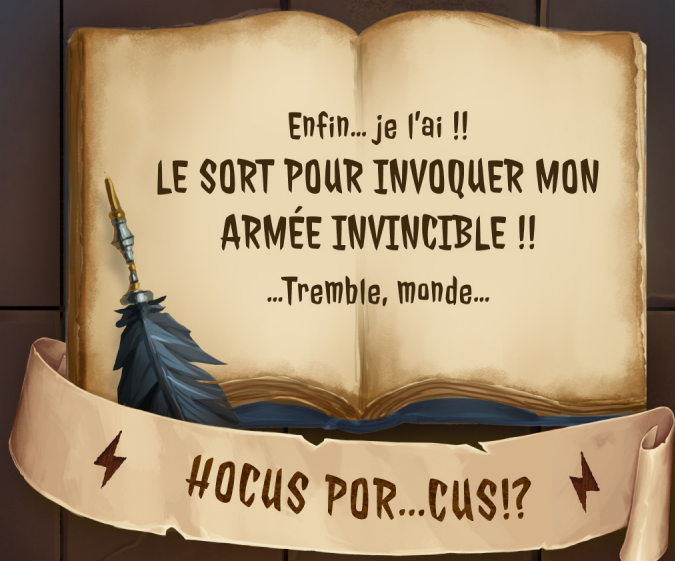




PORCUS

A DUNGEON ADVENTURE

RÈGLEMENT



Enfin... je l'ai !!
**LE SORT POUR INVOQUER MON
ARMÉE INVINCIBLE !!**

...Tremble, monde...



#OCUS POR...CUS!?



Un seul mot mal prononcé par le mage Ziramât a déclenché le chaos. Le sort a échappé à tout contrôle et son onde s'est étendue jusqu'à une ferme voisine, la transformant en un Donjon vivant.

*Les murs se sont tordus. Les racines ont jailli du sol.
Et les animaux ont commencé à muter en horribles
Monstres...*

***MAIS !** Personne ne s'attendait à ce qu'un groupe de
héros se lève depuis la boue...*

COMPOSANTS



Mode de Base

- a** 32 Coffres Maudits / Trésors
- b** 15 Monstres
- c** 1 Torche
- d** 5 Aventuriers (chacun avec 8 Cartes d'Attaque)
- e** 5 Cartes de Référence

Mode Avancé :

Le mode expert du jeu où tout monte en niveau.

Lorsque vous osez l'ouvrir, lisez la page 14 du manuel.



MISE EN PLACE

1. Mélangez les Trésors

Mettez-les au centre de la table, avec le côté Coffre Maudit visible vers le haut.



2. Mélangez les Monstres

Placez-les face cachée au centre de la table.

3. Choisissez un Aventurier

Chaque joueur choisit une classe, prend les 8 cartes d'attaque de cette classe et les met dans sa main. Les classes restantes sont remises dans la boîte.



4. Pioche 2 Trésors et en garde 1 face cachée

Chaque joueur pioche deux cartes Trésor, en garde une dans sa main et place l'autre face cachée devant lui, comme Coffre Maudit dans son butin personnel*.



5. Décidez qui dirigera

Donnez-lui la carte Torche et que l'aventure commence !



(*) Butin :

Zone où chaque joueur garde ses récompenses : attaques réussies, monstres capturés et Coffres Maudits. Empilez les cartes en montrant leurs points.



CARTES D'ATTAQUE

Récompense de victoire

Récompense individuelle que tu obtiens à la fin du combat, en cas de victoire.

Dans ce cas, si vous gagnez, vous piocherez 2 trésors à la fin du combat



Points de victoire

Ils sont obtenus si vous gagnez le combat avec cette attaque. Ils rapporteront des points si vous les conservez dans votre butin jusqu'à la fin de la partie.

Force d'attaque

Dégâts que vous infligez au monstre pendant le combat. Certains trésors permettent de modifier cette valeur, mais jamais en dessous de 0.



Chaque classe possède huit cartes d'attaque numérotées de 1 à 8.



Le 1 représente l'attaque la plus faible, comme si vous évitiez le combat tout en profitant pour récupérer du butin. C'est pourquoi les attaques faibles sont celles qui rapportent le plus de points.



