

ESCAPE THE DARK CASTLE[®]

LIVRET DE RÈGLES



www.exodstudio.com
facebook.com/exodgames
[@exodgames](https://twitter.com/exodgames)



www.themeborne.com
facebook.com/themeborne
[@themeborne](https://twitter.com/themeborne)

ESCAPE THE DARK CASTLE®

LIVRET DE RÈGLES

Mise En Place Du Jeu	5
Comment Jouer	6
Cartes Objet	7
Combats	8
Jouer En Solo.....	10

Bienvenue, Prisonnier...

Escape the Dark Castle est un jeu d'aventure fantasy coopératif pour 1 à 4 joueurs dans lequel l'accent est mis sur l'atmosphère, la narration et l'amusement – le jeu idéal pour de nouveaux amateurs de jeux de plateau. Il faut environ 2 minutes pour mettre le jeu en place, et environ 30 minutes pour jouer, chaque château étant généré aléatoirement pour qu'aucune partie ne soit identique aux autres.

Les règles sont simples. Vous pourrez commencer d'ici cinq minutes, et vous apprendrez tout en jouant.

Petit avertissement : ne vous laissez pas tromper par ce jeu en apparence simple, l'esprit retors du Château vous vaincra souvent !

Si vous échouez, recommencez – nous espérons qu'explorer le Château vous amusera à chaque fois, qu'elle que soit l'issue de l'aventure.

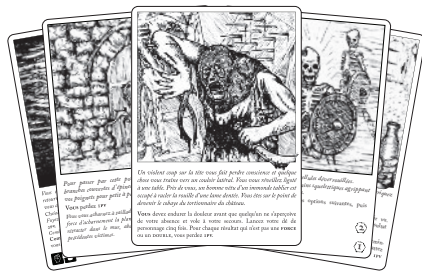
L'objectif Du Jeu

Incarcérés par erreur dans les profondeurs du Dark Castle, vous et vos compagnons prisonniers embarquez dans une quête désespérée pour vous évader. Cependant, le Château est un endroit traître, rempli d'horreurs, de pièges, de challenges – dont chacun est représenté dans le jeu par une grande carte de jeu joliment illustrée appelée Carte de Chapitre.

L'objectif du jeu est de vaincre, s'échapper ou compléter chacune des cartes du deck de Château tout en gardant chaque membre du groupe en vie. Si vous y parvenez, vous et tous les autres évadés gagnez la partie ensemble. Néanmoins, si n'importe lequel d'entre vous meurt en cours de route, la partie prend immédiatement fin et vous devez réessayer !

CONTENU DE LA BOÎTE

45 x CARTES DE CHAPITRE



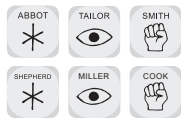
6 x CARTES DE PERSONNAGE



9 x DÉS DE CHAPITRE



6 x DÉS DE PERSONNAGE



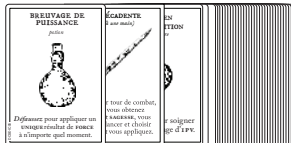
1 x BLOC NOTE



4 x CRAYONS



35 x CARTES OBJET



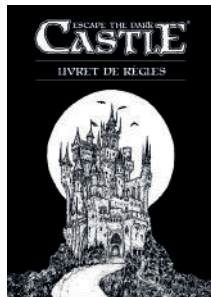
1 x CARTE DÉPART



5 x CARTES BOSS



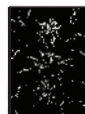
1 x LIVRET DE RÈGLES



MISE EN PLACE DU JEU

1) Créez le Château

- Mélangez les cartes de chapitre et constituez une pioche de 15 cartes aléatoires face cachée, elles forment le deck Château.
- Mélangez les cartes boss et placez-en une face cachée sous le deck Château.
- Placez la carte de départ au sommet du deck Château, avec l'image du Château visible.
- Mélangez les cartes objet et placez la pile face cachée à droite du deck Château.
- Placez les dés de chapitre dans une réserve au-dessus du deck Château.



