

Niveau 36 - Aide de jeu

Résumé du tour

1 - Porte - Lance 2 *dés de départ*. conserve 1 dé, écarte l'autre.

Si aucun dé jouable sans dépasser 36 : *Traquenard* ! Tu es éliminé.

Repos : Une fois par partie, annonce avant de lancer. Tu ne joues pas ton tour et tu lances 2 dés. Sur un double, ajoute la somme à la *Progression*. Si tu dépasses 36, tu es éliminé à la place. Incline ta carte pour indiquer que tu as utilisé ton repos.

2 - Monstre - Utilise ta *Compétence* et/ou un *Trésor* si tu veux. Calcule ton *résultat final*.

Si ton *résultat final* fait dépasser 36, tu es éliminé. Sinon la *Progression* est mise à jour.

Utiliser un Trésor : retire un Trésor de la partie pour changer immédiatement la valeur de n'importe quel dé par la valeur de ce *Trésor*.

3 - Trésor - Si ton *résultat final* est exactement égal à un dé *Trésor*, Prends-le.

Si La *Progression* est à 36 pile à la fin de ton tour, tu gagnes. Sinon le tour passe au joueur suivant.

Rôles et compétences

Barbare : *j'mets l'épée où j'veux*

Relance le dé écarté. Ajoute sa valeur à ton résultat. Si elle est identique à celle de ton dé conservé, ton tour se termine immédiatement.

Mage : *La chance c'est pour les amateurs*

Relance le dé écarté. Remplace ton résultat par sa nouvelle valeur. Si elle est identique à celle de ton dé conservé, additionne les deux.

Prêtresse : *Aide-moi, le Ciel t'aidera*

La valeur de ton dé conservé est bénie jusqu'à ta prochaine phase Monstre : quand un joueur l'obtient sur un de ses *dés de départ* la *Progression* recule de 1, et il ne peut conserver qu'un dé avec cette valeur. Si tous ses dés sont bénis, il joue un tour additionnel après son tour.

Paladin : *La foi c'est moi*

La valeur de ton dé écarté est maudite jusqu'à ta prochaine phase Monstre : un joueur qui l'obtient sur un de ses *dés de départ* ne peut plus utiliser sa *Compétence* à ce tour, et il doit écarter tout dé avec cette valeur. Si tous ses dés sont maudits, son tour se termine immédiatement.

Voleuse : *J'ai trouvé ça par terre*

Relance ton dé écarté. Si sa nouvelle valeur est la même que celle d'un Trésor encore en jeu, au centre ou chez un joueur, prends le. Si tu le prends à un autre joueur, il peut choisir de te faire relancer ou non ton dé conservé.

Barde : *J'vais lancer ta carrière bonhomme*

Une relance unique devient disponible jusqu'à ta prochaine phase Monstre : le premier joueur qui le décide peut 1 fois relancer un de ses *dés de départ*, avant tout autre effet ou choix du dé conservé. Si un autre joueur le fait avant toi, tu pourras faire pareil 2 fois à ton prochain tour.