Le 8, en revanche, représente l'attaque la plus forte : vous donnez tout ! Mais en vous concentrant sur le combat, vous n'avez pas le temps de récupérer du butin, vous marquerez donc moins de points.



Points de Victoire
S'appliquent à la fin de la partie (voir ci-dessous).

COFFRES MAUDITS ET TRÉSORS

Coffre Maudit

Coût

Certains trésors exigent un coût pour pouvoir être joués.

Trésor

Effet lorsqu'il est joué

Dans ce cas, ce serait : « prends un Coffre Maudit et mets-le dans ton butin comme coût ; puis pioche 2 trésors ».

Les cartes Coffre Maudit / Trésor ont deux usages, selon le côté par lequel elles sont obtenues :



Coffres Maudits : Ce sont des points négatifs. Lorsque tu reçois un Coffre Maudit, garde-le dans ton butin personnel, sans le retourner. Si tu ne parviens pas à t'en débarrasser, à la fin de la partie ces points seront soustraits de ton total final.



Trésors : Les trésors sont des cartes puissantes que tu peux jouer à tout moment, sur n'importe qui, pour changer le résultat du combat en faveur du groupe (ou seulement pour toi).

Quand tu pioche un trésor, mets-le dans ta main. Quand tu joues un trésor, défausse-le. Si les trésors augmentent ou réduisent l'attaque, tu peux les laisser sur la table pendant le combat pour aider à compter.

Si tu dois piocher un trésor et que le paquet est vide, mélange la pile de défausse pour former un nouveau paquet de trésors. Si tu ne joues pas les trésors de ta main, à la fin de la partie ils comptent comme points de victoire.

MONSTRES

Vie de Base

Se multiplie en fonction du nombre de membres de votre équipe.

Si, lors du combat, vous ne dépassez pas sa vie, le monstre s'échappe (défaussez la carte Monstre).

Points de Victoire

Si vous parvenez à vaincre un monstre, il est toujours capturé par le joueur qui remplit sa condition de capture et, à la fin de la partie, ce joueur reçoit ses points de victoire.

Objectifs

Ici vous verrez à qui s'appliquent les effets de combat:

- Tous les Joueurs
- Porteur de la Torche
- Attaque la plus élevée
- Attaque la plus basse



Pour 3 joueurs, ce monstre a 18 points de vie (6x3 joueurs), et à son apparition il donne +1 d'Attaque au joueur qui a la Torche; si vous gagnez, le joueur avec l'attaque la plus élevée le capture; si vous perdez, tous défaussez jusqu'à 3 trésors.

Récompenses et Conditions de Combat

La couleur et le symbole de la bannière indiquent quand la récompense ou la condition s'applique :



Effets à l'apparition



Effets à la victoire



Effets à la défaite



COMMENT JOUER



Une manche de Porcus consiste à...



1.



Le joueur qui a la Torche révèle une carte Monstre du paquet.

2.



Chaque joueur choisit une carte d'Attaque de sa main et la joue face cachée.

3.



Au compte de trois, tous les joueurs révèlent leur carte d'Attaque jouée et le combat commence !

4.

Vous pouvez jouer tous les trésors de votre main que vous voulez et sur qui vous voulez, sans suivre un ordre particulier.

Les trésors joués sont défaussés face visible, formant une pile de défausse de trésors une fois résolus.



5.

Lorsque plus personne ne veut jouer de trésors, le joueur avec la Torche compte jusqu'à trois et le combat se termine. Il est temps de résoudre les dégâts !



Si la somme de toutes les cartes d'attaque jouées (trésors inclus) est inférieure à la vie du monstre, vous perdez le combat.



Si la somme est égale ou supérieure à la vie du monstre, vous gagnez le combat et le battez !

Si vous gagnez le combat :

 Recevez les récompenses de l'effet de victoire du monstre. Celles-ci peuvent concerner plusieurs joueurs ou non, selon le monstre.

 Le joueur qui obtient la récompense de capture du monstre place la carte Monstre face visible dans son butin personnel.

 En cas d'égalité, le joueur avec la Torche décide comment départager (il est impossible d'avoir à la fois l'attaque la plus basse et la plus élevée dans un même combat).

 Enfin, chaque joueur reçoit les récompenses des effets de victoire de sa carte d'Attaque jouée et place cette carte face visible dans son butin.

