

WHITEFLAG74





Oliver Twist



BRUNO CATHALA & SÉBASTIEN PAUCHON

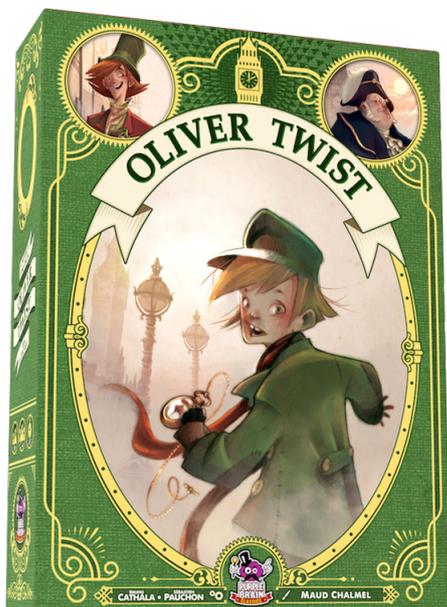


MAUD CHALMEL

Jouez les sales gosses !

Préparez vos larcins dans les rues de Londres et tentez de regagner votre liberté auprès de l'ignoble Fagin !

Déjà dans vos échoppes !



COLLECTION

COUPS FOURRÉS

CHARLES DICKENS

POINTS FORTS :

- Un jeu simple, tactique et abordable par le plus grand nombre.
- Par deux grands auteurs passés maîtres dans l'art des coups fourrés !
- De superbes illustrations signées Maud Chalmel.

PRINCIPE DU JEU :

1837. Vous faites partie d'une bande de gamins des rues à la solde de ce vieux fourbe de Fagin. Ce dernier vous donne un peu d'argent en échange du fruit de vos larcins commis dans les rues de Londres.

Au cours des deux manches du jeu, jour et nuit, collectez le plus d'objets possibles afin de les revendre à Fagin tout en évitant de vous faire remarquer par la police. Seul le plus riche à la fin de la partie pourra espérer recouvrer sa liberté !



ÉDITO

JUILLET 2018

Six ans après : nous revoilà !

Ayant débuté bimestriel, puis devenu sale apériodique anarchique, White flag a désormais choisi de se caler sur la périodicité moribonde des magazines mort-vivants. Ce numéro aura peut-être même un petit air de chant du cygne...

La raison est simple : à un certain moment de sa vie, qui coïncide souvent avec la désagréable apparition des poils dans les oreilles, le joueur en arrive parfois à se lasser des nouveautés, tellement tout est déjà vu et revu, et tant de nombreux jeux se ressemblent en termes de sensations apportées. Les jeux dits d'observation et de rapidité, ou ceux offrant des effets de combinaison de cartes, ou encore ceux où l'on transforme telle ressource en telle autre, en sont de parfaits exemples. Si de bons jeux ont pu nous plaire au premier abord, beaucoup se sont essouffés une fois l'attrait de la nouveauté passé. Et, finalement, seuls nos vieux jeux préférés sont restés en place dans la ludothèque, susceptibles de ressortir par intervalle et de nous faire encore envie.

Mais soudain ! Après ces longues années d'amertume ludique, nous avons réalisé que quelques jeux parvenaient encore à nous enthousiasmer comme au premier jour, sans jamais s'épuiser, ni nous laisser cette impression d'éternels insatisfaits courant après la nouveauté ! Parmi ces pépites, un auteur est parvenu à se détacher, ainsi qu'un jeu en particulier : Dungeon Lords, de Monsieur Vlaada Chvtil ! Le jeu demeurant toujours disponible neuf ans après sa parution, nous nous sommes mis en tête de lui consacrer un numéro hommage, tant nous pensons que le jeu est unique et que son auteur mérite l'admiration ! En espérant que vous partagerez cet avis, nous vous souhaitons une bonne lecture !

Merci tout particulier à Mathieu Hotton, Sébastien Devinant et Sean McCarthy, grands fans du jeu, et collaborateurs de qualité pour l'occasion, sans qui le magazine n'aurait pas été le même... ou n'aurait même pas été du tout !

oj@whiteflag.fr

CONTEXTE



Maître de donjon en pleine action...

Francilien Sismuque nous a fait l'honneur de nous accueillir dans son donjon pour évoquer le parcours qui l'a conduit à devenir le maître de donjon réputé que l'on sait. Voici son interview.

Merci pour votre invitation cher Maître... ou plutôt Seigneur ?

Appelez moi Maître des Sombres Destins, cela suffira.

Bien. Pourriez-vous nous dire par quel moyen devient-on un Maître de Donjon réputé ?

Une licence est décernée aux plus braves d'entre nous. Tenez, voici mon diplôme. Il mentionne le score que j'ai obtenu pour accéder au prestige.

Si je lis bien, vous avez donc obtenu la note de 2. C'est une belle note ! J'imagine que vous briguez la première place ?

Hum... En fait, les meilleurs ont au moins 20 ou 30, en moyenne...

Ah... Je vois... Dites-moi, attirer de nombreux aventuriers dans votre demeure doit demander une grande organisation ?

Ne m'en parlez pas, c'est un véritable l'enfer ! Les diablo-tins sont des tire-au-flancs, les monstres coûtent une fortune, creuser des tunnels et les agrémenter de pièges, afin qu'ils ne soient pas détruits, relève du prodige ! Ah, gagner sa croûte devient de plus en plus difficile, croyez moi ! Et puis j'ai le ministère sur le dos, je ne peux pas faire n'importe quoi... Parfois, j'ai l'impression de creuser ma tombe ici !

Pouvez-vous nous dire un mot sur les monstres qui peuvent se recruter à la taverne des bas fonds ?

Ils sont aussi dociles qu'irascibles ! Et leur salaire est tout bonnement exorbitant !... Un jour, il me prit l'envie de recruter un bel et fier dragon, assez redoutable pour griller tout un groupe d'aventuriers sans que ces sacrés prêtres ne puissent soigner quiconque, face à lui ! Après que cette recrue fit une razzia dans mon garde manger - et me fit au passage une belle réputation de méchanceté - je me suis mis en tête d'enrôler un maléfique démon... C'est là que les choses se gâtèrent... D'habitude quand le démon se pointe et demande un autre monstre à dévorer en guise de salaire, je lui donne à becter un chétif goblin, recruté l'année précédente. Cette fois-ci, n'ayant rien d'autre sous la main, je pris la

courageuse décision de lui servir le dragon en hors d'oeuvre...

Courageuse décision ?...

Ne m'interrompez plus jamais si vous ne voulez pas finir en brioche au coin du feu, misérable insolent !... Bien, où en étais-je ?... Ah, oui... Le démon dévora donc le dragon, car je croyais encore davantage en sa terrible force de frappe, capable d'éliminer d'un seul coup un aventurier bien gras et bien pénible... Je me rendis compte un peu tard, au jour de paie où il me réclama un nouveau monstre à becter, qu'il était seul à occuper mon antre... Il s'est donc barré et je me suis fait logiquement péter le d...

...Le derrière !

Non ! Le donjon.

Qui redoutez-vous le plus ? On dit que les aventuriers ont de nombreux tours dans leur sac ?

