

DUNGEON ACADEMY

Êtes-vous prêt à passer votre diplôme d'Aventurier de l'école la plus réputée ? Arriverez-vous à faire mieux que les autres apprentis héros venus de tout le royaume ? La Dungeon Academy vous ouvre ses portes ! Nul ne sait ce qui vous attend dans le donjon de l'école : les dés sont jetés... À vous monstres, potions et trésors !

10+



1-6



20'



JULIAN ALLAIN
RÉGIS TORRES

MATÉRIEL

MONTER LE DONJON

16 DÉS DE BASE

1 DÉ LABYRINTHE

1 DÉ BOSS



1 PROFESSEUR

10 CARTES HÉROS

20 CARTES TRÉSORS

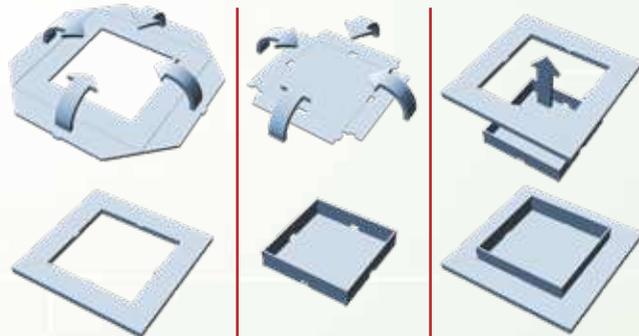
6 CARTES SORTIE

158 JETONS ÉNERGIE

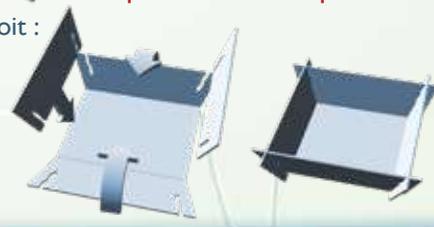
... ET UN DONJON

150 FICHES AVENTURE

1. La base :



2. Le toit :



INSTALLATION

1. Chaque joueur prend une **fiche Aventure (A)** et un crayon.
2. Chaque joueur pioche une **carte Héros (B)** au hasard et la pose face visible devant lui. Il choisit un nom pour son Héros, qu'il note dans la case prévue à cet effet en haut de sa fiche Aventure.
3. Chaque joueur prend le **nombre de jetons Énergie indiqué sur sa carte Héros**, et les place aux emplacements prévus côté Vie (C) ou côté Mana (D). Les autres jetons sont mis au centre de la table et forment une réserve (E).
4. Le donjon (F) est placé au centre de la table, les cartes Trésor (G) et Sortie (H), le professeur (I) et les 16 dés de base (J) à portée de main.

Note : Laissez le dé Labyrinthe et le dé Boss (K) dans la boîte pour votre première partie.



BUT DU JEU

Dungeon Academy se joue en une succession de niveaux, représentant les étages du donjon. À la fin du 4^e niveau, le joueur ayant récolté le plus de gloire obtient son diplôme et gagne la partie !

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque niveau, les joueurs procèdent aux étapes suivantes :

1. CHOISIR LA DURÉE DE L'EXAMEN

Munissez-vous d'un compte à rebours ou téléchargez l'application gratuite Dungeon Academy et choisissez une durée de jeu en fonction de la difficulté souhaitée :

- Facile : 1 minute.
- Moyen : 45 secondes.
- Difficile : 30 secondes.

2. PRÉPARER LE DONJON

Désignez un joueur, qui s'occupera de préparer le donjon. Ce joueur lance les 16 dés de base à l'intérieur du toit du donjon.

Il ajuste manuellement les dés mal tombés afin d'obtenir un carré de 4 dés sur 4.

Il recouvre le toit avec le sol du donjon.

Enfin, il retourne le tout bien maintenu, et le pose au milieu de la table sans soulever le toit du donjon.



Puis, il forme une pioche avec les cartes Sortie triées dans l'ordre, en commençant par la carte Sortie numéro 1 visible. Le donjon de l'école est prêt pour le premier niveau de l'examen !



3. OUVRIR LE DONJON ET PARTIR À L'AVENTURE

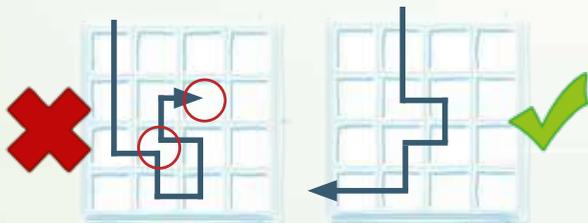
Lorsque tous les joueurs sont prêts, l'un d'eux ouvre le toit du donjon et lance le compte à rebours. L'examen commence : **tous les joueurs jouent en même temps et doivent tracer sur leur fiche Aventure leur parcours** dans le donjon au niveau actuel.