Si vous perdez le combat :

 Les cartes d'Attaque jouées sont défaussées (mettez-les de côté face cachée) et aucune récompense n'est reçue.

 Si le monstre a un effet de défaite, résolvez-le.

 Défaussez la carte Monstre.

Le mage avait l'attaque la plus élevée, il capture donc le monstre et obtient 3 trésors, ainsi que 2 trésors supplémentaires grâce à sa carte d'Attaque.

Dans ce cas, tous les joueurs perdraient leur carte d'Attaque jouée et le monstre leur ferait défausser jusqu'à 3 trésors de leur main en appliquant son effet de défaite.



S'il vous reste des cartes d'attaque, passez la torche vers la gauche et commencez un nouveau tour. Sinon, la partie se termine et... place au décompte des points !

FIN DE LA PARTIE



Dans ce cas, le Voleur gagne la partie avec 27 points !

Lorsqu'il n'est plus possible de jouer des cartes d'Attaque, la partie se termine.

À la fin, placez tous les trésors qu'il vous reste en main dans votre zone de butin, face visible, puis comptez les points de toutes les cartes (les cartes d'Attaque face cachée ne sont pas prises en compte). Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec la Torche gagne la partie. Si les joueurs à égalité n'ont pas la Torche, le vainqueur est choisi par le porteur de la Torche. (oui, on sait, c'est un peu cruel).



MODE AVANCÉ

Débloquez ce mode après
le Mode de Base.

Vous vous êtes aventurés dans les donjons, avez combattu de puissants ennemis et remporté des trésors.

De nouvelles portes s'ouvrent dans le donjon, donnant accès à de nouvelles zones, plus sombres et plus dangereuses, mais promettant de plus grandes richesses.

Et quelque chose en vous s'éveille : de nouvelles compétences uniques pour chaque classe, qui rendent chaque personnage totalement différent.

Maintenant que vous avez de l'expérience dans le jeu, nous vous invitons à ouvrir le second paquet de cartes de Porcus afin de profiter du mode expert.



Que contient ce mode ?

Le Donjon Maudit

Les flammes parcourent les couloirs et la fumée coupe le souffle. Dans l'ombre, une étrange lueur violette brille... Aurez-vous le courage de défier les malédictions qui rôdent dans la pénombre ?

Les compétences de classe

Après avoir combattu dans le donjon, vous avez gagné des niveaux, débloquant des compétences uniques et trouvant de nouveaux alliés.

- a** +16 Coffres Maudits / Trésors
- b** +15 Monstres
- c** +15 Cartes d'Attaque Uniques (réparties en 5 classes)
- d** +1 Nouvelle Aventurière (La Sorcière, vous pouvez désormais jouer jusqu'à 6 joueurs)
- e** +1 Carte de Référence
- f** +6 Cartes Randomizer (pour choisir vos personnages aléatoirement)



Le Donjon Maudit

Mélangez ces nouvelles cartes Monstre et Trésor avec les paquets du mode de base, afin de créer un paquet de 30 monstres et de 48 trésors.

Le mode avancé est indiqué par un symbole afin que vous puissiez le retirer à tout moment.



Les compétences de classe

Chaque Aventurier reçoit 3 nouvelles cartes d'Attaque, qui transforment son style de jeu en quelque chose d'unique. Pour les préparer, remplacez ses cartes d'Attaque par les nouvelles, comme indiqué dans le coin inférieur.

De plus, lorsque vous jouez avec ces nouvelles cartes d'Attaque, vous pouvez ajouter de nouvelles classes uniques, comme la Sorcière, et augmenter le nombre de joueurs à 6.





Écrase tes ennemis, obtiens de plus grandes récompenses grâce à la force brute.

Le Guerrier est la seule classe avec une carte d'attaque de force 10 et reçoit plus de points que la normale avec ses cartes élevées.



Le cerveau gagne toujours contre la force brute.

Le Mage est capable de gagner une énorme quantité de points en remportant le combat avec ses attaques les plus faibles (1 et 2). Cependant, l'effort d'utiliser son attaque la plus puissante (8) peut lui faire perdre des points.



Il y a toujours des trésors si tu sais où chercher.