Je hais les voleurs... Quelle sale espèce d'humains ! À quoi bon se mettre en quatre en piégeant tout votre établissement si ceux qui viennent les évitent, hein, où est l'amusement, je vous le demande ? Et les prêtres, parlons-en aussi, ils se soignent à tour de bras les uns les autres, c'est des shootés au bien-être de leur prochain, ces gars là ! Et les mages, alors là, c'est la crème de la crème, ils vous jettent des sorts, contrecarrent tous vos projets et vous font passer pour un gérant de centre de loisirs. Le jour où j'en attrape un, je lui fourre sa baguette et son grimoire dans le d...

Oui, le donjon, nos lecteurs avaient compris... En tout cas, il semblerait que les simples guerriers ne vous affectent guère ?

En effet, j'en fais des conserves pour les saisons rudes, je les fais en confits, en pâtés, en sauce, en salade, à la bourichette ou à la pipoulade, en garniture, à la...

Bien, bien... Et à propos des paladins ? On dit que certains Lordunjonistes les craignent, quand d'autres osent les défier. Sont-ils si puissants ?

Le Paladin est l'être parfait : il combine les pouvoirs magiques du mage, la dextérité des voleurs, la faculté de soin des prêtres et la force des guerriers. C'est une créature redoutable, un monstre de la nature... Avec les paladins, il y a deux écoles, même si, quelle que soit l'option choisie, on n'en ressort pas plus riche d'enseignements... Bref. La première école, la moins fine, concerne ceux qui veulent en découdre avec les paladins ; ceux pour qui la méchanceté est une qualité de premier ordre et que l'on nomme : les risque-tout. Mais voyons là surtout une tripotée d'amateurs imaginant en mettre plein la vue à leurs adversaires en titillant le paladin et qui en prennent littéralement plein les dents le moment venu... Ah ah, je me marre ! En fait, il est très rare de s'être suffisamment préparé pour recevoir convenablement ces

chevaliers nourris aux mamelles de "Mère Baston" dès leur plus jeune âge. Oui, l'issue d'une telle entreprise est souvent funeste. Et voir l'amas de ruines qui jonchent votre donjon élaboré avec amour est un crève coeur, d'autant qu'y chercher ses dents est difficile... La deuxième école, la plus noble, se contente d'élaborer une technique



Dragon et démon cohabitent rarement, mais qui sait...

simple mais efficace : éviter les aventuriers survitaminés et attendre gentiment que passe la déferlante. Alors oui, certains vous diront que c'est une technique de couards... Laissez moi doucement rire, car ce sont ces mêmes olibrius qui cherchent le paladin en espérant grappiller quelques misérables points de victoire... Les fourbes !... Et un ramassi de menteurs, croyez-moi !

J'imagine que vous faites partie de la seconde école ?

Vous êtes perspicace, ça me plaît. Mais, pour être franc, je vais vous révéler un secret : il existe une troisième classe, dont j'ai été un jour élève.

Pouvez-vous nous en dire plus ?

Taisez-vous donc, c'est ce que je suis en train de faire !... Cette troisième catégorie d'enfants prodiges est composée de ceux qui souhaitent éviter le paladin à tout prix mais qui, par un incroyable coup du sort, se le coletinent quand même. Là, on a affaire à des pros, des seigneurs de donjons faits dans la pâte molle de la bêtise et qui n'ont de stratégie que de passer à côté de l'essentiel...

Incroyable ! Avez-vous été de ceux-là ?

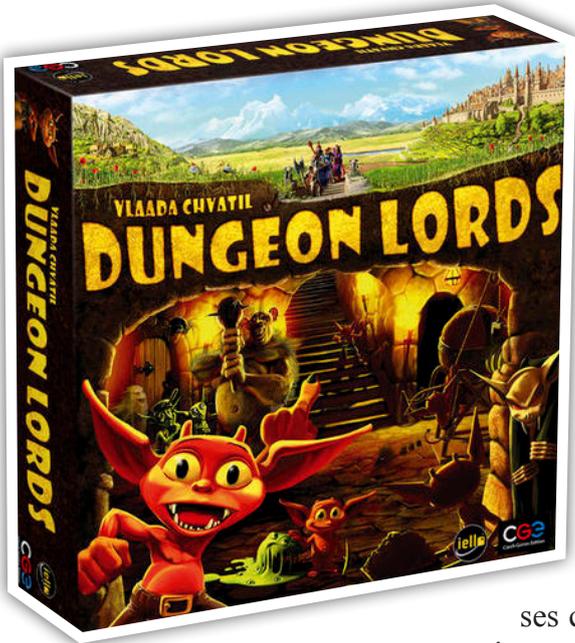
Vous n'êtes pas censé savoir, jeune paltoquet, qu'entre mon pied et votre derrière, il n'y pas l'infini ?... Mais, certes, il y a eu des moments de doute, des moments de faiblesse. Si vous manquez à plusieurs reprises

la programmation de quelques savants coups, de bons placements ou si vous avez mal calculé vos dépenses, vous vous retrouvez vite fait bien fait dans la spirale affreuse de l'échec. Adieu la saison, trimestre gâché et année irrémédiablement foutue. Vous pouvez remballer vos pièges et remisez vos monstres, la partie est terminée... Mais tout a un début et une fin, de la patiente construction d'un donjon maléfique à la ruine déplorable de vos espoirs les plus fous...

Quelle belle phrase de fin !

De fin je vois surtout celle de votre misérable vie, si vous ne détalez pas très vite, pauvre fou !

CHRONIQUE



ON CHANGE DE RÔLES ?

Dans *Dungeon Lords*, les joueurs n'incarnent pas de gentils aventuriers explorant un donjon, en quête de trésors à piller, mais des grands méchants, appelés communément "seigneurs des ténèbres". Pour acquérir le rang unique de seigneur des bas fonds, ils vont s'échiner à construire leur donjon souterrain en creusant des tunnels, des salles ; les remplissant de pièges et les garnissant de monstres variés. En bons gestionnaires, il leur faudra extraire de l'or, acheter de la nourriture, recruter des diabolins en guise d'ouvriers qualifiés, tout en gardant un œil sur leur réputation de méchanceté. Plus un seigneur des ténèbres sera réputé méchant, plus son donjon attirera la convoitise des plus puissants aventuriers, venus piller et détruire les tunnels fraîchement construits. Autant dire qu'obtenir sa licence de seigneur du donjon ne sera pas de tout repos !

GROS MATOS !

Le matériel de jeu est constitué d'un plateau central représentant les régions où les joueurs vont pouvoir envoyer leurs larbins pour réaliser autant d'actions différentes. Chaque joueur possède aussi un plateau individuel où figurent un emplacement pour construire son donjon et diver-

ses cases pour stocker or, nourriture, pièges, diabolins, monstres recrutés et aventuriers emprisonnés. Au sommet du plateau, se trouve un rappel de règles très pratique concernant les étapes successives de combat. Un autre petit plateau annexe sert à indiquer les tours de jeu, rappelant très judicieusement les diverses manipulations nécessaires. Enfin, les éléments de matériel entrant en jeu au fur et à mesure des tours (aventuriers, monstres, salles à creuser) pourront être mis en attente sur un ultime petit plateau de rangement, plutôt optionnel.