2) Choisissez votre personnage

Posez les cartes personnage face visible de sorte à ce que tout le monde puisse les voir. Les gravures sur les murs des cellules de chacun des prisonniers indiquent les attributs de chacun d'entre-eux dans les domaines suivants :



FORCE



RUSE



SAGESSE



Le nombre à côté de chacun des symboles montre combien de fois ce symbole apparaît sur le dé de ce prisonnier, chaque prisonnier ayant son dé nominatif.

Note: sur deux des faces de chaque dé se trouve un **double**, qui ressemble à cela :

Chaque joueur doit donc à présent choisir le personnage qu'il aimerait jouer, le placer devant soi face visible et prendre le dé personnage correspondant.

Conseil: Une équipe équilibrée a de meilleures chances de succès.

3) Fixez le nombre de points de vie

Chaque joueur va devoir suivre et surveiller son nombre de points de vie (**PV**), en utilisant les bloc-notes et crayons fournis. Le nombre de **PV** de base dépend du nombre de joueurs dans la partie :

1 ou 2 joueurs: **18PV** chacun

3 joueurs: **14PV** chacun

4 joueurs: **12PV** chacun

Pendant la partie, les personnages vont gagner et perdre des **PV**, mais ils ne pourront jamais aller au-delà du nombre de **PV** de base attribué en début de partie.

JOUER

Ce jeu implique de tourner les cartes de chapitre une à une et d'affronter les challenges ainsi révélés.

Ordre De Jeu

Il n'y a pas d'ordre de jeu. En revanche, vous devez décider ensemble à chaque fois quel joueur retournera la prochaine carte de chapitre. Mais soyez prévenus, les chapitres contiennent parfois des conséquences atroces qui ne s'appliquent qu'au joueur qui aura retourné la carte. Ces conséquences indiquent qu'elles s'adressent à ce seul joueur par un **VOUS** en police gras.

Retourner Les Cartes De Chapitre

Lorsque vous retournez une carte de chapitre, placez la face visible à gauche du deck Château, comme si vous aviez tourné la page d'un livre. Lisez le texte de la carte en italique à voix haute pour poser la scène, puis suivez les instructions de la carte pour en résoudre l'action.

Conseil: Ne sautez pas le moment de la lecture du texte en italique, il s'agit d'un jeu d'atmosphère et de narration.

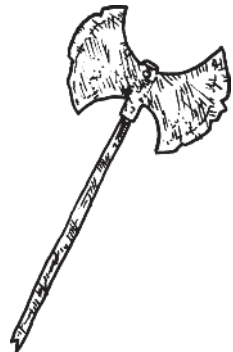
Compléter Les Chapitres & Gagner La Partie

Les instructions sur chaque carte de chapitre vous expliqueront ce qui doit être fait pour la résoudre. Il peut vous être demandé de faire un choix, lancer des dés, utiliser des objets, combattre un ennemi, etc.

Conseil: Vous trouverez une FAQ en français sur le fonctionnement des cartes de chapitres spécifiques sur exodgames.com/blog

Lorsque que vous avez complété un chapitre, continuez à tourner et résoudre les chapitres suivants jusqu'à vous échapper du Dark Castle en ayant vaincu le boss ou jusqu'à ce que l'un des personnages soit tué, mettant ainsi fin à la partie.

Bonne chance, prisonniers...



CARTES OBJETS

Piocher Des Objets

De nouvelles cartes objet sont tirées lorsque le texte d'une carte chapitre vous demande spécifiquement de le faire, ou après un combat (Voir page 9).

Lorsqu'il vous est demandé de tirer des cartes objet, piochez-en le nombre indiqué et placez-les dans un premier temps au milieu, de sorte à ce que chaque joueur puisse les voir. Décidez ensuite ensemble comment les objets seront distribués entre vous.