Les cartes du Voleur donnent une grande quantité de trésors en cas de victoire. Contrôle la partie grâce à eux ou accumule les richesses.





Obtiens des trophées pour gagner.

Les cartes de la Chasseuse sont des cages avec un score spécial. Si tu captures des monstres, à la fin de la partie tu peux débloquer leur score en les plaçant dedans.

- Chaque monstre capturé active une cage et accorde les points dorés (tu choisis quels monstres et quelle carte d'Attaque activer).
- Chaque cage vide ne rapporte que ses points de base (zone en haut à gauche).



Exemple



La Chasseuse a gagné ses trois Attaques spéciales et a capturé un monstre.

À la fin de la partie, elle décide d'utiliser ce monstre pour débloquer le score de son attaque 6, gagnant 2 points du monstre et 8 points de l'attaque.

De plus, 1 point pour son attaque 7 et 1 autre pour son attaque 8, puisqu'elles ne sont pas débloquées.



Canalise les pouvoirs de la nature.

Les cartes d'Attaque de la Druidesse sont des « Esprits animaux ». Une fois par combat, si tu as joué une carte d'attaque normale, tu peux la reprendre en main et la remplacer par une carte « Esprit animal ».

Si tu échanges ton Attaque, les modificateurs appliqués sont conservés pour la nouvelle Attaque (trésors ou effets de monstre).



Exemple



La Druidesse a joué un 3 et va perdre le combat, elle décide donc de se transformer en loup (carte 5), augmentant son attaque et remportant le combat.





Canalise le pouvoir obscur à ton avantage.

La plupart des cartes d'Attaque de la Sorcière donnent des coffres maudits comme récompense. Cependant, la carte d'Attaque 3 est un sort qui te permet de transformer jusqu'à 7 de ces coffres maudits en trésors, mais seulement si vous gagnez le combat.



Exemple



EXEMPLE DE COMBAT

1.



Albert (le porteur de la Torche), Ana et David combattent un monstre avec une vie de base de 5 ($5 \times 3 = 15$ points de vie). Ils jouent des attaques de 4, 6 et 3, pour un total de 13 de force : ils ne peuvent pas vaincre le monstre.

2.



Comme ils ne peuvent pas le vaincre, Albert joue un trésor sur son attaque, la transformant en 6 et portant la force totale à 15. Ils pourraient alors vaincre le monstre et, malgré une égalité pour l'attaque la plus élevée, Albert peut départager en sa faveur grâce à la Torche.

3.



Cependant, voyant qu'elle ne recevra plus la récompense, Ana décide de jouer un trésor sur David, réduisant la force totale à 14 : c'est de nouveau une défaite.

4.



Personne ne joue d'autre trésor et le combat est perdu. Tous perdent leur carte jouée et leurs récompenses. De plus, l'effet de défaite s'active : dans ce cas, le joueur avec l'attaque la plus basse (David) perd deux trésors. Ana a perdu bien moins que ses compagnons, bien joué !



Réduit la valeur de l'attaque ciblée de X. La valeur d'attaque ne peut jamais être inférieure à 0.



Augmente la valeur de l'attaque ciblée de X.



Pioche X trésors du paquet de trésors / coffres maudits et garde-les dans ta main.



Défausse X trésors de ta main. Place les trésors défaussés face visible dans la pile de défausse.



Pioche X coffres maudits du paquet de trésors / coffres maudits et place-les dans ton butin.



Défausse X coffres maudits de ton butin. Place-les face visible dans la pile de défausse des trésors.



Capture le monstre révélé et place-le dans ton butin.



Remets le monstre révélé dans le paquet, mélange et révèle-en un nouveau. Les attaques et trésors joués restent en combat.



Renvoie l'attaque révélée ciblée dans la main. Le joueur ciblé doit mélanger ses attaques et en piocher une nouvelle au hasard, en conservant tous les modificateurs joués.



Annule un trésor joué qui augmente ou réduit une attaque.



Ouvre X coffres maudits : mets un de tes coffres maudits dans ta main en tant que trésor.



Ferme X coffres maudits : mets un des trésors de ta main face cachée dans ton butin en tant que coffre maudit.



Défausse une de tes attaques gagnées de ton butin, en perdant ses points.



Défausse un de tes monstres capturés de ton butin, en perdant ses points.