

Un donjon dans un deck

Franck Genet

29 décembre 2011

1 Introduction

Un donjon dans un deck est un petit jeu de carte solo dans lequel vous allez explorer un donjon pour aller y combattre - et vaincre - le boss final. La particularité du jeu est que tout tient dans un paquet de cartes que vous allez garder en main tout le long, passant les cartes sous le paquet une fois utilisées.

2 Préparation

Mettez de côté la carte portant 4 doubles *Portes* numérotées - les *Portes* des boss du jeu. Mélangez les autres cartes, faces blanches d'un côté et faces grises de l'autre. Mettez la carte des *Portes* des boss sous le paquet (face blanche vers le haut), *Porte* numéro 1 en haut. Mettez une icône de *Couloir* vers le haut sur la carte du dessus du paquet ; si la carte du dessus n'a pas d'icône *Couloir*, passez la sous le paquet jusqu'à avoir une carte avec une icône *Couloir* que vous mettez en haut.

3 Déroulement du jeu

Vous allez passer successivement les cartes, parfois en prenant en compte l'icône du haut, parfois en choisissant celle que vous voulez. Selon que vous tenez le paquet recto (face blanche) ou verso (face grise) visible la manière de jouer est un peu différente.

3.1 face blanche

Vous effectuez une action en sélectionnant une icône puis en passant la carte sous le paquet en mettant l'icône utilisée vers le bas.

- Après un *Couloir*, vous pouvez choisir l'icône *Couloir* ou *Porte* de votre choix sur la carte suivante. Si ni *Couloir* ni *Porte* ne sont présents, s'il y a un *Monstre* vous pouvez l'affronter ou le fuir (voir section 3.2 *Monstres* ci-dessous) ; sinon, vous pouvez ramasser un *Trésor* ou une *Arme*.
- Après une *Porte*, vous devez sélectionner l'icône en haut de la carte suivante : si c'est un *Couloir* ou une *Porte*, vous le (la) sélectionnez et continuez l'aventure ; si c'est un *Monstre*, vous devez l'affronter ou le fuir ; si c'est un *Piège*, vous l'activez : voir section ?? *Pièges* ci-dessous ; si c'est un *Trésor* ou une *Arme*, vous pouvez le (la) prendre (voir section 3.3.1).

- Après un *Monstre* (à l'issue du combat), un *Trésor* ou une *Arme*, considérez que vous venez d'emprunter un *Couloir*.

Attention ! Si vous utilisez trois *Porte* d'affilé ou trois *Couloir* d'affilé, vous vous perdez : après avoir mis sous le paquet la troisi'eme carte, retournez le paquet (en gardant le même côté en haut) - reortez-vous en section 3.4 pour la suite du jeu.

3.2 *Monstres*

3.2.1 combats

Lorsque vous devez combattre un *Monstre*, mémorisez sa valeur de combat. Passez ensuite les cartes (en les mettant sous le paquet, avec l'icone qui était en haut vers le bas à chaque fois) jusqu'à avoir une autre icone *Monstre* en haut : sa valeur, ajoutée au nombre de vos *Armes*, est votre valeur de combat. Si votre valeur de combat est *supérieure ou égale* à celle du *Monstre* (initial), vous gagnez le combat : poursuivez simplement l'aventure ; sinon, vous perdez un point de vie : mettez la carte *Monstre* finale (celle donnant votre valeur de combat) de côté. Vous pouvez éviter de perdre ce point de vie en défaussant autant de *Trésors* que la valeur de combat du *Monstre* (initial).

3.2.2 fuite

Si vous choisissez de fuir un *Monstre*, vous partez en courant dans les *Couloirs* et vous vous perdez : retournez le paquet (reportez-vous en section 3.4 pour la suite du jeu).

3.3 Détails de certaines cartes et actions

3.3.1 *Armes et Trésors*

Lorsque vous trouvez une *Arme* ou un *Trésor*, mettez sa carte de côté.

Chaque *Arme* rajoute un point à votre valeur de combat contre les *Monstres* (et les boss).

Vous pouvez à tout moment défausser deux *Trésors* pour récupérer un point de vie : remettez la carte *Monstre* ou *Piège* marquant le point de vie perdu et les deux cartes *Trésors* sous le paquet, icones sélectionnées vers le bas (face visible de la bonne couleur).

Rappel : si vous perdez un combat contre un *Monstre*, vous pouvez défausser autant de *Trésors* que la valeur de combat du *Monstre* pour éviter de perdre un point de vie.

3.3.2 *Pièges*

Lorsque vous déclanchez un *Piège*, vous perdez un objet : si vous avez au moins une *Arme*, défaussez-en une ; sinon, défaussez un *Trésor*. Si vous n'avez ni *Arme* ni *Trésor*, vous perdez un point de vie : mettez la carte *Piège* de côté.

3.3.3 Vie

Vous avez 4 Points de Vie (PV). Dès que vous mettez de côté la quatrième carte de *Monstre* ou de *Piège*, vous mourrez et avez perdu la partie.

3.3.4 Double-Portes et boss

Chaque fois que vous passez la carte avec les 4 *Portes* doubles, vous affrontez un boss : passez la carte sous le paquet en lui faisant faire un quart de tour dans le sens horaire (de façon à avoir le numéro juste supérieur en haut) ; passez ensuite les cartes du paquet jusqu'à tomber sur un *Monstre* en haut de la carte : la valeur du boss est la valeur du *Monstre* ainsi sélectionné augmentée du numéro de la double *Porte* passée. Combattez ensuite le boss normalement - vous ne pouvez le fuir.

Boss final Faites comme pour un boss normal, mais en effectuant trois combats d'affilé, chacun représentant un assaut dans ce combat épique final. Si vous êtes toujours vivant à l'issue du combat, vous avez gagné la partie !

3.4 face grise

Tous se déroule de la même façon à quelques exceptions près :

- Lorsque vous passez les cartes sous le paquet, vous laissez l'icone sélectionnée en haut.
- Vous ne pouvez pas fuir un *Monstre*
- Il y a en plus une nouvelle icone, le *Retournement*, avec deux flèches en cercle. Lorsque vous rencontrez cette icone, vous retrouvez votre chemin : après avoir mis la carte sous le paquet, retournez-le (pour revenir sur les faces blanches).
- Lorsque vous croisez la carte avec les doubles *Portes* des boss, mettez la sous le paquet en la tournant d'un quart de tour dans le sens horaire : c'est maintenant le nombre juste inférieur qui sera en haut (vous revenez sur vos pas, mais le boss a été tué, vous n'avez donc pas à le combattre ; par contre, le temps que vous vous retrouviez, un nouveau boss aura pris la place du mort : lorsque vous repasserez la même *Porte* face blanche, vous devrez à nouveau le combattre.

3.5 Terminologie

3.6 Mettre une carte de côté

Il vous est parfois demandé de mettre une carte de côté : pour cela, retirez l'acarte du paquet, et mettez la à un endroit accessible, table ou poche (si vous jouez dans le métro par exemple), en ayant soin de mettre l'icone sélectionnée en haut.

3.7 Défausser une carte

Lorsque vous devez défausser une carte, remettez la sous le paquet, en ayant bien soin de mettre l'icone défaussée vers le bas et la couleur visible correspondant à celle actuellement visible.