Porter Des Objets

Chaque personnage peut porter un maximum de deux objets ; imaginez que vous tenez un objet dans chacune de vos mains. Placez les objets que porte votre personnage à côté de sa fiche personnage. Certains objets sont décrits comme étant des objets « à deux mains », ce qui signifie que votre personnage ne peut pas porter d'autre objet en même temps.

Echanger Des Objets

Les joueurs peuvent échanger des objets entre eux lorsqu'un chapitre vient d'être complété, ou lorsque de nouveaux objets sont piochés. Il n'est pas possible d'échanger des objets pendant les événements d'un chapitre ou pendant un combat.

Lorsque vous échangez des objets, ou que vous réfléchissez au partage d'objets qui viennent d'être piochés, vous pouvez déposer le temps de la réflexion des objets déjà en votre possession ou utiliser des objets, passer des objets d'un joueur à l'autre, ou n'importe quelle combinaison de ces actions.

Imaginez que vos personnages font une pause et consultent ensemble le matériel en leur possession. Les objets non-désirés sont laissés sur place ; formez une pile de défausse à côté du deck objets.

Utiliser Des Objets


Les objets peuvent être utilisés à n'importe quel moment, à moins que la carte objet elle-même ne stipule le contraire. Le texte de chaque carte explique les effets de l'objet en question. Certains objets doivent être défaussés après utilisation, mais à moins que le contraire ne soit indiqué, vous pouvez garder une carte objet en votre possession aussi longtemps que vous le souhaitez.

Conseil : Lorsqu'un chapitre requiert que le joueur atteigne un certain nombre de succès « en un seul jet » de dés, cet unique jet de dé inclut l'utilisation d'objets (si le joueur le souhaite). Par exemple, un joueur peut défausser la potion de « Chance Liquide » pour relancer ses dés, et cela compte toujours comme un seul lancer de dés.

COMBAT

À chaque fois que vous lisez : « commencez le combat », l'instruction s'applique à tous les joueurs. Commencez par mettre en place le combat. Pour cela, placez les dés de chapitre correspondant à la carte de chapitre sous celle-ci.

Cette ligne de dés représente ce dont vous devez faire preuve pour vaincre cet ennemi.

 Ce symbole signifie que vous devez lancer un dé supplémentaire par joueur participant à la partie et les ajouter aux dés de chapitre que vous aurez déjà placés sous la carte de chapitre.

Par exemple, à quatre joueurs vous lanceriez 4 dés supplémentaires à la vue de ce symbole.


TOUR DE COMBAT

Les combats se déroulent en rounds. Chaque round a deux étapes : Attaquer et Défendre. Avant de commencer chaque round, décidez d'abord quel joueur va se reposer. (voir page 9)

1) Attaquer

Pour commencer un round de combat, tous les joueurs lancent leurs dés simultanément. Puis, l'un après l'autre dans n'importe quel ordre, résolvez ces attaques comme suit :

Si le résultat obtenu sur le dé personnage correspond à l'un des dés de chapitre placés sous le monstre, retirez ce dé de chapitre et replacez-le dans la réserve : votre attaque a atteint sa cible ! Les doubles comptent pour deux résultats du même symbole, vous pouvez donc ôter jusqu'à deux dés de chapitre.

 REMARQUEZ QUE LES SYMBOLES DOUBLES SONT ENTOURÉS D'UN BOUCLIER. CELA SIGNIFIE QU'EN PLUS D'AVOIR ATTAQUÉ, LE JOUEUR A ÉGALEMENT BLOQUÉ (Voir page 9).

Conseil : Lorsque vous résolvez une attaque, prêtez attention aux objets portés par chaque personnage. Modifier l'ordre dans lequel chaque joueur résout son attaque (ou active le pouvoir de ses objets) peut donner lieu à des combinaisons intéressantes !



Là où naguère se trouvait la peau et la fourrure de cette créature, crépite désormais le pouvoir menaçant de la magie noire.

Commencez le combat...

