

En ces temps reculés où les hommes et les dragons sont ennemis, d'anciens aventuriers ont trahi leur guilde d'origine et sont maintenant au service d'un dragon. Ils le protègent des assauts répétés d'aventuriers attirés par le fabuleux trésor du dragon qui est enfoui dans les sous-sols du château. Et s'il y avait plus que de l'or à protéger ? Vous incarnez ces gardiens d'un genre nouveau...

## Matériel

- 3 plateaux représentant les 3 niveaux du donjon



- 75 tuiles « aventurier » :  
15 salles rouges dont 2 escaliers, 15 salles jaunes, 15 salles vertes, 15 salles bleues, 15 salles violettes avec des valeurs différentes et parfois une action spéciale



Ces tuiles représentent les aventuriers venant piller l'or du dragon. Vous êtes en charge de les éliminer du donjon.

- 4 tuiles « guilde d'origine »



Ces guildes indiquent les tuiles « aventurier » que les joueurs essayeront d'éviter de collectionner pendant la partie. À chaque guilde correspond une couleur (et un carrelage) de salle. Même si vous êtes désormais du côté du dragon, vous préférez malgré tout ne pas capturer d'aventuriers de votre propre guilde.

- 1 figurine « dragon »



- 8 cylindres colonne pour superposer les plateaux.  
- 24 jetons « trésor ».

## But du jeu

Les joueurs vont collectionner des tuiles « aventurier » leur donnant ou leur enlevant des points, suivant leur guilde d'origine. À la fin du 3eme niveau, les joueurs doivent donner au dragon un tribut et celui qui aura le plus de points après ce tribut aura gagné toute l'estime du dragon.

## Mise en place

Placez le plateau du niveau inférieur du « donjon » au centre de la table (le couvercle du jeu). Puis, placez 25 tuiles « aventurier » tirées au hasard sur ce plateau sur les emplacements prévus (carré de 5x5 tuiles).

Superposez(\*) le plateau du second niveau (le bas de la boîte). Placez une tuile « escalier » au centre et placez 24 tuiles « aventurier » tirées au hasard sur les emplacements restants du plateau.

Enfin, superposez(\*) le plateau du niveau supérieur. Placez une tuile « escalier » au centre et placez les 24 dernières tuiles « aventurier » sur les emplacements restant du plateau.

Placez le dragon sur la tuile « escalier » du niveau supérieur.

Distribuez à chaque joueur une tuile « guilde d'origine » que chaque joueur regarde secrètement et pose face cachée devant lui.

Chaque joueur reçoit 4 trésors. Le reste des jetons « trésor » forment la réserve. Choisissez un premier joueur.

(\*) Pour superposer un plateau sur un autre il faut préalablement placer 4 cylindres dans les coins du plateau inférieur.

## Tour de jeu

Les joueurs vont jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour est appelé « joueur actif ».

Le joueur actif déplace la figurine « dragon », dans la direction « 1 » marquée sur le plateau, sur l'une des tuiles « aventurier » disponible dans la rangée. Il récupère cette tuile « aventurier » et la place face visible devant lui. S'il possède déjà une tuile « aventurier » de la même Guilde, il la recouvre avec cette nouvelle tuile formant ainsi une pile par Guilde (couleur de tuile).

Puis, le même joueur déplace la figurine « dragon » dans la direction « 2 » marquée sur le plateau, sur l'une des tuiles « aventurier » disponibles dans la rangée. Il donne cette tuile « aventurier » au joueur à sa droite, qui la place face visible devant lui. S'il possède déjà une tuile « aventurier » de la même Guilde, il la recouvre avec cette nouvelle tuile.

Si la valeur de la tuile « aventurier » donnée est strictement supérieure à 2 (3, 4, 5 ou 6), le joueur actif gagne un jeton trésor qu'il prend de la réserve.

A tout moment, un joueur peut regarder discrètement la composition de ses piles d'aventuriers mais ne peut pas changer l'ordre des tuiles.

Dès qu'un joueur ne peut plus prendre ou donner une tuile parce qu'il n'y en a plus sur la rangée où il doit en prendre une, le niveau est terminé. S'il s'agit du 3eme et dernier plateau, c'est la fin de la partie.

Puis c'est le tour du joueur suivant.



## Passage au niveau inférieur

Lorsqu'un niveau s'achève, les joueurs comptent les tuiles « aventurier » restantes sur le niveau. En fonction de leur nombre les joueurs doivent remettre dans la réserve des jetons trésor :

- 0 s'il ne reste plus aucun aventurier,
- 1 s'il reste 5 aventuriers ou moins,
- 2 s'il reste 8 aventuriers ou moins,
- 3 s'il reste plus de 8 aventuriers (9 et plus).

Le joueur ayant pris la dernière tuile du niveau doit remettre dans la réserve un jeton « trésor » supplémentaire.

Si un joueur doit payer plus de jetons « trésor » qu'il n'en a, il est éliminé et ne participera pas au décompte final.