Note : Chaque joueur voit le donjon d'un angle différent, mais ça n'a pas d'importance ; les joueurs tracent leur parcours selon leur perspective.

Lors du tracé, les joueurs doivent respecter les trois Règles d'Or de l'école :

- Ils doivent **commencer et finir leur tracé sur une des cases extérieures du donjon**. Ils ne peuvent pas commencer ni s'arrêter en plein milieu du donjon !
- Les salles communiquent horizontalement ou verticalement, il est **impossible de se déplacer en diagonale**.
- Il est **interdit de passer deux fois sur la même case**.

Astuce : Finissez votre tracé par une flèche afin de bien signifier le sens de votre parcours !



Dès qu'un joueur a terminé son tracé, **il pioche la première carte Sortie** de la pile. Dès que le temps est écoulé ou que tous les joueurs ont pioché leur carte Sortie, stoppez l'aventure. Les joueurs vont maintenant résoudre leur donjon.

4. RÉSOUDRE LE DONJON

En commençant par le joueur en possession de la carte Sortie numéro 1, jusqu'au joueur sorti en dernier, chaque joueur va résoudre son tracé, aidé par son voisin de gauche qui va jouer le professeur.

Ce joueur utilise le pion professeur pour vérifier le parcours du héros dans les salles du donjon. En suivant le parcours tracé sur la fiche Aventure du joueur actif, il déplace le professeur sur les dés un par un, en indiquant à chaque fois le contenu de la salle.



Lorsque le professeur annonce le contenu d'une salle, le Héros du joueur actif perd ou gagne les points de Vie ou de Mana correspondants, selon qu'il élimine un monstre ou qu'il boit une potion (voir encadré en page suivante). **Lorsqu'un Héros élimine un monstre, le joueur place un de ses jetons Énergie perdus dans la case correspondante du monstre sur sa fiche Aventure.** Les autres sont remis à la réserve.

Lorsqu'un Héros boit une potion, il ajoute depuis la réserve un jeton (de Vie ou de Mana selon la potion qui a été bue) sur le côté correspondant de sa carte Héros. Attention, les joueurs ne peuvent pas « stocker » leurs potions de Vie et de Mana. (Ex : si un Héros passe sur une potion de Vie, mais qu'il est déjà à son maximum de Vie, il ne peut pas la « garder pour plus tard ».) Ils ne peuvent pas non plus dépasser les valeurs de point de Vie et de Mana indiquées sur leur carte Héros.

Échec du niveau

Si, à la fin d'un niveau, un héros se retrouve dans une des situations suivantes :

- Il n'est pas sorti du donjon avant la fin du compte à rebours.
- Il a enfreint une des trois Règles d'Or.
- Ses points de Vie ou de Mana sont tombés en dessous de 0 pendant la vérification.

Alors le professeur applique les sanctions suivantes :

- Le joueur marque 0 point de Gloire ce niveau.
- Le joueur ne valide aucune Quête.
- Le joueur ne pioche aucun Trésor.
- Le Héros regagne en revanche tous ses points de Vie et de Mana !

MONSTRES & POTIONS

	LE BLOB -1		LE COLOSSE -2		LA POTION DE VIE +1
	LE FANTÔME -1		LA FAUCHEUSE -2		LA POTION DE MANA +1

Réussite du niveau

Si un Héros réussit à sortir du niveau du donjon vivant et à temps, le joueur gagne des points de Gloire qu'il reporte sur sa fiche Aventure de la manière suivante :

- Le joueur marque 1 point de Gloire pour chaque monstre qu'il a éliminé à ce niveau (quelle que soit sa taille) : comptez simplement le total de jetons Énergie que vous avez placé dans les cases Monstre en haut de votre fiche Aventure lors de la vérification. 
- Si le joueur a marqué des points de Gloire grâce à des cartes (Trésor ou Héros), il les indique dans la case correspondante. 
- Il choisit une des quatre Quêtes en bas de sa fiche Aventure et marque 1 point de Gloire pour chaque monstre correspondant 

EXEMPLE DE RÉOLUTION DE NIVEAU

1. Le Héros affronte un Blob, il perd donc 1. Il place ce sur la case Blob de sa fiche Aventure. 
2. Le Héros boit une potion Rouge, il prend 1 à la réserve et le place du côté Vie de sa carte Héros.
3. Le Héros boit une autre potion Rouge, mais il est déjà à son maximum ! Il ne place donc pas de à côté de sa carte Héros.
4. Le Héros affronte une Faucheuse, il perd donc 2. Il prend un des deux jetons perdus et le place sur la case Faucheuse de sa fiche Aventure, et remet l'autre dans la réserve.
5. Le Héros boit une potion Bleue, il gagne donc 1. Il prend un à la réserve et le place du côté Mana de sa carte Héros. Puis il sort du donjon !

qu'il a éliminé durant ce niveau. Chaque Quête demande d'avoir éliminé des monstres spécifiques : petits monstres, grands monstres, monstres bleus ou monstres rouges. Chaque quête ne peut être réalisée qu'une seule fois.