Combat Spécial : À chaque fois que vous devriez retirer un dé de chapitre pour avoir blessé cet ennemi, lancez-le à la place. Sur un résultat de SAGESSE, le dé retourne dans la réserve de vie du monstre (avec le résultat SAGESSE).



2) Défendre

S'il reste des dés de chapitre après que chaque joueur ait résolu son attaque, l'ennemi est toujours en vie et il réplique ! Chaque personnage qui n'a pas bloqué subit des dégâts, et perd un nombre de PV égal au nombre de la valeur d'attaque de l'ennemi (ce nombre est indiqué tout en bas à droite de la carte de chapitre) :



Les personnages qui subissent des dégâts doivent soustraire ce nombre au total de leurs PV et noter le nouveau total. Les personnages qui ont fait un double ont bloqué l'attaque et ne subissent donc aucun dommage pour ce round.

Cela met fin au round de combat. Commencez le prochain round en choisissant quel personnage se repose, puis lancez simultanément les dés pour faire une nouvelle attaque. Poursuivez ainsi les rounds jusqu'à ce que l'ennemi ou un joueur **soit vaincu**.

Vaincre Un Ennemi

Pendant un round, si après avoir résolu les dés d'attaque tous les dés de chapitre ont été retirés, l'ennemi est immédiatement défait et n'effectue plus d'attaque.

Après Le Combat

Après avoir survécu au combat, piochez une carte objet (quel que soit le nombre de joueurs). Puis, choisissez quel sera le prochain joueur à retourner la carte de chapitre suivante et poursuivez la partie.

Combat Spéciaux

Certains ennemis possèdent des aptitudes particulières au combat qui sont expliquées sur la carte de chapitre. Ces aptitudes vont souvent à l'encontre des règles normales de combat, ce qui en fait des adversaires terrifiants et retors. Gardez ces règles de combat spécial en tête pendant l'affrontement.

Se Reposer

Au début de chaque round de combat, avant que les joueurs n'attaquent, un joueur peut décider de se reposer – il s'éloigne pendant un instant du combat pour récupérer. Un joueur qui se repose n'attaque pas, ne subit pas de dégâts et ne peut pas utiliser d'objets. En contrepartie, ce joueur récupère 1PV par round de repos. Le joueur qui s'est reposé peut rejoindre le combat au début de n'importe quel round, mais peut également se reposer pendant toute la durée du combat s'il le souhaite.

Important: Un joueur au moins est forcé de combattre.

Conseil : même si un seul joueur peut se reposer par round, il est tout à fait possible que différents joueurs se reposent pendant les différents rounds d'un combat s'ils le font chacun leur tour.

JOUER EN SOLO

Escape the Dark Castle est conçu pour être aussi intéressant à 1 joueur qu'à 4. Pour jouer une partie en solo, choisissez simplement deux personnages et commencez la partie normalement. Vous ferez toutes les décisions et jets de dés vous-même. Il n'y a que deux choses à prendre en compte :

1. Vous devez décider à chaque fois à l'avance lequel de vos personnages retourne la prochaine carte de chapitre. Chaque **VOUS** que vous lisez s'applique alors au personnage en question.
2. Lorsque vous devez piocher des cartes, lancer des dés ou faire n'importe quelle action « par joueur », considérez que l'instruction se transforme en « par personnage ».





DÉCOUVREZ ÉGALEMENT NOS AUTRES
AVENTURES SUR THEMEBORNE.COM

Game Design : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton
Art & Design Graphique : Alex Crispin
Édition Française : Hélène Barral, Pierre Gaudé, Lucile Linguet
Traduction Française : Laura Muller-Thoma



Escape the Dark Castle © Copyright 2018 Themeborne Ltd. Escape the Dark, Escape the Dark Castle, le logo Escape the Dark Castle, Themeborne et le logo Themeborne ® ou TM, et/ou © Themeborne Ltd, enregistré en Grande-Bretagne. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Les composants inclus dans la boîte sont susceptibles de différer de ceux présentés.

Fabriqué en Chine. - www.themeborne.com