8+

3/5

20

BAF!

Jeu de mains, jeu de vilains !

Rustan & Eli Håkansson

But du jeu

Chaque joueur contrôle deux courageux héros au sein d'un groupe d'aventuriers explorant un périlleux donjon. Les aventuriers ont la ferme intention de parcourir les trois niveaux de la forteresse pour vaincre le terrible maître du donjon et son dragon apprivoisé, tout en récupérant quelques pièces d'or au passage.

Le joueur contrôlant les deux héros qui auront amassé le plus de butin à la fin de la partie l'emporte.

Contenu

- **10 cartes de héros grand format**
- **110 cartes dont :** 4 dragons, 4 maîtres du donjon, 34 monstres de chaque niveau (I, II et III) • **règle du jeu**

Mise en place

1. Prendre au hasard un maître du donjon et un dragon, puis les placer sur la table faces visibles.
2. Placer les 10 cartes héros au centre de la table.
3. Déterminer un premier joueur.
4. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun choisit un héros (5). Puis, en commençant par le dernier joueur et dans le sens inverse, chacun choisit un deuxième héros. Chaque joueur place ses cartes devant lui. Les cartes non choisies sont défaussées.
6. Mélanger séparément les monstres de niveau I, II et III et faire trois pioches faces cachées.



Cartes et symboles

CARTES HÉROS

Chaque héros commence avec des compétences dans une ou deux catégories parmi les quatre ci-dessous :

1. **Combat rapproché**
2. **Attaque à distance**
3. **Magie**
4. **Discrétion**

Si un héros n'a pas de compétence dans une catégorie, l'icône correspondante est vide (voir ci-contre 2 et 4).

Au fur et à mesure de la partie, les héros vont améliorer leurs compétences (voir plus loin).



Au début de la partie, cette héroïne a 1 en Combat rapproché et 1 en Magie.



CARTES MONSTRE



Les monstres ont quatre caractéristiques :

(1) **Nom**

(2) **Défense :** les compétences combinées nécessaires pour vaincre le monstre.

(3) **Gain de compétence :** les compétences gagnées (le cas échéant) si le monstre est vaincu.

(4) **Butin :** les pièces gagnées (le cas échéant) si le monstre est vaincu.

MAÎTRES DU DONJON ET DRAGONS



Les maîtres du donjon et les dragons ont trois caractéristiques :

(1) **Nom**

(2) **Défense :** les compétences combinées nécessaires pour vaincre ce maître du donjon / dragon à la fin de la partie.

(3) **Butin :** les pièces gagnées après avoir vaincu ce maître du donjon / dragon.

Déroulement de la partie

TOUR DE JEU

La partie se joue en neuf manches : trois pour chaque niveau du donjon. À l'issue de la neuvième manche, on compte les pièces pour déterminer le vainqueur.

Chaque manche se divise en trois phases :

- **Révélation des monstres**
- **Combat contre les monstres**
- **Résultat du combat**

RÉVÉLATION DES MONSTRES

Chaque joueur reçoit deux cartes Monstre faces cachées.

Les joueurs révèlent simultanément ces deux cartes au milieu de la table, à portée de tous. Ils doivent retourner les cartes vers l'extérieur pour ne pas les voir avant les autres joueurs (voir ci-contre).



Utiliser les monstres de niveau I pour les manches 1 à 3, puis ceux de niveau II pour les manches 4 à 6, et enfin ceux de niveau III pour les manches 7 à 9.

COMBAT CONTRE LES MONSTRES

Dès que les cartes Monstre sont visibles, les joueurs peuvent tenter de les attaquer, aussi vite que possible. La main gauche d'un joueur représente son héros de gauche, et sa main droite son héros de droite.



Pour attaquer un monstre, un joueur doit placer sa main dessus, en fonction du héros qu'il veut utiliser.

Lorsqu'un joueur pose sa main sur un monstre, l'attaque est portée ! Il est interdit de revenir sur sa décision ou de changer de cible. Un joueur peut décider de ne pas attaquer avec un de ses héros (ou de ne pas attaquer du tout). Il est également possible d'attaquer un monstre avec ses deux héros : dans ce cas, le joueur doit placer ses deux mains sur la carte Monstre. Les compétences des héros seront cumulées pour déterminer le résultat du combat.

Un même monstre ne peut pas être attaqué par deux joueurs à la fois. Le premier joueur qui met sa main sur la carte en devient l'attaquant.

RÉSULTAT DES COMBATS

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur(s) attaque(s), les combats sont résolus. Pour cela il faut comparer la défense du monstre aux compétences du ou des héros qui l'attaquent. Si les compétences combinées du ou des héros atteignent ou dépassent la défense du monstre, il est vaincu. Sinon, le ou les héros sont vaincus.

Ex ci-contre, la Magicienne possède une attaque de valeur 3 en magie, elle peut donc vaincre le Cube de gelé (requiert 2 Magie) mais pas le Guerrier Squelette qui requiert 1 attaque Combat rapproché pour être vaincu.



Si un joueur parvient à vaincre un monstre, il peut glisser la carte de ce monstre sous celle d'un de ses héros (pas nécessairement celui qui l'a vaincu) pour en améliorer une compétence. Glissez la carte Monstre sous le côté qui correspond à la compétence qu'il vous permet d'améliorer en laissant dépasser l'icône de compétence (voir ci-contre). Si un joueur réussit à vaincre deux monstres, les deux gains de compétence peuvent être attribués au même héros.



La rune magique présente sur certaines cartes Monstre est un joker qui peut être alloué à n'importe quelle compétence. En revanche, une fois allouée, cette rune ne peut plus être déplacée.

Si un héros perd un combat, son propriétaire place la carte du monstre qui l'a vaincu près de lui, face cachée: à la fin de la partie, ces monstres infligeront un malus. Les monstres qui rapportent des pièces mais pas de compétence peuvent être placées avec ces cartes, mais face visible.

SCORE FINAL

À l'issue de la neuvième manche, chaque joueur peut tenter de vaincre soit le maître du donjon, soit son dragon. Ce combat doit être livré sans l'aide des autres joueurs. Le joueur combine les compétences de ses deux héros et compare le résultat à la défense du maître du donjon ou du dragon (mais pas les deux ensemble). Si les compétences combinées des deux héros du joueur atteignent ou dépassent la défense du maître du donjon ou du dragon, il remporte les pièces marquées sur la carte correspondante. Plusieurs joueurs peuvent attaquer le maître du donjon ou le dragon. Ensuite, chacun compte le nombre total de pièces remporté au cours de la partie : chaque monstre vaincu (face visible ou sous les cartes des héros) rapporte le nombre de pièces indiqué sur la carte. Chaque monstre invaincu inflige une pénalité d'une pièce.

Le joueur qui a amassé le plus de pièces est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Auteurs : Rustan & Eli Håkansson - **Illustrations :** Tuuli Hypén
Conception graphique : Lauri Bremer, Jere Kasanen

lautapelit.fi

© 2016 Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
Tous droits réservés.

Données et adresses à conserver. 03-2017

CE

Adaptation et distribution française :

GIGAMIC

ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com