

3. Vérifier l'alarme

Enlever un jeton Temps de chaque créature qui en possède encore au moins un. Les jetons retirés retournent dans la réserve. Si le dernier jeton d'une créature est enlevé, alors celle-ci donne l'alerte et la partie est perdue.

4. Piocher une nouvelle carte

Le joueur pioche une nouvelle carte et l'ajoute à sa main.

Important :

- ◆ En solo, si le joueur a placé une carte Silence dans le donjon, alors il ne pioche pas de carte pour la remplacer.
- ◆ Les joueurs ne peuvent jamais se montrer leurs cartes.
- ◆ Lorsqu'un joueur révèle une carte aux autres joueurs, cette carte doit obligatoirement être jouée.
- ◆ Lorsqu'un joueur pioche le **Chevalier Noir**, il doit être mis en jeu immédiatement, puis c'est au tour du joueur suivant.

10

◆ À tout moment pendant la partie, les joueurs peuvent décider d'utiliser le pouvoir de leur jeton Grimoire (acquis lors d'une précédente aventure) et appliquer immédiatement son effet. Le jeton est ensuite défaussé. Souvenez-vous que parfois vous n'avez pas le droit de parler !

fin du jeu

Plusieurs situations peuvent mettre fin à la partie :

Les joueurs ont gagné quand :


- ◆ Le Chevalier Noir est battu avant que les 6 minutes ne se soient écoulées.

Les joueurs ont perdu quand :

- ◆ le niveau de danger d'une salle atteint ou dépasse 6,
- ◆ le niveau de danger d'une créature qui n'a plus de jeton Temps atteint ou dépasse 6,
- ◆ les joueurs doivent placer des jetons Temps sur une créature et qu'il n'y en a plus suffisamment en réserve,
- ◆ les 6 minutes se sont écoulées et que le Chevalier Noir n'est pas encore battu.

11

Option calcul de points : la chasse aux coffres

Certaines salles du donjon possèdent de riches trésors scellés dans des coffres (situés en bas de certaines cartes !) Essayez de créer la plus grande chaîne de cartes contenant des coffres afin de récolter le maximum de coffres ! Plus la chaîne sera longue et plus vous sortirez riches du donjon. 

Seule la plus longue chaîne peut vous donner des points. Reliez le plus de cartes ayant un coffre sans discontinuité.

Si vous sortez vainqueur du donjon, chaque carte coffre vous rapporte 1 point par coffre représenté dessus.

Variante Aventure

La variante Aventure permet de vivre une exploration palpitante à travers 4 donjons. Le jeu est le même que décrit ci-dessus à quelques exceptions près.

À la fin de chaque donjon, si les joueurs battent le Chevalier Noir, alors ils piochent

12

un jeton Grimoire au hasard. Ce jeton sera une aide pour la suite de l'aventure. Si les aventuriers ont encore un/des jeton(s) non utilisé(s), le nouveau jeton s'ajoute à leur réserve.

Notes :

- ◆ Si les joueurs ont plusieurs jetons Grimoire en stock, ils peuvent en utiliser autant qu'ils veulent durant leur tour.
- ◆ Un jeton Grimoire utilisé retourne ensuite dans la réserve. Il pourra donc être pioché à nouveau suite à la réussite d'un donjon.

À partir du 2^e niveau du Donjon, ajoutez la règle suivante :

Lors de la mise en place ajoutez à la pioche les cartes qui correspondent au niveau du donjon que vous attaquez.



13




Si vous attaquez le donjon 3, ajoutez ces cartes.

Les petits plus :

Il est possible de sauvegarder la partie entre 2 donjons. Pour cela, les joueurs notent sur un papier le niveau à venir et les jetons Grimoire qu'ils ont. Lors de leur prochaine partie, ils recommencent à jouer dans ces conditions-là.