Si les différents éléments contiennent beaucoup d'informations, les icônes sont d'une grande clarté ; les mini figurines des diabolins sont toutes mimis ; le matériel est solide et magnifiquement illustré par David Cochard, dans un style humoristique qui colle idéalement à l'ambiance très peu sérieuse du jeu. Avec tout ça, impossible de ne pas être immédiatement plongé(e) dans l'ambiance ! On regrettera

juste que les illustrations du plateau central, fourmillant de détails, soient cachées par les cartouches et symboles servant au jeu lui-même. Mais, on ne peut pas tout avoir !

24 PAGES POLICE 8

Dungeon Lords fait partie de ces jeux mastodontes aux règles bien fournies, pouvant repousser bon nombre de joueurs. Le livret de règles de 24 pages peut en effet paraître bien touffu par endroits. Ceci étant, on notera aussi des parties très aérées, des pages entières consacrées à des exemples ou encore de nombreux textes d'ambiance, ayant pour seul but d'immerger le joueur dans le contexte (humoristique) du jeu. Fait remarquable : un tutoriel de combat est imprimé au verso de chaque plateau individuel, proposant des scénarios d'entraînement, pour mieux appréhender la partie à suivre.

En réalité, les règles de *Dungeon Lords* paraîtront exigeantes lors de la première partie seulement. Car toutes sont très logiques et coulent de source, complètement justifiées par le thème, ce qui aide grandement à les assimiler. Preuve en est qu'après avoir délaissé le jeu pendant un certain temps, on n'aura pas besoin de se lancer dans une nouvelle explication ou de passer son temps le nez plongé dans le livret. Le jeu est donc bien moins compliqué qu'il n'en a l'air au premier abord et les tours de jeu s'enchaîneront par la suite avec fluidité.

PROGRAMMATION ET PLACEMENT

Une partie se déroule au cours de deux années (manches), composées de quatre saisons (tours de jeu). En fin d'année, chaque joueur devra livrer un combat personnel contre les aventuriers attirés vers son propre donjon au cours de l'année écoulée. Une fois les deux années passées et les deux combats subis, la partie s'achève. Le joueur ayant le plus de points remporte la victoire, les points s'obtenant de façons très variées (voir encadré, situé à la page suivante).

Chaque joueur possède huit cartes en main correspondant aux huit actions réalisables sur le plateau central (cf. photo ci-dessus) : acheter de la nourriture au village, faire de la propagande ; creuser de nouveaux tunnels ; extraire de l'or ; recruter de nouveaux diabolotins ; installer des pièges ; attirer des monstres dans votre antre ; et creuser des salles aux effets variés.

En début de tour, deux cartes jouées au tour précédent sont rendues indisponibles pour chaque joueur et posées face visible sur son plateau, afin de montrer à tous là où il ne pourra pas se rendre. Les joueurs sélectionnent alors en secret trois cartes de leur main et les placent face cachée sur leur plateau, dans l'ordre de leur choix.



Vampire, sorcière et goblin sont à la taverne : tous les trois ont leur attrait !

Ceci fait, le premier joueur révèle sa première carte et place son lardon sur l'action correspondante du plateau, à la première place libre. Le deuxième joueur fait de même avec sa première carte, et ainsi de suite pour les joueurs suivants. La même opération est répétée pour la deuxième puis la troisième carte.

Première astuce et originalité de ce mécanisme de type "placement d'ouvriers" : trois places sont seulement disponibles pour chaque action et, entre la programmation des cartes et l'ordre du tour entre les joueurs, l'un d'entre eux pourrait bien arriver trop tard, faute d'espaces encore disponibles.

Deuxième astuce : l'effet des trois places varie au sein d'une même action. Par exemple, le premier arrivé sur l'action "acheter des pièges"

pourra payer une pièce d'or pour piocher une carte piège ; le deuxième piochera une carte gratuitement ; et le troisième joueur pourra acheter deux cartes d'un seul coup contre deux pièces d'or.

Troisième astuce : les actions "recruter des monstres" et "construire une salle" se réalisent dans l'ordre inverse des arrivées, en commençant par le dernier arrivé et en terminant par le premier. Même si la dernière place coûte plus cher à occuper, elle permet d'atteindre le monstre ou la salle que vous espérez, quand les joueurs suivants auront un choix plus restreint.

Parmi d'autres utilisations annexes, la nourriture sert principalement à recruter des diabolotins et des monstres ; l'or à réaliser les actions payantes du plateau de jeu ; la pro-



Détection de trésor

S'il y a n'importe quoi de valeur dans ce donjon, ce sort va le trouver.

Vous perdez 1 Or. Si vous n'avez pas d'or, vous perdez 1 Nourriture. Si vous n'avez pas d'or et de nourriture, vous perdez 1 Piège. Si vous n'avez même pas un piège, vous êtes juste un loser.



pagande à baisser votre niveau de méchanceté et se renseigner sur les sorts que les magiciens se préparent à lancer lors du combat prochain ; les tunnels à extraire de l'or et à préparer l'emplacement pour creuser les salles ; les diabolotins à creuser, extraire, construire, produire ; les monstres et les pièges à vous défendre pendant les combats ; les salles enfin procurent des effets de production, des capacités de combat ou des points bonus en fin de partie.

AVENTURIERS EN BALADE

Entre le deuxième et le quatrième tour de jeu, les aventuriers afflueront vers les donjons des joueurs, du plus faible au plus fort, allant vers les seigneurs des ténèbres du moins méchant au plus méchant. La venue des aventuriers étant annoncée deux tours à l'avance, on aura donc le temps de s'y préparer en essayant de réguler son niveau de méchanceté. En fin d'année, tous les joueurs auront ainsi trois aventuriers en visite dans leur donjon, éventuellement suivis d'un paladin, super aventurier s'invitant au carnage quand un joueur atteint un niveau assez élevé de méchanceté.

PAYE TON QUICHOU !

Deux événements aléatoires arriveront entre le deuxième et le quatrième tour de jeu : le paiement d'une taxe au ministère des donjons, obligeant les joueurs - sous peine de pénalité de points - à déboursier une pièce d'or pour chaque paire de tuiles dans leur donjon ; et le paiement des salaires des monstres, exprimé en or, nourriture, méchanceté ou autre. Un monstre non payé s'en ira, faisant augmenter votre niveau de méchanceté, espèce de sale mauvais payeur ! Comme l'arrivée des aventuriers, ces événements seront annoncés deux tours à l'avance afin qu'on puisse les anticiper.

DONJON À RAVAGER

Quand les quatre tours de jeu de l'année sont achevés, chaque joueur va livrer bataille contre les aventuriers en visite chez lui, durant un maximum de quatre rounds ou jusqu'à ce que les aventuriers aient été décimés.