Note : Vous disposez sur votre fiche Aventure de deux emplacements pour noter vos scores de Vie et de Mana à la fin de chaque niveau. Utilisez-les ! Ils peuvent servir à refaire votre vérification si besoin, ou si le chat mélange les pions sur la table...



4. GAGNER DES TRÉSORS

Une fois le niveau de chaque joueur vérifié, les Héros accèdent à la salle des trésors.

Le premier joueur sorti pioche autant de cartes Trésor que de joueurs et les pose face visible au centre de la table. Chaque joueur qui a réussi le niveau doit à son tour, dans l'ordre croissant des cartes Sortie, prendre une carte Trésor de son choix.

Note : Au dernier niveau, ne piochez pas de cartes Trésor, mais conservez l'ordre de Sortie. Cela départagera les joueurs en cas d'égalité !

5. PASSER AU PROCHAIN NIVEAU

Mettre à jour la fiche Aventure

Chaque joueur défausse tous les jetons Énergie présents sur sa fiche Aventure. Entre deux niveaux, sauf pouvoir de Héros ou de Trésor, vous ne regagnez ni Vie ni Mana. Puis les joueurs passent au niveau suivant en répétant les étapes 1 à 5.

Ajouter les dés Labyrinthe et Boss

À partir du niveau 2, remplacez un des dés par le dé Labyrinthe. Au niveau 4, remplacez un autre dé par le



DÉCOMPTE DES POINTS D'UN NIVEAU

1. Au premier niveau, le Héros a éliminé 3 Blobs, 1 Colosse et 1 Faucheuse, 5 monstres au total. Il gagne donc 5 🟡, et inscrit ce chiffre dans la case correspondante à côté du niveau 1.
2. Le Héros décide de terminer sa quête des monstres rouges. Puisqu'il a éliminé 3 Blobs et 1 Colosse, il gagne 4 🟡, et inscrit ce chiffre dans la case de la quête correspondante.



dé **Boss** du donjon.

Vous trouverez en fin de règle la description de ces deux dés. Assurez-vous que tout le monde a bien compris leurs différentes faces avant de soulever le toit du donjon !

FIN DU JEU

Lorsque le dernier niveau est résolu, les joueurs font le total de leur Gloire pour déterminer le vainqueur.

Chaque joueur note dans la case Sablier les éventuels points de Gloire de fin de partie indiqués sur ses cartes Trésor et Héros.



Enfin, chacun additionne les points de Gloire notés dans chaque case 🟡 de sa fiche. Le joueur qui possède le total le plus haut remporte la partie, ainsi qu'un diplôme de la Dungeon Academy ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui qui est sorti le plus rapidement du dernier niveau du donjon.

VARIANTES

Entraînement

Si vous jouez avec de jeunes joueurs ou que vous voulez juste faire une partie d'entraînement, vous pouvez jouer sans le dé Labyrinthe ni le dé Boss.

Sans Pitié

Les joueurs n'ont plus le droit de barrer, rayer ou gommer. Lorsqu'ils tracent leur parcours dans le donjon, c'est définitif : l'erreur n'est plus permise.

Variante Solo

Les règles restent les mêmes, à une exception près : après un niveau réussi, le joueur pioche deux cartes Trésor, en choisit une et défausse l'autre.

En solo, le but du jeu est de battre son propre score et d'améliorer son classement sur l'Échelle des Héros :

0 à 10 : JEUNE ÉCUYER

11 à 20 : APPRENTI HÉROS

21 à 30 : HÉROS LOCAL

31 à 40 : HÉROS DE CLASSE INTERNATIONALE

41 à 50 : LÉGENDE VIVANTE

51 ET + : DEMI-DIEU



DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Le joueur additionne tous les chiffres présents dans les cases. Il a gagné $3+1+4+2+3+5 = 18$ avec ses points de fin de niveaux, et a gagné $4+2+5+1 = 12$ grâce à ses quêtes. Il ajoute également 2 pour la Mascotte de l'école qu'il a trouvée pendant l'aventure. Il marque donc un total de $18+12+2 = 32$!



LES CARTES TRÉSOR

Les icônes en bas à gauche de certaines cartes rappellent à quel moment ou dans quelles conditions ces cartes peuvent être jouées. Les cartes sans icône ont des effets permanents ou de fin de partie.



Cette carte peut être jouée **une fois par niveau**.



Cette carte **doit** être jouée **au prochain niveau**.



Cette carte peut être **défaussée à tout moment** pour produire son effet.