Les jetons Grimoire :

 **Boule de Feu** : elle élimine immédiatement une créature (sa carte est enlevée du donjon et les jetons Temps sont remis dans la réserve). Attention, le Chevalier Noir est immunisé contre ce sort !

14



Éclair de Gel : permet de geler une créature. Tous les jetons Temps de cette créature retournent à la réserve, puis le jeton Éclair de Gel est placé sur la créature gelée. L'ennemi doit tout de même être vaincu avant la fin du donjon, avant de battre le Chevalier Noir, mais il n'y a plus d'urgence pour cela.



Poison : les joueurs empoisonnent une créature. Ce jeton est placé sur un des 4 angles de la carte Créature. La valeur de cet angle devient égale à zéro. Par la suite, si cet angle est recouvert par une carte, le jeton reste sur le dessus et annule aussi la valeur de l'angle de la nouvelle carte.



Sphère du Silence : permet de retourner le jeton Parole/Silence et ainsi de pouvoir parler à nouveau.

15

Petit guide de l'aventurier

◆ Les donjons sont de plus en plus difficiles. Commencez par le premier, avant de vous aventurer dans les suivants.

◆ **Ne paniquez pas** : plus vous jouerez et plus vous aurez de l'expérience dans le jeu.

◆ Parlez-vous le plus possible... tant que vous en avez le droit. Bien se coordonner est vital dans ces donjons.

◆ Tant que possible, combattez 1 monstre après l'autre. Le combat sera plus simple.

◆ Anticipez l'arrivée du Chevalier Noir. Débarrassez-vous le plus possible de monstres déjà actifs et conservez quelques cartes 0/0/0/0 en jeu et en main pour le combat final.



© 2020 Blue Orange Edition. Knock, Knock! Dungeon! et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

16



Anthony Perone
Walch Pierre



RÈGLES
DU JEU



blue orange
Hot Games Cool Planet

7+
1-6
10 min

Matériel de jeu

- ◆ 63 cartes Donjon
- ◆ 41 salles vides
- ◆ 22 salles avec une créature
- ◆ 12 jetons Temps
- ◆ 4 jetons Grimoire
- ◆ 1 jeton Parole/Silence
- ◆ 1 sablier de 6 minutes



Introduction

Dans ce jeu coopératif, vous et vos compagnons devez explorer un donjon avec divers dangers et créatures dans le but de trouver le Chevalier Noir et de le battre. Mais attention pour tout cela, vous n'avez que 6 minutes avant que la malédiction du donjon ne vous frappe !

Pour remplacer le sablier, vous pouvez utiliser l'application gratuite **BO COMPANION** (sur Android et IOS – menu Knock, Knock! Dungeon!)

But du jeu

Votre groupe d'aventuriers doit vaincre le Chevalier Noir avant la fin des 6 minutes.

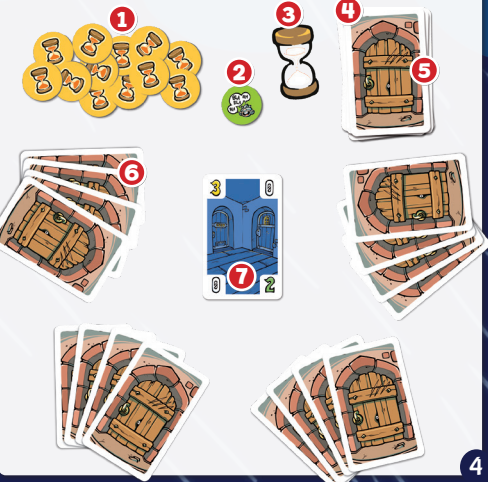
Mise en place

- 1 Faites une réserve commune avec les jetons Temps placés sur un côté de la table.
- 2 Placez le jeton Parole/Silence sur la face Parole visible (face verte). *En mode solo, ce jeton n'est pas utilisé, remettez-le dans la boîte du jeu.*
- 3 Placez le sablier sur la table pour qu'il soit visible de tous les joueurs.
- 4 Prenez le paquet de cartes Donjon et retirez les cartes marquées d'un  (remettez-les dans la boîte de jeu). Écartez la carte **Chevalier Noir** pour l'instant. → 
- 5 Mélangez la pioche, puis ajoutez la carte **Chevalier Noir** sous la pioche. 
- 6 Les joueurs constituent leur main de départ en piochant :