Les rounds se déroulent en plusieurs phases. Les joueurs choisiront d'abord s'ils posent un piège et s'ils lancent un ou plusieurs monstres dans la mêlée. Puis, on révèle la première carte Sortilège, susceptible d'être lancée par les magiciens. Dans l'ordre du combat, les pièges joués font d'abord effet, plus ou moins atténués par les éventuels voleurs présents ; puis le sort, précédemment révélé, est

lancé par les magiciens s'il s'agit d'un sort rapide ; les monstres engagés infligent ensuite des dégâts aux aventuriers selon leurs attaques spécifiques ; le sortilège est lancé s'il s'agit d'un sort lent ; les prêtres du groupe peuvent soigner les blessures ; puis le groupe se fatigue, sous la forme de nouvelles blessures en détruisant une tuile du donjon. Les monstres ayant combattu sont alors assommés, et rendus incapables de revenir lors des

LES POINTS !

- Salle non détruite +2
- Monstre à votre solde +1
- Aventurier en prison +2
- Paladin en prison +5
- Chaque tuile détruite -2
- Chaque lettre morte -3

Certaines salles spéciales permettent aussi de remporter des points sous condition particulière. À cela s'ajoutent les points dus aux titres obtenus par les joueurs. +3 points au joueur qui remplit seul la condition pour obtenir le titre ou +2 points si plusieurs joueurs sont à égalité : le joueur le plus méchant ; celui qui possède le plus de salles ; le plus de tunnels ; le plus de monstres ; de diabolotins ; le plus de trésors en surplus (or, nourriture, pièges) ; et enfin celui dont le donjon est le moins détruit.



La champignonnière et la chambre magique : deux salles qui vont bien ensemble !

rounds suivants. Les cartes Piège sont défaussées et l'on entame un nouveau round de combat s'il reste des aventuriers survivants.

ET PLEIN D'AUTRES TRUCS ENCORE !

Ce survol des mécanismes du jeu est évidemment incomplet tant il est difficile d'aborder toutes les règles qui rendent le jeu si tactique en bien des points... Pouvoirs des monstres, production des salles, variantes accentuant la difficulté du jeu, subtilités du combat, règles de construction du donjon, etc. En espérant que vous aurez senti la chose, nous nous attarderons à présent pour dire toute l'estime que nous portons à cette grosse bête ludique qu'est Dungeon Lords !

PREMIERS COMBATS PREMIERES ROUSTES

Première impression : sous son thème fun et décalé, Dungeon Lords cache un gros jeu de gestion où l'on doit gérer de multiples paramètres imbriqués les uns dans les autres et où la moindre ressource est cruciale. Manquer, par exemple, d'une simple pièce d'or ou d'une part de nourriture pourra facilement engendrer de graves complications dans vos plans maléfiques ! Combien de monstres ont dû ainsi quitter le donjon, juste avant l'arrivée des aventuriers, pour cause de salaire non payé ? Combien de larbins envoyés en mission sous vos ordres sont-ils revenus les mains vides, incapables de payer le prix de l'action à réaliser ?... De plus, le jeu offrant une naturelle et per-

sistante difficulté, les premiers combats tourneront généralement au carnage, et les donjons des joueurs s'en trouveront quelque peu dévastés !

Mais, ces erreurs et foirades en tous genres posent l'ambiance si particulière d'une partie de Dungeon Lords : on se prend complètement au jeu, exultant ou se lamentant littéralement à cause d'un bon coup, d'un faux pas ou par le sentiment d'impuissance laissé face aux aventuriers, dévastant et pillant dans la gaieté générale ! Ce mélange entre

fun et réflexion est l'un des aspects étonnants et uniques de Dungeon Lords, à l'inverse des jeux de gestion aux ambiances plutôt... studieuses ! Il faut dire que les règles sont en telle adéquation avec le thème, que les joueurs pourront s'immerger pleinement dans l'ambiance loufoque du jeu et en rajouter des tonnes !

TU TIRES OU TU POINTES ?

Autre originalité : le rythme du jeu, alternant entre développement et phase de combat, à la manière de Galaxy trucker, du même auteur. Il faudra jouer sur les deux tableaux, et trouver l'équilibre entre la construction du donjon et sa défense, par l'achat de monstres et de piè-

CHRONIQUE



Impossible d'oublier une étape du tour de jeu grâce au plateau Progression, reprenant toutes les informations utiles.

ges. Car un petit donjon peu détruit vaudra tout autant qu'un grand donjon ravagé. Telle une phase de bilan, on se délectera de constater que les choix faits en cours d'année sont payants et que ces sales vermines d'aventuriers ont été anéantis ! Une réelle satisfaction naîtra même du fait d'avoir conservé un donjon digne de ce nom, au point de pouvoir perdre la partie, avec le plaisir d'avoir relevé le défi des combats.

Car les combats constituent un véritable jeu dans le jeu, aux multiples possibilités, où l'on devra optimiser ses coups afin de détruire les aventuriers au plus vite. Selon les types d'aventuriers explorant votre donjon, vos choix seront bien différents. Quel plaisir, par exemple, de jouer des cartes Piège, en l'absence de ces vils voleurs qui désamorcent tout ? Quelle paix de savoir qu'aucun effet magique imprévu ne vous tombera dessus, en l'absence de ces magiciens retors ? Et que dire des prêtres qui n'ont de cesse de soigner leurs petits com-

pagnons, dès qu'un monstre ne les effleure ! Enfin, quelle plaie de faire face à ces fiers à bras de guerriers, toujours en tête du groupe pour mieux protéger les autres !...

Avec tout ça, on verra parfois certains joueurs donner un coup de main à leur voisin, tant la phase de combat ressemble à un genre de casse-tête personnel qui donne envie à tout le monde de participer !

JE N'EN FERAI RIEN, APRÈS VOUS CHER AMI

Outre le fait de prévoir une bonne défense, il faudra aussi anticiper les combats en gérant son niveau de méchanceté. Si le joueur le plus méchant gagnera des points en fin de partie, il attirera aussi les aventuriers les plus costauds en cours de route ! Mais ce n'est pas aussi simple : un système de glyphes classe les aventuriers par ordre de puissance mais il ne sera pas toujours souhaitable de voir dé-

barquer le plus faible chez soi, selon qu'on voudra plutôt attirer un guerrier, un prêtre, un voleur ou un magicien. Garder un œil sur l'échelle de méchanceté et sur le niveau des autres joueurs sera donc primordial. C'est là une des grandes interactions du jeu !

Autre interaction entre les joueurs : le mécanisme de programmation secrète et de placement des larbins à chaque tour. Entre les deux cartes indisponibles des autres joueurs, leurs besoins présumés et l'ordre même du tour entre tous, on tentera de deviner le plan des adversaires et de tirer avantage du meilleur placement, que ce soit à la première, la deuxième ou la troisième place d'une action. La deuxième position est souvent donnée comme plus rentable, mais ce n'est pas toujours le cas et il faudra parfois passer en dernier ou au contraire aller au plus vite, par crainte de manquer d'une précieuse ressource. Si quelques bouleversements imprévus pourront être induits par ce mécanisme de jeu, ce

dernier mettra les joueurs en interaction, certes indirectement, mais en interaction quand même, et l'on sera loin de jouer dans son coin.

