



KOOPA




donjons & bastions

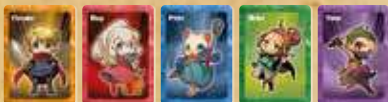


Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, durée moyenne d'une partie : 20 minutes.

Contenu

35 cartes Personnage (5 personnages numérotés de 1 à 7),
15 cartes Monstre (5 x 3 niveaux de donjon), 45 tuiles Pierre Précieuse.

   45 tuiles Pierre Précieuse
(15 de chaque couleur)



35 cartes Personnage
(5 personnages numérotés de 1 à 7)



15 cartes Monstre
(5 x 3 niveaux de donjon)



Carte Monstre

Principe et but du jeu

Les joueurs doivent faire équipe pour affronter les monstres du donjon. Ils posent simultanément une carte face cachée devant eux puis la révèlent. Si la somme de leurs cartes atteint ou dépasse la force du monstre ils sortent vainqueur de la bataille. Mais il va falloir être malin car seuls les joueurs qui auront joué les cartes de valeurs les plus faibles seront récompensés. Par contre en cas de défaite, ils seront les seuls à être pénalisés ! Le joueur qui aura récupéré le plus de Pierres Précieuses à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.



Mise en place

Cartes Personnage :

chaque joueur choisit un personnage et prend les cartes correspondantes.

- à 3 joueurs : les cartes numérotées 1 ne sont pas utilisées et sont remisées dans la boîte. Chaque joueur a donc en main une série de cartes Personnage numérotées de 2 à 7.

- à 4 et 5 joueurs : les cartes numérotées 7 ne sont pas utilisées et sont remisées dans la boîte. Chaque joueur a donc en main une série de cartes Personnage numérotées de 1 à 6.

Cartes Monstre :

mélanger séparément chaque niveau de donjon et en retirer une carte au hasard, sans en prendre connaissance (voir dos des cartes I, II ou III). Puis faire trois piles au milieu de la table face cachée pour chaque niveau de donjon.

Chaque joueur prend 3 tuiles Pierre Précieuse (une de chaque couleur). Les autres tuiles sont placées dans la boîte.



Déroulement de la partie

Un des joueurs retourne la première carte Monstre de la pile du niveau 1 du donjon. Les joueurs doivent maintenant tenter de le vaincre. Ils choisissent une carte Personnage de leur main et la placent face cachée devant eux.

Les joueurs peuvent négocier et discuter entre eux, mais attention, il est tout à fait autorisé de bluffer et de ne pas tenir ses engagements. Quand tout le monde a choisi la carte qu'il souhaité jouer, celles-ci sont révélées simultanément. On compare alors la force du Monstre avec la somme des valeurs des cartes Personnage jouées par les joueurs.

Important : si des joueurs ont joué des cartes de même valeur ces cartes ne sont pas comptabilisées. Les joueurs ne pourront pas recevoir de récompense pour ce tour. Par contre ils pourront être pénalisés en cas de défaite s'ils ont joué la carte de la valeur la plus faible.

- **Défaite** : si la somme des cartes jouées par les joueurs est plus faible que la force du Monstre, les joueurs n'ont pas réussi à le vaincre. Le(s) joueur(s) ayant joué la carte de valeur la plus faible doit (doivent) remettre au centre de la table les tuiles Pierre Précieuse de la couleur qu'il(s) possède(nt) en majorité (si le joueur a plusieurs couleurs en majorité il choisit celle qu'il remet au centre de la table).

- **Victoire** : si la somme des cartes posées par les joueurs est égale ou supérieure à la force du Monstre, le Monstre est vaincu et les joueurs se partagent le trésor de cette façon :

*Exemple de victoire. Le Monstre a une force de 7.
Les joueurs totalisent 6+5+4=15 points (les deux cartes 2 ne sont pas comptabilisées). Ils gagnent donc la bataille.*

La deuxième carte la plus faible rapporte la récompense de rang 2



Force 7



La carte la plus faible rapporte la récompense de rang 1



le joueur qui a posé la carte de la valeur la plus faible prend, dans la boîte, la récompense de rang 1 indiquée sur la carte Monstre. Puis le joueur qui a joué la deuxième carte la plus faible prend la récompense en rang 2 s'il y en a une, etc.

S'il n'y a plus de tuiles Pierre Précieuse dans la boîte alors le joueur ne prend rien. S'il n'y a plus de joueur ayant pris part à la bataille pour prendre la récompense suivante, elle reste dans la boîte.

S'il y a des tuiles Pierre Précieuse au centre de la table (tuiles placées précédemment par un ou des joueur(s) pénalisé(s)), les joueurs ayant participé à la bataille les prennent une par une en commençant par le joueur qui a joué la carte la plus basse, puis celui qui a joué la seconde plus faible... Les joueurs continuent à choisir une tuile chacun leur tour dans cet ordre jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Exemple de défaite. Le Monstre a une force de 10.

Les joueurs totalisent 4+5=9 points (les trois cartes 3 ne sont pas comptabilisées).

Ils perdent donc la bataille.



Les cartes utilisées par les joueurs durant ce tour sont placées faces visibles devant chaque joueur. La carte Monstre est défaussée puis la prochaine carte Monstre est révélée et un nouveau tour commence.

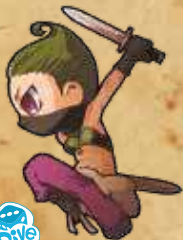
Quand la bataille avec le quatrième Monstre d'un niveau est terminée, les joueurs reprennent toutes leurs cartes Personnage en main. Puis le premier Monstre du niveau suivant du donjon est révélé et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

Après la bataille avec le quatrième Monstre du niveau III, la partie est terminée et les joueurs procèdent au décompte.

Les joueurs marquent un point pour chaque tuile Pierre Précieuse en leur possession ainsi que 3 points supplémentaires pour chaque série de trois tuiles de couleurs différentes.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité les joueurs partagent la victoire.



Auteur : Tomohiro Enoki

Illustrations : Osamu Inoue,
Tori Hasegawa, Yasuhito Kimura

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Informations et adresse à conserver.
06 - 2015

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



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



©2015 Korea Boardgames Co.,Ltd.
Ltd 10, Yopung-Gil, Paju-si,
Gyeonggi-do, KOREA
www.koreaboardgames.com

