



VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

Mode Solo

But

Bien, je suis sûr que vous avez déjà votre licence. Tout ce que vous devez faire c'est d'obtenir le maximum de points possibles. La plupart des des Seigneurs du Donjon ne dépassent pas les 42, c'est donc ce qu'il faut nécessairement atteindre pour impressionner vos collègues.

Installation

Utilisez le plateau rouge pour vous. Tournez les autres plateaux (jaunes, verts et bleus) de leur côté inutilisé et disposez-les avec le jaune le plus proche de vous et le bleu le plus éloigné. (En réalité, vous pouvez déplacer les couleurs, mais il est plus facile pour l'expliquer dans ce sens. Ainsi dans ces règles, par exemple, "jaune" signifie le joueur fictif le plus proche).

Placez trois cartes ordre de manière aléatoire, face visible, dans la partie inaccessible en haut de chaque plateau des joueurs fictifs. Puis, choisissez aléatoirement trois de vos propres cartes ordre, mettez deux d'entre elles de votre choix dans vos espaces d'ordre inaccessibles.

Placez les trois marqueurs (cubes) de méchanceté sur le côté de l'échelle de méchanceté comme suit (la couleur est sans rapport) :

- Le premier sur le troisième niveau en partant du bas.
- Le deuxième sur le sixième niveau (toujours en partant du bas)
- Le dernier sur le neuvième niveau (juste avant le paladin qui se situe au dixième niveau).

Pour la simplicité vous les situez entre deux espaces pour que le partage soit évident. Par exemple, le troisième cube est situé entre les espaces 9 et 10. (10 = la ligne du paladin).

Ces cubes factices ne se déplaceront jamais pendant le jeu.

Placez le reste du jeu comme d'habitude pour quatre joueurs et vous êtes prêts à y aller!

Phase Nouvelle Saison

Lors de la phase « Les aventuriers de la saison suivante », mettez quatre aventuriers comme dans un jeu à quatre joueurs.

Si jamais l'événement est « la course au titre », re-piochez un nouvel événement, celui-ci ne fonctionnant pas très bien.

Ordres de Sélection

Cette phase fonctionne très différemment. C'est toujours la partie la plus importante du jeu et est extrêmement tactique.

- 1) On commence par le joueur fictif jaune, placez trois cartes ordre face visible de manière aléatoire sur les trois emplacements de ce joueur. Ces ordres enverront les larbins sur le tableau central comme dans un jeu à 4 joueurs. A savoir que tous les autres joueurs se placeront avant vous.
- 2) Sélectionnez maintenant un de vos propres ordres et placez sa carte sur un de vos trois emplacements au choix.
- 3) Placez maintenant les trois cartes ordre du joueur vert, comme vous l'avez fait pour le joueur jaune.
- 4) Sélectionnez maintenant une deuxième carte ordre et placez-la sur un de vos deux emplacements restants.
- 5) C'est maintenant au tour du joueur bleu de placer ses 3 cartes ordre.
- 6) Sélectionnez votre troisième et dernier ordre et placez-le sur votre dernier emplacement libre.

« Révélation » des ordres

Tous les ordres sont déjà face visible, mais maintenant il est temps de placer les larbins sur le plateau central. D'abord les trois joueurs fictifs placent leur premier lardin sur le premier espace disponible en suivant les règles du jeu à 4, c'est ensuite votre tour. Répétez la procédure pour les deuxièmes et troisièmes larbins. C'est comme pour une partie à 4 joueurs sauf que vous êtes toujours dernier.

Si vous vous sentez à l'aise, il n'est pas vraiment nécessaire de placer tous les larbins des joueurs fictifs. Mettez juste vos propres larbins sur les bons emplacements. Soyez prudent avec les ordres pour les « salles » et les « monstres » - voir ci-dessous.

Exécution des ordres

Exécutez les ordres de vos propres larbins sur le plateau central. Des larbins fictifs sont sans conséquence sauf qu'un lardin fictif sur un ordre « salle » ou « monstre » enlèvera le choix placé à l'extrême droite du « magasin ». Ainsi il peut être important d'arriver sur ces espaces après les larbins fictifs afin d'avoir plus de choix.

Récupération des Ordres

Pendant cette phase, les ordres indisponibles des joueurs fictifs deviennent disponibles et les trois ordres appliqués lors de ce tour deviennent indisponible.

Phase d'aventuriers

Pendant cette phase, vous obtenez un des quatre aventuriers. Comparez simplement votre position sur l'échelle de méchanceté aux trois marqueurs fictifs pour déterminer lequel vous obtenez.

Fin du Rond

Il n'y a aucun marqueur de premier joueur à passer.

Paladin

Puisqu'il n'y a aucuns autres joueurs, vous ne pouvez pas vous débarrasser de lui une fois que vous l'avez.

Buts

La seule différence est dans les titres. Les seuils pour des titres sont :

Le Seigneur des Sombres Faits : Vous êtes sur un des trois derniers espaces de l'échelle de méchanceté.

Le Seigneur des Salles : Vous avez 5 salles ou plus.

Le seigneur des Tunnels : Vous avez 6 tunnels ou plus.

Le Seigneur des Monstres : Vous avez 5 monstres ou plus.

Le Seigneur des Trésors : Vous avez un total de 6 ou plus d'or, nourriture et pièges.

Le Seigneur des Diablotins : Vous avez 9 diablotins ou plus.

Le Seigneur des Batailles : Vous avez 0-1 tuiles conquises.

Les titres valent trois points. La salle du Panthéon donne 2 points par titre.

Le plus haut score du créateur est 46 (Bravo à lui et voilà un sérieux challenge à battre).

Ce mode a été créé par Rob Bell (Dr Crow), vous pouvez retrouver la VO en allant [sur ce lien](#).

Merci à tous les relecteurs et correcteurs qui m'ont aidé à faire cette VF : Dubs

Traduit par Raphaël Da Silva Gomes (RAF Park)