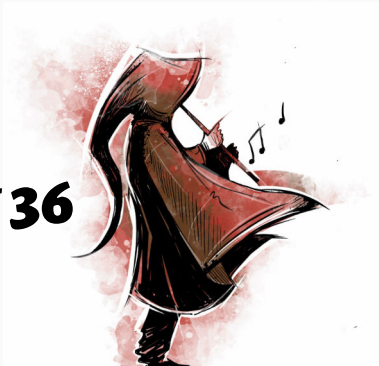


NIVEAU 36

Un jeu de dés
pour 4 à 6 joueurs



Vous y êtes !

35 niveaux à survivre ensemble dans ce foutu donjon. Maintenant que vous touchez au but, chacun commence à observer les autres du coin de l'œil. Parce qu'au fond, tout le monde le sait... Pour la récompense, c'est chacun pour soi !



Le principe de base est simple : chaque joueur lance 2 dés, en garde un, et ajoute son résultat à un total commun. Celui qui tombe pile sur 36 gagne. Ceux qui dépassent sont éliminés.

Ça a l'air d'un jeu de course ? Ce n'en est pas un.

Ce qui compte c'est le rythme, pour être en bonne position au moment où la victoire est à portée de dé. La fin de partie s'anticipe dès le premier tour. Selon votre place autour de la table, vous n'arriverez pas tous en position de gagner au même moment. Il faudra donc estimer, peut-être un peu négocier... Et espérer avoir le hasard de votre côté !

Matériel

6 cartes de personnage, 1 carte de *Progression*.

Vous devrez aussi vous procurer : 1 jeton pour marquer la *Progression*, 1 jeton premier joueur et 5 dés à six faces.

Mise en place

- Chaque joueur tire un *Rôle* au hasard (chaque *Rôle* dispose d'une *Compétence*).
- Lancez 3 dés et disposez-les au centre. Ils doivent avoir des valeurs différentes. Si besoin, relancez les doublons. Ce sont les *Trésors*, qui pourront être récupérés pendant la partie.
- La *Progression* commence à 0.
- Pour la première partie, le premier joueur est tiré au hasard.

Les dés *Trésors* ne changent jamais de valeur pendant la partie. Ils ne doivent pas être tournés quand ils sont manipulés.

Déroulé

En commençant par le 1er joueur et dans le sens horaire, chaque joueur joue chacun son tour, jusqu'à ce qu'une des conditions de victoires soit remplie :

- Si à la fin du tour d'un joueur la **Progression** est pile 36, ce joueur gagne immédiatement.
- Si à n'importe quel moment de la partie il ne reste qu'un seul joueur en jeu, ce joueur gagne immédiatement.



Joueur éliminé

Un joueur peut être éliminé en cours de partie. Dans ce cas :

- Son tour se termine immédiatement et passe au joueur suivant.
- Tous ses *Trésors* sont remis au centre.
- Il ne joue plus et ne peut plus être ciblé par aucun effet ni *Compétence*.
- Tout effet en cours lié à sa *Compétence* s'arrête immédiatement.

À son tour, un joueur applique d'abord les éventuels effets de *début de tour*, puis fait les phases suivantes dans l'ordre.

1 - Porte :

- Le joueur lance 2 *dés de départ*.
- Attention au *Traquenard* ! Si en ajoutant n'importe lequel des *dés de départ*, la *Progression* doit dépasser 36, il est éliminé, et la *Progression* ne change pas.
- Sinon il conserve un dé et écarte l'autre.

2 - Monstre :

- Le joueur peut choisir d'utiliser ou non sa *Compétence* et/ou un *Trésor*. Il calcule ensuite son *résultat final* : la valeur du dé conservé, modifiée par les éventuels effets.
- Si en ajoutant son *résultat final*, la *Progression* doit dépasser 36, il est éliminé, et la *Progression* ne change pas. Sinon la *Progression* prend cette nouvelle valeur.

Utiliser un Trésor pendant la phase Monstre

Un joueur peut retirer un de ses *Trésors* de la partie, pour changer le résultat de n'importe lequel de ses dés par la valeur de ce *Trésor*.