ALEA JACTA EST POPOTUM

Pour ce qui est du hasard dû au placement imprévisible d'un adversaire, des événements survenant plus où moins tôt en cours d'année (taxe sur les tunnels et salaires des monstres) ou des cartes Sortilège "surprise" révélées en combat, le bon joueur tentera de compo-

ser avec cette part d'aléatoire, en fonction des moyens donnés pour l'atténuer : événements annoncés deux tours à l'avance ; cartes Sortilège pouvant être consultées en cours d'année ; et quoi de mieux pour ne pas subir l'effet des sorts que d'éviter d'attirer des magiciens dans son donjon ? En d'autres termes : une certaine dose de hasard est certes présente au coeur du jeu, augmentant la difficulté globale mais restant gérable, permettant un renouvellement permanent des stratégies et générant surtout l'ambiance unique et festive autour de ce jeu de gestion !

UN UNIVERS IMPITOYABLE

Après une partie de découverte, les règles seront maîtrisées mais la difficulté du jeu ne diminuera pas pour autant ! En effet, les erreurs ou les enchaînements de coups manqués seront en général sanctionnés durement, ayant souvent un effet boule de neige. Si vous êtes dans ce cas, vous pourrez toujours espérer qu'un seigneur du donjon adverse se prenne également les pieds dans le tapis... de manière tout aussi probable ! Le jeu offrant



La belle illustration de David Cochard, dénuée des icônes et des cartouches servant au jeu.

tellement de choix, de dilemmes et de besoins à gérer, il faut être vraiment attentif et précis pour ne rien oublier afin de se développer convenablement.

Pour les plus sombres seigneurs du donjon, lassés de toujours gagner sans effort, des variantes sont à leur disposition : les événements spéciaux à ajouter aux deux événements annuels habituels et l'extension "Objets magiques" de Dungeon Lords. Pour les joueurs de niveau moyen : n'y songez pas, même un bref instant !

MIEUX VAUT EN RIRE ALORS RAMASSE TES DENTS !

Avec cette difficulté relevée, vous serez mis(e) dans la peau du grand méchant de l'histoire, mais à tendance pathétique, dont le but sera de limiter la casse et d'être moins ridicule que les autres ! Ainsi, quand les aventuriers trouvent la brèche dans une défense et font tout capoter, on en arrive à regarder soi-même le spectacle, la larme à l'oeil et le rire aux lèvres ! Dans le même esprit, l'arrivée impromptue du paladin dans un donjon correspond généralement à ce grand moment de solitude, rempli d'émotions, où nos chers adversaires nous donnent une tape dans le dos, accompagnée d'un regard de compassion qui pourrait signifier : "Il va te péter les dents, mon vieux... Allez, condoléances...". Pour tout cela, on s'amusera quand

même de bout en bout de la partie, même si la victoire nous échappe ! La phase de construction de donjon participera à cette satisfaction et on aura l'impression d'avoir réalisé quelque chose, indépendamment de la défaite.

OPPORTUNISME ET REJOUABILITE

Outre l'ambiance, le plaisir de jeu découlera avant tout de la variété des situations proposées, des multiples tactiques à tenir et du sens de l'adaptation et de l'opportunité de chacun. Entre l'ordre d'arrivée aléatoire des événements en cours d'année, la force variable et le type des différents aventuriers, les divers monstres à recruter et les salles disponibles plus ou moins tôt, deux parties ne se ressembleront véritablement jamais. Par exemple, que les salaires des monstres soient demandés au deuxième ou au dernier tour de jeu d'une année aura une incidence notable sur la tactique

à adopter. En effet, payer certains monstres une ou deux fois changera considérablement la donne et l'on attendra parfois que le jour de paie soit passé pour aller recruter à la taverne. Les tactiques varieront également beaucoup en fonction des salles de production (or, nourriture, pièges, propagande...) qu'on aura réussi à creuser dans son donjon et qui nous permettront de nous libérer de certaines tâches pour aller s'occuper par ailleurs...

Tout le sel du jeu vient du fait de manquer d'actions et de ne pouvoir être partout à la fois. Il faudra gérer les priorités, notamment en posant judicieusement la première de ses trois cartes à jouer, celle-là même que l'on reprendra en main pour le tour suivant, contrairement aux deux suivantes.

Enfin, l'analyse des besoins adverses et des cartes indisponibles donnera lieu à un double-guessing assez croustillant : je pense que tu penses que je pense que tu vas jouer telle action...



Les aventuriers de seconde année, un chouia plus coriaces quand même...

UN JEU SANS DÉFAUTS ?

Après toutes ces éloges, Dungeon Lords aurait-il des défauts ? Serions-nous assez fous pour finir la chronique sur une note négative ? Eh bien oui et non : le jeu possède quelques défauts mais à bien nuancer cependant.

D'abord, on aurait apprécié une plus grande variété de cartes Piège. Les pièges étant tous en plusieurs exemplaires, on fait vite le tour du paquet. De même pour les monstres. Mais, c'est là un pur péché de gourmandise, tellement on en veut toujours plus ! Et la boîte d'extension apportera son lot de nouveautés, de ce côté là.

Ensuite, une partie de Dungeon Lords dure environ deux heures à quatre joueurs, et trois à quatre heures entre débutants (explication incluse). Cela peut paraître long et rendre le jeu peu accessible, face aux standards actuels. Mais, le temps passe à toute vitesse tant on s'amuse et tellement le jeu reste tendu et rythmé jusqu'au bout ! Entre joueurs expérimentés, on enchaînera même une seconde partie sans la moindre forme de scrupule, pour goûter au plaisir intense de ce bonheur ludique !

À l'inverse, le temps pourra se transformer en torture si un joueur cherche à tout calculer et à optimiser le moindre coup, notamment durant les combats, véritables casse-

têtes où l'on peut vraiment se faire mal au cerveau. Dans ces cas de "paralysis analysis", mieux vaut que les autres joueurs s'arment de patience car le rythme et le plaisir du jeu pourraient alors en prendre un bon coup...

Ajoutée à tout cela, sachez qu'une première année ratée pourra vous empêcher de prétendre à la victoire. S'en rendre compte au milieu de partie pourra donc paraître très pénible, rendant la seconde année plutôt douloureuse. Mais, avec un peu d'expérience, et entre joueurs de même niveau, cette situation ne sera pas si fréquente, finalement. Et même dans ce cas, perdu pour perdu, certains essaieront de nouvelles tactiques, parfois des plus risquées ou suicidaires, au grand plaisir de tous !

Enfin, si le jeu tourne vraiment très bien quel que soit le nombre de joueurs, il introduit, dans les parties à deux et trois joueurs, un système de joueurs fictifs qui change quelque peu la dynamique du jeu. Les larbins des joueurs fictifs étant placés avant la phase de programmation secrète des joueurs, on y perdra un peu en surprise mais on y gagnera en certitude de placement. C'est une façon légèrement différente de jouer mais qui n'enlève absolument rien à la tension du jeu. À deux joueurs, on pourra même placer un ordre neutre pour bloquer l'adversaire ou s'avantager soi-même. La durée de partie s'en verra un peu allongée.

HORS CATÉGORIE !

