

# RÈGLES DU JEU

## DONJONS & LARDONS

Un jeu de dés et d'audace pour 1 à 99 joueurs!



### Tu veux revivre la quête de la cité des glaces aux côtés de Baxter et Marco?

Rien de plus simple! Munis-toi d'un **crayon et de la Carte de Quête** que tu trouveras sur la page précédente. Je te conseille de faire des photocopies pour pouvoir y rejouer plusieurs fois, seul ou avec tes amis (tu peux aussi l'imprimer à partir du site des Débrouillards). L'aventure avec un grand dé (?) t'attend!

#### BUT DU JEU

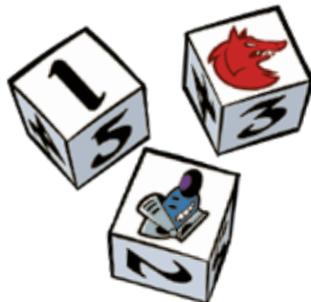
Tous les joueurs disposent du **même résultat** d'un jet de dés pour explorer la montagne le plus efficacement et trouver Tröh'Tchyll, la Cité des Glaces.

Chaque joueur place **des nombres dans sa grille** afin de faire le plus de points de victoire. Il pourra utiliser les talents spéciaux de Baxter et Marco pour tenter de devenir le plus grand des aventuriers. Ou se faire dévorer par une meute de loups!

#### MISE EN PLACE

Tes amis et toi, munissez-vous chacun d'un crayon et d'une *Carte de Quête*. Tu peux indiquer ton nom dans le coin de la feuille. Choisis un **nom qui a du prestige** (comme Lothar le barbare) ou qui amusera tes amis (comme Jean Némar).

Place les trois dés bien visibles par tous les joueurs.



Tu peux aussi utiliser l'application Photo Dice ou Custom Image Dice.



#### TOUR DE JEU

Lance les trois dés. Si aucun symbole n'apparaît, tous les joueurs doivent utiliser les nombres indiqués par les dés pour **inscrire un nombre dans une case vide** de leur grille **ne contenant pas de grotte**, au choix. Les montagnes sont des obstacles.

Exemple: les dés indiquent: **4 1 5**

#### Il y a trois possibilités:

- choisir un seul dé: 1 ou 4 ou 5
- en choisir deux et inscrire la somme: 6 (1+5) ou 9 (4+5) ou 5 (1+4)
- en choisir trois et inscrire la somme: 10 (1+4+5)

Lorsque tous les joueurs ont rempli une case de leur *Carte de Quête*, on relance les dés pour un nouveau tour. Simple, non?

#### Et les symboles? Ils représentent des actions spéciales.



Marco, le chevalier de la loutre permet d'explorer les grottes. Si ce symbole apparaît, les joueurs **doivent inscrire** un nombre (choisi avec le résultat des deux autres dés) dans une case *Grotte*. Si aucune case *Grotte* n'est disponible, il faut choisir une case normale.



La magie de Baxter permet d'orienter le destin en sa faveur. Si ce symbole apparaît, les joueurs **inscrivent un nombre au choix entre 1 et 15** dans une case vide (ou une case *Grotte*, si le symbole *Grotte* a également été obtenu).



Une meute de loups vous attaque! Si ce symbole apparaît, **les deux autres dés sont ignorés**. Chaque joueur place sa carte au centre de la table.

Il en choisit une autre au hasard et y dessine le symbole *Loup*, sur une case vide de son choix (sans *Grotte* et jamais dans la *Cité des Glaces*). Le joueur remet ensuite la carte à son propriétaire.

Un *Loup* fait baisser les points de prestige lors du calcul des points en fin de partie.

La seule façon de l'éviter est de vaincre le *Loup*. Pour cela, il faut inscrire le nombre 9 (eh oui! Il va falloir attendre le bon jet de dés!) dans une case adjacente. Une fois le 9 inscrit, la case *Loup* est barrée. En fin de jeu, cette action héroïque rapportera **2 points de prestige**. Dans le cas inverse, si aucun 9 n'est adjacent à cette case, cela diminuera le score de prestige de 2 points.

Sois prudent et sache qu'un même 9 peut servir à barrer plusieurs cases *Loups* tant qu'elles lui sont adjacentes!



## FIN DE PARTIE ET CALCUL DES POINTS DE PRESTIGE



La quête prend fin lorsque **toutes les cases ne contenant pas de grottes** sont remplies. Chaque joueur compte alors ses points en inscrivant les sous-totaux dans la zone de score au bas de la *Carte Quête*.

**Comment calculer ton score ?** Rien de plus simple...



**Voyage Périlleux : 1 point** par case qui compose la plus grande série de nombres adjacents. *Exemple : 4, 5, 6...*



**Découverte de Trésors : 3 points** par groupe d'au moins trois nombres identiques adjacents. Toutefois, on ne compte qu'un seul groupe pour chaque valeur. *Exemple : si tu as deux groupes de nombres 5 adjacents, un seul groupe sera comptabilisé pour 3 points.*



**Cité des Glaces : 5 points** si le même nombre est inscrit dans les quatre cases qui composent la cité au centre du lac.



**Meute de Loups : +2 points** par loup vaincu   
**-2 points** par loup invaincu.



Le joueur ayant **marqué le plus de points de prestige** est déclaré « l'aventurier le plus prestigieux » et remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le *Voyage Périlleux* le plus long remporte la victoire. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur avec la plus forte valeur de nombre dans la *Cité des Glaces* qui l'emporte.



Ah, j'ai oublié de préciser... Il est **interdit** d'effacer ou de raturer une case de ta *Carte de Quête*. Alors réfléchis bien avant d'inscrire quoi que ce soit !

- Une **même case** peut servir pour réaliser un *Voyage Périlleux*, une *Découverte de Trésors* et/ou vaincre un *Loup*.



- Dans le jeu, une case ou un nombre adjacent concerne toujours les cases **orthogonales et diagonales**.

**Bonne chance et deviens le plus prestigieux des aventuriers !**

Si tu utilises trois vrais dés, découpe ces cercles et colle-les sur la face « 6 » de chaque dé.



## MODE SOLO

Tu peux aussi jouer seul à *Donjons & Lardons: La Quête*.

Il te faudra alors réaliser le meilleur score possible.

**Pour jouer en solo**, il te suffit de suivre les règles normales du jeu.

La **seule exception** concerne la *Meute de Loups*. Si un symbole *Meute de Loups* apparaît, tu **dois** dessiner un loup dans une case adjacente (sans *Grotte* et jamais dans la *Cité des Glaces*) de la dernière case remplie. Si c'est impossible, tu es chanceux et tu pourras dessiner le loup dans n'importe quelle autre case de la grille (toujours sans *Grotte* et hors de la *Cité des Glaces*).

Une fois la partie terminée, calcule tes points et vérifie **ton niveau de réussite**.

**0 à 19**  : Tu vas dire que c'est la faute des dés ?

**20 à 29**  : Tu as les talents d'un bon éclaircur.

**30 à 39**  : Tu mérites le titre de grand aventurier.

**40 et +**  : Ton nom entrera dans la légende des plus grands héros du royaume.

Découpe et colle pour assembler tes dés.