3 - Trésor :

- Si le *résultat final* du joueur est égal à la valeur d'un *Trésor* disponible au centre, il le récupère et le pose devant lui.
- Si à la fin de son tour la *Progression* est pile 36 le joueur gagne la partie. Sinon le tour passe au joueur suivant.

Repos !

Une fois par partie, un joueur peut décider de se reposer, pour éviter de faire monter la *Progression*.

Il doit l'annoncer en *début de tour*, avant de lancer les dés, et incline sa carte pour indiquer qu'il ne pourra plus utiliser le Repos.

Dans ce cas, il renonce au reste de son tour.

À la place, il doit jeter 2 dés d'*Embuscade*. En cas de double, la somme des 2 dés est ajoutée à la *Progression*. Si cela doit amener la *Progression* à dépasser 36, elle n'augmente pas et le joueur est éliminé.



Faire plusieurs parties :

Avant de commencer, les joueurs peuvent fixer un nombre de parties et l'enjeu de la session (un pot commun, un verre offert, un bisou, ...). Ce choix n'a aucun impact sur les règles. Il fixe seulement ce qui se joue à la table.

Conseil : Fixez un nombre de parties permettant à chacun d'être premier joueur une fois.

À chaque partie, Les joueurs comptent les points d'expérience (PX) pour déterminer le grand gagnant de la session.

À chaque fin de partie :

- Une victoire donne 6 PX.
- Chaque joueur survivant gagne 2 PX par *Trésor* non dépensé. Les *Trésors* ne sont pas conservés d'une partie sur l'autre.
- Chaque joueur survivant qui n'a pas joué son tour dans le dernier tour de table gagne 1 PX.

Le premier joueur devient ensuite celui à gauche du premier joueur actuel.

À la fin de la session, le joueur avec le plus de PX est déclaré grand vainqueur et gagne la mise. En cas d'égalité, départagez avec un dernier lancer. 2 dés additionnés, le plus grand résultat l'emporte (vous croyiez quoi ? c'est un jeu de dés après tout...)

Rôles et Compétences



6 rôles, 3 classes

Niveau 36 inclut **6 rôles de base**, répartis en 3 classes.

Chaque rôle dispose d'une *Compétence*, qui peut être activée ou non à la discrétion du joueur, pendant sa phase Monstre. Si aucun effet ne l'interdit, une *Compétence* peut être activée chaque tour (mais cela n'est pas toujours judicieux).



Les téméraires : Barbare, Mage

Ils forcent leur chance.

Les dévots : Paladin, Prêtresse

Ils imposent leur voie à la table.

Les roublards : Voleuse, Barde

Ils utilisent les autres.



Barbare

Une épée, des muscles, un caractère vigoureux. Franchement, vous vous attendiez à de la poésie ? Mais c'est efficace. Quand il ne meurt pas par excès de témérité.

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 Mage a une très haute estime d'elle-même. C'est irritant, parce que sa magie lui en donne souvent les moyens. Jusqu'à ce qu'elle lui pète à la tronche. Là, ça n'a pas de prix.

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.



Paladin

Le paladin a des idées tranchées sur ce qui est permis ou non. Pour lui. Pour les autres. Pour tout en fait. Parfois avec un soupçon d'aveuglement.

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 écarté tout dé avec cette valeur. Si tous ses dés sont maudits, son tour se termine immédiatement.



Prêtresse

La Prêtresse prie. Pour tout le monde. Ça ralentit un peu le groupe mais elle est si gentille ! On l'écoute, on la protège, on lui ouvre les portes... Heu... Attendez...

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 peut uniquement conserver un dé avec cette valeur. Si tous ses dés sont bénis, il joue un tour additionnel après son tour.



Voleuse

Une acolyte bien utile ! Joyeuse en plus ! La voleuse, vous pouvez compter sur elle. Promis. Et l'honneur des voleurs, ça ne se discute pas ! Jamais ! C'est promis.

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

L'aventure est une pièce de théâtre, et le barde vit pour mettre en scène la gloire des autres. Tant que la sienne reste plus grande, bien entendu.

J'veais 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.



Règles et illustrations : Lupin de Garenne (Guillaume LEHERICEY)

Tous droits réservés