En conclusion, Dungeon Lords est un jeu véritablement hors catégorie, entre ambiance et gestion, hasard et maîtrise, jeu à l'allemande pour les mécanismes bien huilés et jeu à l'américaine pour le thème si bien rendu. Passée l'étape de l'explication des règles et de la partie d'initiation, on découvrira un jeu fluide, rythmé, opportuniste et très tendu ; un jeu où l'interaction entre les joueurs n'est pas des moindres ; un jeu dont les parties durent deux heures, mais qui passent à vive allure, sans temps mort ni ennui ; un jeu surtout à l'étonnante rejouabilité, où aucune partie ne ressemblera à une autre.

Si vous aimez les jeux de gestion exigeants par le challenge proposé, sans pesanteur des règles ni multitude d'options à s'y perdre ; si vous n'avez pas peur d'un soupçon de hasard et d'une ambiance plutôt festive, vous auriez tort de passer à côté de ce jeu aussi profond que réjouissant ! Un must à posséder dans toute bonne ludothèque !

Auteur : Vlaada Chvatil

Editeur : CGE / Iello

Illustrateur : David Cochard

Nombre joueurs : 2 à 4

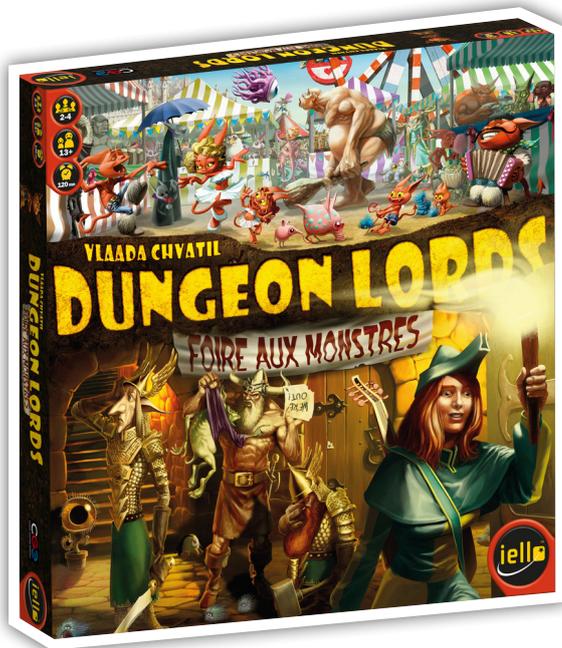
Durée moyenne : 2 heures

Âge : à partir de 12 ans

Langue : française

Prix indicatif : 40 euros

EXTENSIONS



DUNGEON LORDS, FOIRE AUX MONSTRES

Sortie en 2013, cette extension est en fait un pack de quatre modules à ajouter selon ses désirs et envies.

LES NOUVEAUX PALADINS

L'humain a pris sa retraite, il est remplacé par un elfe rachitique et un nain puissant (sans blague). Si vous êtes fin prêts pour la chasse au gros gibier, le butin bonus qu'ils procurent est conséquent et correspond mieux à leur difficulté, comparé à l'humain. De plus, en attirer un est deux fois plus facile qu'avant et on ne peut plus se ca-cher au dessous du plus méchant. Se placer sur l'échelle de méchanceté devient plus stratégique qu'avant (gniark, gniark, je vais monter juste un peu pour lui

piquer l'elfe, et il se retrouvera avec le nain !). Ce module rend le jeu plus intéressant ; à intégrer quand les joueurs ont un bon niveau de jeu et maîtrisent les bases.

LES MONSTRES DE COMPAGNIE

Une nouvelle phase durant laquelle les Dungeon Lords adopteront un petit monstre de compagnie. C'est gratuit, un mini draft deux fois dans

la partie pour récupérer une petite bête au pouvoir et à l'usage unique, sans aucune contrepartie. Qu'il est bon d'être méchant ! Le travail de David Cochard est un régal pour les yeux, et les monstres de compagnie rajoutent de l'imprévu et de l'interaction entre les joueurs. C'est un module quasiment indispensable car Dungeon Lords est un jeu difficile et potentiellement très frustrant si l'on fait des erreurs ou que les risques pris ne rapportent pas. On peut savoir qu'on ne sera pas premier dès la moitié du jeu (on peut encore se battre pour la deuxième ou la troisième place). Les monstres de compagnie, c'est un peu comme avoir un atout dans sa manche. C'est du beau jeu, ça permet des surprises, des trahisures, des petites joies, de survivre sur le fil, etc. Et c'est faire le lien avec le jeu Dungeon Petz du même auteur, ce qui est cohérent et plaisant. Ce module peut aussi servir pour donner un avantage aux joueurs qui découvrent le jeu de base.

LA CINQUIÈME SAISON

Dungeon Lords provoque ce petit sentiment de "si j'avais pu faire un peu plus, alors..." Et bien c'est là que le mot extension prend tout son sens : 25% de jeu en plus avec une saison supplémentaire, à chaque fin d'année, et tout ce qui va avec : challenge accru avec un héros de



OBJETS MAGIQUES ! la mini extension incluse dans le jeu de base

"Bien sûr, les seigneurs de donjon ne se portent pas atteinte entre eux en s'attaquant les uns les autres. Pas directement. Mais, si un groupe d'aventuriers est devant l'entrée d'un adversaire, prêt pour faire le sale boulot, pourquoi ne pas lui donner un petit coup de main ? Vous avez certainement entendu parler de l'étranger à la capuche qui rencontre les aventuriers dans une allée sombre et offre un petit quelque chose pour les aider dans leur quête. À présent, vous connaissez ses motivations..."

DUNGEON LORDS, HAPPY ANNIVERSARY

Pour fêter les 10 ans du jeu (en VO), l'éditeur et l'auteur ont lancé leur premier financement participatif pour cette version de luxe du jeu avec son extension "la foire aux monstres". Cette version contient :

- une nouvelle couverture par David Cochard et une option boîte collector en bois, gravée et enluminée par l'artiste, avec une couverture originale différente (et la nouvelle à l'intérieure). Plus une mini bande dessinée inédite dans le livret de règle.

- un thermoformage pour tout ranger (pas simple tout de même) dans une seule grande boîte.

- du matériel augmenté : pièces métal, pions groupe de héros, figurines de trolls et jetons avec stickers ; plateaux mis à jour pour les extensions ; petits conteneurs bien pratiques pour les ressources et pions spéciaux. Et du rab de monstres de compagnie, de pièges, d'événements et de cartes combat.

- une mini-extension : les donjons de départ, permettant de modifier le set-up et d'orienter différemment le jeu. Ils n'ont pas été beaucoup testés, n'hésitez pas à faire vos règles maisons si vous trouvez certains déséquilibrés.

Mathieu Hotton



Les occasions uniques consistent en des actions différentes de celles du jeu de base et s'avèrent très attractives. À chaque tour, une tuile Occasion unique est tirée au sort pour venir remplacer une des actions classiques.

plus par groupe d'aventuriers et un nouveau type de héros : le barde. Deux fois plus d'événements spéciaux. La phase d'ordre et de production supplémentaire donnera une autre ampleur à votre donjon. Un seul souci, c'est aussi 25% de durée de la partie supplémentaire. Ce module est clairement destiné aux joueurs avancés, aussi ne le combinez pas avec les nouveaux paladins les premières fois car la difficulté est élevée. Jouer avec les monstres de compagnie est plus recommandé avec ce module.

