier.

La quatrième est une carte d'équipement. On tire donc une carte **d'équipement** que l'on laisse au sol. ici une épée en bois

Il reste 2 points de mouvement à Joris il décide de relancer son dés de mouvement et fait 2. Cela lui permet d'avancer de 4 et d'atteindre l'épée en bois qu'il récupère et place dans son emplacement d'arme (face découverte)

C'est au tour d'Émilie. Elle lance son dés de mouvement et fait 6. Elle se rend donc sur le coffre et décide de l'ouvrir. Elle pioche donc une carte trésor "tas d'or" et ajoute donc 5 or à sa bourse. Elle pioche une carte d'équipement. Elle décide de la ranger dans son inventaire (face cachée). Elle pioche une carte trouvaille qui s'avère être une carte d'équipement. Elle pioche donc une carte d'équipement. Cette fois elle décide de la mettre dans son emplacement d'arme (visage découvert).

C'est au tour de Roger. Roger lance ses dés et fait 6 mais possède le Scutum il a donc -1 en mouvement. Roger avance donc de 5. Roger a envie d'aller attaquer le monstre qui est à 7 cases de lui. Il décide donc de relancer son dés de mouvement mais fait 3. $6+3 = 9$. Roger est mis à terre et son tour se termine.

Tous les joueurs ont joué. C'est donc au tour des monstres.

Le zombie se déplace donc de 3 cases vers Émilie qui est le Nain le plus proche non renversé.

On recommence un nouveau tour.

Precision :

Quand une carte est defausser elle est placée dans la defause correspondante à sa classe (equipement avec equipement, monstre avec monstre).

Si la pioche est vide, on reforme une pioche avec la defausse.

Pour la carte *2nd admandement*, à la fin du tour de la cible. Il doit obligatoirement defausser une de ses armes

Pour la carte *Lance toile*, vous pouvez utiliser cette carte 1 fois par tour.

Pour la carte *Flashbang*, La cible pourra choisir une direction à son tour de jeux. Il sera le même durant les ses 2 prochain tour.



Contenue de la boîte :

- 63 cartes équipement
 - 18 armures
 - 18 armes
 - 27 consommable
- 27 cartes monstre
- 27 cartes trésor
- 18 carte trouvaille
 - 3 coffres
 - 5 monstres
 - 2 escaliers
 - 5 trésors
 - 3 équipements
- 6 jetons coffre
- 5 jeton escalier
- 1 plateau de 15x15 case
- 1 plateau de 15x20 case
- 1 plateau exagonal de 10x10
- 2 carte zone marchand
- 2 carte zone de départ
- 22 jetons porte
- 14 murs 1x1
- 36 murs de 1x2
- 3 murs de 1x3
- 8 mur de 1x4
- 6 murs de 1x5
- 5 plateaux personnage
- 5 carte personnage
- 11 portes carte
- des dès