La figurine dragon est déplacée sur la tuile au centre du niveau suivant et le plateau du niveau terminé est mis de côté.

Le premier joueur du nouveau niveau est le joueur ayant récupéré la tuile escalier du niveau précédent. Si la tuile escalier n'a pas été récupérée, c'est le joueur ayant pris la dernière tuile du niveau précédent qui commence.

## Tuiles avec Action spéciale

Certaines tuiles permettent d'effectuer une action. Cette action est toujours facultative. La tuile peut donc être prise uniquement pour la valeur qu'elle apporte, sans devoir en exécuter l'action.

Un escalier a en revanche un effet bonus automatique. Il marque le fait que vous serez le premier joueur du prochain niveau.



**Le passage secret :** Si le joueur actif prend pour lui une tuile passage secret après le premier déplacement du dragon, il peut l'activer juste après avoir normalement donné une tuile aventurier au joueur à sa droite après le deuxième déplacement du dragon.

Pour l'activer, il défausse son passage secret et il déplace à nouveau le dragon dans la direction 1 pour capturer un nouvel aventurier qu'il ajoute sur ses piles.

Si la nouvelle tuile prise est une tuile avec action spéciale il peut en exécuter l'action sauf s'il s'agit de nouveau d'un passage secret.

1) Le joueur actif prend la tuile passage secret



2) Le joueur actif donne la tuile au joueur précédent

3) Le joueur actif défausse le passage secret et prend une nouvelle tuile aventurier. Il peut en effectuer l'action.



**Echange de prisonnier :** Si le joueur actif prend une tuile « échange de prisonnier », il peut l'échanger contre une tuile « aventurier » visible sur le sommet d'une pile d'un de ses adversaires. L'action n'est pas exécutée si l'on reçoit cette tuile du joueur actif.

Si la tuile échangée est une tuile avec action, l'action n'est pas exécutée.

Les tuiles « aventuriers » échangées sont placées sur les piles correspondantes à leurs guildes.



**Piège à distance :** Si le joueur actif prend une tuile « piège à distance », il peut s'en défausser pour prendre n'importe quelle autre tuile « aventurier » encore disponible sur le plateau. L'action n'est pas exécutée si l'on reçoit cette tuile du joueur actif.

Si la tuile choisie est une tuile avec action, l'action n'est pas exécutée.



**Libération :** En fin de partie, après le tribut au dragon et avant le comptage des points, le joueur peut écarter une tuile du type de sa guilde d'origine pour chaque tuile « libération » qu'il défausse. Un joueur ne peut pas utiliser une tuile « libération » qui a été donnée au dragon.

## Fin de partie et victoire

A la fin du 3<sup>ème</sup> niveau le jeu est terminé.

- Il faut d'abord payer le tribut au dragon.

Chaque joueur doit défausser toutes les tuiles de sa pile la plus haute. Si celle-ci correspond à sa guilde d'origine, il doit défausser une seconde pile (la deuxième plus haute).

*Le joueur libère les aventuriers de sa guilde d'origine (1<sup>ère</sup> pile la plus haute) et paye ensuite le tribut ! (2<sup>ème</sup> pile la plus haute).*

Si plusieurs piles ont la même hauteur, le joueur choisit celle(s) à défausser.

- Chaque joueur peut alors utiliser le pouvoir des tuiles « libération » s'il en a encore après le tribut au dragon.

- Il compte ensuite la valeur de chacune de ses tuiles restantes : en négatif les tuiles de sa « guilde d'origine » et en positif les autres tuiles « aventurier ».

Exemple 1 :



1) Les piles les plus hautes sont la violette et la verte, le joueur choisit de défausser la pile violette.



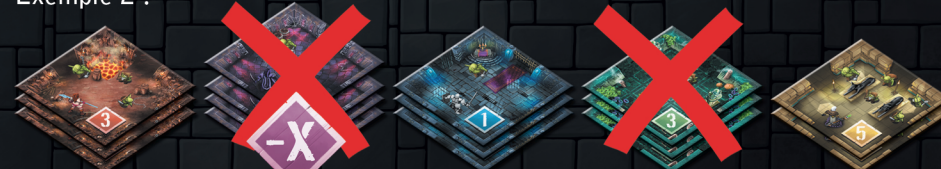
2) Les tuiles bleues sont négatives mais le joueur possède une tuile « libération », ce qui lui permet d'éliminer également sa tuile de valeur 4 et de ne garder que sa tuile de valeur 1.

3) Le score final est pour le joueur bleu :

Somme (rouges+vertes+jaunes)-somme (bleu).



Exemple 2 :



1) la pile la plus haute est la violette, il la défausse.

2) Comme elle correspond à la couleur de sa guilde d'origine, il doit donner en tribut au dragon sa seconde pile la plus haute, il choisit la verte.

3) Le score final est donc la somme des tuiles rouges, bleues et jaunes.

Le joueur ayant conservé le plus de trésor obtient **un bonus de 2 points**.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.