

Objectif

- Traverser victorieusement 2 donjons. Attention, si l'on échoue dans 2 donjons on est éliminé.

Mise en place

Chaque joueur

- Aide de jeu (1)

Commun

- Placer les tuiles **Équipements** relatives au héros sous ce dernier (4)
- Choisir un **Héros** (3)
- Piocher **Monstres** face cachée (2)
- Cartes **Réussite** à portée de main (6)
- Réserver une zone **Donjon** (5)

Exemple de mise en place pour 2 joueurs :



Déroulement d'une manche

1^{ère} phase : enchère

- **A tour de rôle**
 - **Piocher une carte.** ⚠ Si pioche vide, obligé de passer
 - Regarder la carte et ne pas la montrer
 - **Ajouter le Monstre au Donjon** (face cachée) : possible à tout de moment de compter le nombre de monstres sans les regarder
 - **Poser le Monstre devant soi** (face cachée) → retirer **équipement** au choix sous l'**Aventurier** et le poser sur le **Monstre** devant soi. ⚠ Si il n'y a plus d'équipement, on doit poser la carte au **Donjon**
 - **Passer** : on ne joue plus jusqu'à la manche suivante
- **Fin de la phase d'enchère** = quand tous les joueurs ont passé sauf un
 - Le joueur restant entre dans le **Donjon** avec l'**Aventurier** et son **Équipement** restant

2^{ème} phase : donjon

- Calculer les points de vie de l'**Aventurier** avec ses **Équipements**
- **Dévoiler les Monstres du Donjon** une par une
 - Si **Monstre** non ignoré par **Équipement** présent : inflige autant de dégâts que sa puissance
 - Si **Monstre** ignoré par **Équipement** présent : RAS
 - Si **dégâts** ≥ **points de vie** → **Échec**
 - Retourner carte aide de jeu pour indiquer 1^{er} échec
 - Si carte déjà retournée : élimination du joueur de la partie
 - Si **dégâts** < **points de vie** → **Réussite**
 - Le joueur reçoit une carte réussite
 - Si le joueur possédait déjà une carte réussite, il remporte la partie.
- Révéler tous les Monstres écartés

Manche suivante : changement de 1^{er} joueur

- Mélanger les Monstres
- Le joueur qui est allé dans le Donjon
 - choisit le nouvel aventurier (peut être le même)
 - devient le 1^{er} joueur (si éliminé, joueur à sa gauche)

Fin de partie

Condition

- Dès qu'un joueur a réalisé 2 réussites **OU** tous les joueurs sauf 1 sont éliminés

Décompte

- Vainqueur = joueur ayant réalisé 2 réussites **OU** dernier joueur en lisse

Variante

- Lors de la phase d'enchère, lors du 1^{er} tour : les monstres vont automatiquement au **Donjon**