LA FOIRE AUX MONSTRES

Le monde souterrain prend vie. Soyez au taquet pour saisir l'opportunité ! Ce module se joue obligatoirement avec la cinquième

saison. Il y aura quatre occasions uniques à saisir par année, toutes plus puissantes que la normale, les places seront chères ! La dernière saison vous offrira une chance de récupérer ce qui vous ferait plaisir si vos lutins gagnent la foire d'empoigne. Ce module révolutionne le jeu. Une fois le jeu de base maîtrisé, c'est un bonheur de passer à celui-ci directement.

LA CONCLUSION

Cette extension ne se contente pas de renouveler le jeu, c'est un service à la carte qui vous permet de moduler la difficulté, la longueur et la profondeur du jeu, et même d'équilibrer selon l'expérience des joueurs.

CONSEILS

Dungeon Lords est un jeu difficile, bien que les règles soient, de façon surprenante, digestes. N'espérez pas le maîtriser au bout de quelques parties. Il y a même dans le jeu de base une mini-extension incluse (oui encore une, ils sont généreux chez CGE), recommandée si vous passez l'épreuve complémentaire suivante (on est là pour avoir notre diplôme d'architecte en donjons après tout) : <https://czechgames.com/en/dungeon-lords/free-expansion/>

Une des difficultés conséquentes, est que le contrôle que vous pouvez avoir sur le jeu n'est pas le même à deux, à trois ou à quatre. En effet, à trois, le joueur fantôme piquera systématiquement les meilleurs emplacements, alors qu'à deux, vous aurez chacun un contrôle partiel sur un fantôme pour vous aider ou bloquer l'autre. À quatre, il y aura plus de risques et de récompenses.

CONSEILS À CELUI QUI LIRA LES RÈGLES

- Tout d'abord, afin de ne pas vous disperser, nous vous conseillons d'ignorer la lecture des paragraphes présents uniquement pour poser l'ambiance du jeu. Vous pourrez y revenir plus tard avec plaisir.

- Ensuite, soyez certain(e) que des erreurs seront commises lors de votre première partie. Après cette partie, n'hésitez pas à reprendre la lecture des règles. C'est un moyen

idéal pour révéler aisément toutes les erreurs commises.

- Pour ne pas compliquer l'explication, nous pensons que les scénarios d'entraînement au combat ne sont pas à expliquer avant les bases du jeu, comme préconisé dans le livret. Préférez une explication des règles chronologique : les joueurs se sentiront moins perdus.

- Enfin, ne vous inquiétez pas : toutes les règles sont reprises sous forme d'icônes sur les plateaux de jeu. Seuls quelques points n'y figurent pas : les prêtres ne soignent pas le groupe si aucun monstre n'a attaqué ; deux monstres peuvent attaquer dans une salle contre un seul dans un couloir ; les pièges joués dans une salle coûtent 1 pièce d'or ; la fatigue se propage d'un aventurier à l'autre, contrairement aux blessures... eh voilà !

DUNGEON LORDS LE JEU DE BASE

- Il vaut mieux un ordre faible que pas d'ordre du tout. Essayez de ne jamais perdre d'ordre, quitte à faire quelque chose de moins intéressant dans l'immédiat.

- Faire de l'or. L'or est de loin la ressource la plus courante. Autant elle ne vous fera pas gagner la partie, autant ne pas en avoir est la meilleure façon de faire des râtes. Pire, à l'entretien du donjon, chaque or manquant vous fera per-

dre 3 points de victoire. Ayez un stock d'avance, ça fait toujours du bien, et ça peut vous faire gagner un titre à la fin.

- Nécessités : pour la première année, visez 3 monstres/pièges au minimum. Avoir une salle de production en sécurité est nécessaire, de préférence pour l'or ou la nourriture.

- Restez dans le peloton question méchanceté au début, un aventurier surpuissant rapporte autant qu'un faible, essayez de refiler les pires aux autres.

- La dream team de héros : celle qui mourra vite sans faire d'histoire. À craindre : les magiciens si vous n'avez pas espionné ; les prêtres si vous avez beaucoup de monstres et des aventuriers endurants ; les voleurs si vous n'avez que des pièges.

- S'il y a un ordre où il ne vaut mieux pas être premier, c'est le quartier des lutins, les deuxième et troisième positions sont deux fois plus efficaces !

- La salle des trophées rapporte beaucoup de points. Si vous n'avez pas de titres exclusifs, dites-vous toujours qu'elle en enlève beaucoup aux autres si vous l'avez.

- Les fantômes ont beau ne pas valoir de point de victoire ni compter pour le trophée, ils restent très forts car ils valent 2 points si vous avez la bonne salle et ils ne

prennent pas de place en combat. Cette capacité est très appréciable.

- L'ordre "Construction de salle" est celui que l'on peut rater le plus facilement, surtout la première année, essayer de diminuer le risque en l'employant quand d'autres joueurs ne peuvent pas le faire, vraiment.

- La deuxième année, faites très attention aux titres. Ils valent beaucoup de points de victoire, n'en faites pas cadeau à vos adversaires, battez-vous pour eux !

DUNGEON LORDS AVEC EXTENSIONS

LES NOUVEAUX PALADINS

- Le paladin nain est vraiment costaud, en général il vaut mieux viser l'elfe. Le meilleur moyen de se débarrasser d'un paladin reste d'éviter les autres voleurs, et d'employer un repas empoisonné. Une fléchette magique avec un monstre qui tape fort marche également, à condition d'avoir un prêtre à viser.

LES MONSTRES DE COMPAGNIE

- Préférez ceux pour le combat : une tuile non conquise et un aventurier prisonnier font une différence de 4 points de victoire. Les monstres de compagnie qui favorisent la production ne valent la dépense que si leur effet est majoré, sinon gardez-les pour le point de victoire.

CINQUIÈME SAISON

- Il est courant que les pièges ne soient plus assez puissants pour faire le moindre dégât. D'un autre côté, les pièges visant tout le monde font plus de dégâts. Recrutez quand même plus de monstres que de pièges s'il y a des voleurs dans le tirage, et en quantité.

- Essayez d'avoir au moins deux salles de production qui survivent à la première année, et assez de lutins pour les activer.

- Pour gérer les bardes, les fantômes et les vampires sont excellents, tandis que les gobelins et les visqueux sont handicapés. Un troll ou une sorcière peut toutefois taper assez fort pour tuer sur le coup le premier aventurier si l'on en a reçu un faible.

- Les événements spéciaux feront le plus souvent monter votre niveau de méchanceté, gâre aux paladins

FOIRE AUX MONSTRES

- Les occasions uniques sont puissantes, mais faites attention, tout le monde voulant en être, les chances de ne pas avoir de place sont conséquentes. Prenez en compte l'ordre du tour.

- Réfléchissez bien à la situation du tour d'après et anticipez. Autant vous voulez garder un ordre en réserve pour profiter de l'occasion, autant ne soyez pas pris de cours parce que vous n'avez pas assez de tunnels et que ce tour-ci pas moyen d'en construire, par exemple.