LA BOURSE

À la fin de la partie, gagnez +1.



LA MASQUETTE DE L'ÉCOLE

À la fin de la partie, gagnez +2.



LE BOUCLIER

Gagnez +1. Votre maximum de est augmenté de 1.



LE CASQUE

Gagnez +1. Votre maximum de est augmenté de 1.



LE DIPLÔME DE CHASSEUR DE BLOBS

Au prochain niveau, gagnez +1 pour chaque Blob éliminé.



LE DIPLÔME DE CHASSEUR DE FANTÔMES

Au prochain niveau, gagnez +1 pour chaque Fantôme éliminé.



LE DIPLÔME DE CHASSEUR DE COLOSSES

Au prochain niveau, gagnez +1 pour chaque Colosse éliminé.



LE DIPLÔME DE CHASSEUR DE FAUCHEUSES

Au prochain niveau, gagnez +1 pour chaque Faucheuse éliminée.



LA SUPER POTION ROUGE

Défaussez cette carte à tout moment pour gagner +2.



LA SUPER POTION BLEUE

Défaussez cette carte à tout moment pour gagner +2.



LA POTION COCKTAIL

Défaussez cette carte à tout moment pour gagner +1, +1, +1.



UN OBJET INUTILE

Cet objet ne sert strictement à rien.



L'ANNEAU DE TÉLÉPORTATION

Vous pouvez entrer dans chaque niveau par la case de votre choix.



LES BOTTES DE FUITE

Vous pouvez sortir de chaque niveau par la case de votre choix.



LE TROPHÉE DU RÔDEUR

Au prochain niveau, si vous sortez en premier, gagnez +2.



LA CARTE AU TRÉSOR

Cochez immédiatement une case du prochain niveau. Si vous y passez, gagnez +2.



LES LUNETTES MAUDITES

Au prochain niveau, vos potions rouges seront rouges et vos potions bleues seront rouges.



LA CAPE D'INVISIBILITÉ

Défaussez cette carte à tout moment pour ignorer un Monstre sur votre tracé sans gain, ni perte de et.



L'ASPIRO-FANTÔMES

Une fois par niveau, vous pouvez éliminer un Fantôme sans perdre de.



L'ÉPÉE ANTI-BLOBS

Une fois par niveau, vous pouvez éliminer un Blob sans perdre de.

LE DÉ BOSS



LE TROLL

-3 +3

Puis régénère toute votre



LE DRAGON

-3 -3 +3

Puis régénère toute votre et tout votre .



L'IMPASSE

Vous ne pouvez pas passer par cette salle.



LA LICHE

-3 +3

Puis régénère tout votre .



LE COFFRE

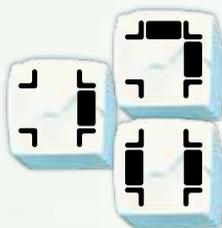
+2



LA CLEF

Vous devez obligatoirement passer ici pour pouvoir sortir (même si vous possédez les Bottes de Fuite).

LE DÉ LABYRINTHE



LES COULOIRS

Vous ne pouvez pas passer par le(s) côté(s) où se trouvent les murs.



LE CARREFOUR

Rien à signaler !



LA PEAU DE BANANE

-1 .



LA BOURSE

+1 .

LES CARTES HÉROS



LA PIRATE

En début de partie, elle coche une case de chaque niveau. Chaque case cochée qu'elle traverse lui rapporte +1 .



LA RÔDEUSE

À chaque niveau, si elle sort en premier, elle gagne +1 .



LA CONJURATRICE

Elle gagne +1 par Faucheuse éliminée.



LE MOINE

Une fois par niveau, il peut transformer une en , ou l'inverse.



LA VOLEUSE

Elle commence la partie avec deux cartes **Trésor** piochées au hasard.



LE NINJA

Une fois par niveau, lors de la résolution, il peut ignorer un Monstre de son tracé, sans gain, ni perte de , ou .



LE MAGE

Une fois par niveau, il peut éliminer une Faucheuse sans perdre de .



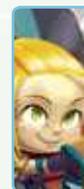
LE BARBARE

Il gagne +1 par Colosse éliminé.



LE MARCHAND

Il gagne +7 en fin de partie.



LA GUERRIÈRE

Une fois par niveau, elle peut éliminer un Colosse sans perdre de .

Auteur : Julian Allain • Illustrateur : Régis Torres • Directeur Artistique : Henri Kerमारrec
Remerciements à Solal-Ewan, l'homme à la robe de chambre, l'Ours de KBI, Doria R, Mathieu BP, Yann B, le Gang Rennais des Auteurs Ludiques, Henri K, Johan L, Jonathan D, Loïc B, Vianney V, l'asso' Borderline, le milieu ludique rennais, la Famille et tous les testeurs qui m'ont apporté leur aide !

