

BUT ALTERNATIF DU JEU

Pour pimenter votre partie, ajoutez une, ou les deux modifications de règles suivantes :

- Soit le joueur avec le plus de PV gagne la partie (après la défaite du dragon), soit le premier joueur à collecter 6 trésors dans son inventaire gagne (même si le dragon n'a pas été vaincu) !

— Les trésors collectés doivent être placés dans l'inventaire ! Cela signifie qu'ils bloquent l'inventaire au cours du jeu et que les joueurs doivent choisir entre de l'équipement ou des trésors.

Alors que les trésors peuvent être stockés n'importe où dans l'inventaire (et peuvent être déplacés d'une case à une autre), l'équipement doit être placé sur la case désignée ! Tout comme l'équipement, les trésors peuvent également être replacés sur une tuile donjon.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Règles de base

Déplacement

- Lorsque vous jouez, vous pouvez faire avancer le héros de quatre déplacements maximum.
- En découvrant une pièce, retirez au hasard du sachet un jeton de monstre ou de trésor et placez-le sur la tuile de la pièce nouvellement découverte.
- Un combat, une guérison, le fait de ramasser un objet ou d'ouvrir un coffre mettent fin à votre tour.

Combat

- Pour vaincre un monstre, la force totale d'attaque doit être supérieure à la force du monstre. La force totale d'attaque est donnée par le total des lancers de dés, la force des armes sur votre plateau d'inventaire et un éventuel bonus pour le pouvoir du héros.
- Après le lancer de dés, il est de plus possible de sortir de l'inventaire une quantité au choix de tirs magiques et de rajouter +1 à la force totale d'attaque pour chaque jeton ainsi sorti.
- Après la perte de toutes les vies de votre héros, vous ne jouez pas pendant un tour – au lieu de jouer, vous retournez un jeton de vie de ce héros face cœur vers le haut.



Malédiction

- Si vous remportez le combat contre une MOMIE, vous choisissez un autre joueur à qui vous transmettez le jeton de malédiction. Le détenteur du jeton de malédiction ne peut plus utiliser les pouvoirs de son héros, et ce, tant qu'il ne se débarrasse pas du jeton.
- Le jeton de malédiction peut être mis de côté si vous finissez le déplacement de votre pion sur une tuile dotée d'une fontaine d'eau curative.
- Un seul joueur seulement peut avoir le jeton de malédiction au même moment. Si quelqu'un vient de remporter le combat contre une autre momie, il décide de la transmission du jeton de malédiction à un autre joueur ou le laisse à son détenteur actuel.

Fin du jeu et promulgation du vainqueur

- Le jeu est terminé au moment où l'un des héros terrasse le DRAGON.
- Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de trésors. Chaque trésor obtenu dans les coffres ou lors d'une victoire contre un SPECTRE, vaut un point. Le trésor du DRAGON, avec son rubis, vaut un point et demi.

Pouvoirs des héros

GUERRIER

- Vous pouvez lancer à nouveau les deux dés (une fois par combat).
- Si vous perdez votre ultime point de vie, déplacez votre héros sur une case dotée d'une fontaine d'eau curative pour vous soigner (vous récupérez tous vos points de vie).

VOLEUSE

- Vous remportez le combat même en cas de match nul.
- Vous ne devez pas obligatoirement combattre les monstres et pouvez déplacer librement votre pion à travers les tuiles occupées par des monstres.

MAGICIEN

- Vous n'êtes pas obligé d'enlever les jetons de tirs magiques après leur utilisation.
- Vous pouvez déplacer le pion entre les tuiles voisines sans tenir compte du fait qu'elles soient reliées par un couloir.

MAGICIEN NOIR

- Vous pouvez ajouter +1 à votre force d'attaque au prix d'une vie.
- À la place de l'ensemble des quatre déplacements, vous pouvez échanger votre position avec le pion d'un autre héros.

SPADASSIN

- Si vous avez le chiffre 1 sur un de vos dés, vous pouvez toujours répéter le lancer. En d'autres termes – vous n'aurez jamais 1 sur le dé.
- Si pendant un combat le spadassin a un six sur un dé, il peut continuer son tour, et ce même si vous avez perdu le combat ou si son résultat s'est soldé par un match nul. Vous pouvez donc à nouveau combattre ou continuer votre déplacement.

PROPHÉTESSE

- Si vous combattez tout de suite après votre premier déplacement, vous ajoutez +1 à votre force d'attaque.
- Lors de la découverte d'une pièce, vous pouvez choisir parmi les deux jetons tirés de monstres/trésors.

Auteurs : Petr Mikša (conception et développement du jeu), Roman Hladík (graphisme et illustration). **DTP :** Jiří Trojáněk, Marek Píza, Michal Peichl. **Remerciements spéciaux à :** Adam et Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halánek, Nataniel et Izabela Mikša, Otakar et Mikuláš Hladík, Péta et Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj.

Albi