- La foire est une sorte de dernière chance pour récupérer ce qui vous a fait défaut cette année, ou au pire, un truc gratuit pour un seul lutin, c'est vraiment dommage de passer à côté. Prenez le temps de faire un peu plus de lutins globalement, c'est rentable.

Mathieu Hotton



Monstres de compagnie : si mignons... mais n'y mettez pas la main!...

JEU EN SOLO

DUNGEON LORDS L'APPLICATION

Lancé lors du kickstarter, le projet de transposer Dungeon Lords en jeu vidéo est actuellement reporté. Mais, l'éditeur CGE souhaite y revenir un jour, car un imposant travail a déjà été réalisé sur cette version. CGE pense que l'équipe de développeurs n'a pas assez d'expérience à l'heure actuelle et qu'elle ne peut estimer ni la quantité ni la qualité de travail à fournir pour boucler le projet. Certes, CGE digital a déjà réalisé Galaxy Trucker, une des ses extensions, ainsi que Through the ages et a annoncé qu'elle travaillait sur Codenames. Mais, dès lors que "nos applications sont fabriquées en interne et que nous tenons à apporter la plus grande qualité et la meilleure jouabilité à chaque application, il nous est impossible de nous lancer sur d'autres projets actuellement".

EN BÉ VARIANTE SOLO !

En attendant la sortie de l'application, nous vous proposons une version solo du jeu de plateau, imaginée par un certain Sean McCarthy qui nous a permis de la traduire et la publier ici. Thank you Sean !

BUT DU JEU

Vous avez probablement déjà passé le test et obtenu votre licence de seigneur de donjon. En solo, votre but sera différent : il s'agira



Écran tiré de la version informatique de Dungeon Lords (en développement).

d'obtenir le plus haut score possible. La plupart despires seigneurs de donjon ne dépassent pas 42 points. Un score supérieur à 42 ne manquera donc pas d'impressionner vos collègues.

MISE EN PLACE

Placez devant vous le plateau de jeu rouge. Retournez les plateaux vert, jaune et bleu sur leur face Joueur fictif. Disposez-les de façon à ce que le jaune soit à votre gauche et le bleu à votre droite. Il peut en être autrement mais cette disposition nous servira à expliquer les règles plus simplement. Par exemple, le joueur jaune désignera toujours le premier joueur.

Pour chaque joueur fictif, tirez au hasard 3 cartes de son paquet et disposez-les sur la ligne des actions inaccessibles de son plateau individuel. Tirez au sort 3 cartes dans votre propre paquet, remettez-en 1 dans le reste du paquet et placez

les 2 autres à l'emplacement des actions inaccessibles sur votre propre plateau.

Placez sur la piste de méchanceté les cubles de couleur des trois joueurs fictifs (peu importe quel cube de couleur est sur quelle case). 1 cube au-dessus de la 3ème ligne, 1 cube au-dessus de la 6ème et 1 cube au-dessus de la 9ème. Afin d'éviter les égalités, les 3 cubles sont placés à cheval entre deux niveaux. Exemple : le 3ème cube sera placé entre les lignes 9 et 10. Ces positions ne varieront jamais en cours de partie. Pour le reste, poursuivez la mise en place comme à 4 joueurs.

NOUVELLE SAISON

Placez 4 aventuriers, comme dans une partie à 4 joueurs. Si vous jouez avec les "Évènements spéciaux" et si piochez la carte "Course aux titres", défaussez cette carte et piochez-en une autre. Elle s'accorde mal avec cette variante de jeu.

SÉLECTION DES ORDRES

Comme dans le jeu de base, cette phase très tactique demeure au centre du jeu mais s'avère également très différente.

1. Piochez 3 cartes au hasard dans le paquet jaune et placez-les, face visible, sur le premier, puis le deuxième, puis le troisième emplacement libre du plateau de jeu du joueur jaune. ces actions lui permettront de faire entrer ses larbins sur le plateau central, comme si vous jouiez à 4 joueurs.

2. Choisissez une carte Ordre de votre main et placez-la sur l'un de vos trois emplacements libres restants.

3. Réalisez à nouveau l'opération 1 mais cette fois pour le joueur vert.

4. Choisissez une carte Ordre de votre main et placez-la sur l'un de vos deux emplacements libres restants.

5. Réalisez à nouveau l'opération 1 mais cette fois pour le joueur bleu.

6. Choisissez une carte Ordre de votre main et placez-la sur votre dernier emplacement disponible.

RÉVÉLER LES ORDRES

L'un après l'autre, les trois joueurs fictifs commencent par placer leur premier lardin sur le plateau de

jeu, sur le premier emplacement disponible. Répétez cette opération pour le deuxième lardin puis le troisième. En fait, il s'agit du même système que dans le jeu à 4 joueurs, à ceci près que vous jouerez toujours en dernière position.

EXÉCUTER LES ORDRES

exécutez à présent les ordres donnés à vos larbins. ne réalisez pas les ordres donnés par les joueurs fictifs, sauf pour ce qui est de construire une salle et recruter un monstre. dans les deux cas, retirez du jeu la salle ou le monstre disponible le plus à votre droite.

RÉCUPÉRER LES ORDRES

Durant cette phase, les ordres indisponibles des joueurs fictifs deviennent disponibles. À l'inverse, les actions réalisées dans le tour deviennent indisponibles pour le tour suivant.

PHASE DES AVENTURIERS

Amenez un aventurier dans votre donjon, en fonction de votre position sur l'échelle de méchanceté.

FIN DU TOUR

Le joueur jaune joue toujours en premier et vous en dernier, durant toute la partie. Le pion premier joueur ne passe ne se déplace pas.

PALADIN

Si le paladin est dans votre donjon, il n'en partira pas, puisqu'il n'a pas d'autre donjon où aller.

DÉCOMPTE

Les règles de décompte sont inchangées, à part l'attribution des titres. Les titres ci-dessous remplacent les titres habituels.

SEIGNEUR DES SOMBRES FAITS
Vous vous trouvez sur l'une des trois plus hautes lignes de l'échelle de méchanceté.

SEIGNEUR DES SALLES
Vous possédez au moins 5 salles.

SEIGNEUR DES TUNNELS
Vous possédez au moins 6 tunnels.

SEIGNEUR DES MONSTRES
Vous possédez au moins 5 monstres.

SEIGNEUR DES DIABLOTINS
Vous possédez au moins 9 diabolotins.

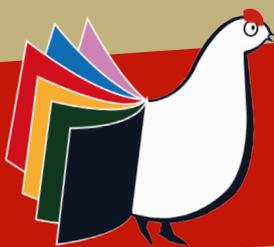
SEIGNEUR DES TRÉSORS
Votre trésor (or, nourriture, pièges) est supérieur ou égal à 6.

SEIGNEUR DES BATAILLES
Vous avez 0 ou 1 tuile conquise.

Chaque titre vous rapporte 3 points. Le panthéon rapporte 2 points supplémentaire par titre.



Tétras Lire



*Offrez chaque mois
96 pages*

DE JEUX ET D'AVENTURE!

www.albaverba.fr