- ◆ 6 cartes en mode solo,
- ◆ 4 cartes en jouant de 2 à 5 joueurs,
- ◆ 3 cartes chacun en jouant à 6 joueurs.

7 Retournez la première carte de la pioche et placez-la au centre de la table. S'il s'agit d'une créature, voir **Jouer une carte Créature**.

8 Laissez les jetons Grimoire dans la boîte de jeu.



Notes:

- ◆ Pour votre première partie nous vous conseillons de ne pas utiliser le sablier.
- ◆ Prévoyez de la place sur la table, le donjon va vite grandir et occuper de l'espace.
- ◆ Les joueurs ne doivent pas se montrer leurs cartes.

Le joueur ayant le plus récemment visité un donjon commence, puis le jeu se déroule en sens horaire. Knock, Knock! Dungeon! est un jeu coopératif. Les joueurs vont devoir s'entraider au maximum ! Quand tous les joueurs sont prêts, retournez le sablier.

Tour de jeu

Le tour de jeu se déroule en 4 phases :

1. Poser une carte
2. Évaluer les dangers
3. Vérifier l'alarme
4. Piocher une nouvelle carte



1. Poser une carte

À son tour, le joueur doit poser une carte de sa main pour agrandir le donjon. La pose des cartes suit les règles suivantes :

◆ La carte ajoutée doit recouvrir au moins un angle d'une carte du donjon,

◆ La carte ajoutée ne doit pas recouvrir plusieurs angles d'une même carte,

◆ La carte ajoutée ne doit pas être glissée sous d'autres cartes,

◆ Toutes les cartes doivent être posées dans le même sens. Une rotation de 180° est permise.





Jouer une carte Créature


Si la carte posée est une carte Créature, placez dessus autant de jetons Temps de la réserve que le nombre demandé par la carte. S'il n'y a plus assez de jetons Temps disponibles, alors la partie est perdue.

Note :

Toute carte qui n'a pas de créature est une carte Salle vide.

Si la carte posée a une icône →  alors le jeton Parole/Silence est retourné. Durant la partie, la face visible de ce jeton définit si les joueurs ont le droit de se parler ou non.

 Les joueurs peuvent se parler et dire tout ce qu'ils veulent.

 Les joueurs ne peuvent plus se parler mais ils peuvent se faire des signes.

2. Évaluer les dangers

Une fois la carte posée, le joueur doit évaluer le niveau de danger de chaque carte Donjon qu'il a partiellement recouverte. Le niveau de danger d'une carte Donjon correspond à la somme des valeurs de ses 4 angles.

Évaluation des salles

Si le niveau de danger est inférieur ou égal à 5, tout va bien et les joueurs ne sont pas repérés.

Si le niveau de danger atteint 6 ou plus, le groupe fait trop de bruit. Les créatures entendent les aventuriers et donnent l'alerte : la partie est perdue.



Évaluation des créatures

Si le niveau de danger de la créature est inférieur ou égal à 5, alors la créature est vaincue et le groupe continue l'aventure. La créature reste dans le donjon, mais les jetons Temps restants sur la carte sont replacés dans la réserve.

Notes :

- ◆ Quand une créature est vaincue, la carte est considérée comme une salle standard. Donc son niveau de danger ne doit jamais dépasser 5.
- ◆ L'évaluation du Chevalier Noir obéit aux mêmes règles que les autres créatures.

Si le niveau de danger de la créature est de 6 ou plus, le combat continue tant qu'il reste des jetons Temps sur la créature.

