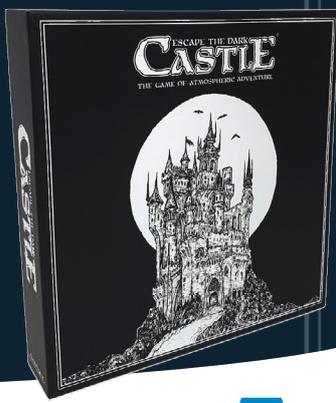




ESCAPE THE DARK CASTLE

(EXOD GAMES)



ENSEMBLE, TENTEZ DE VOUS ÉVADER DU CÉLÈBRE CHÂTEAU NOIR OÙ VOUS ÊTES INJUSTEMENT PRISONNIER. USEZ COLLECTIVEMENT DE VOS POUVOIRS POUR COMBATTRE LES CRÉATURES RENCONTRÉES AU DÉTOUR D'UN COULOIR ET DÉJOUEZ LES NOMBREUX PIÈGES. RELEVEZ LES DÉFIS EN REMPLISSANT LES OBJECTIFS DES CARTES DE CHAPITRE, MAIS, SI L'UN D'ENTRE VOUS MEURT, VOTRE AVENTURE S'ACHÈVE IMMÉDIATEMENT.

1 / MISE EN PLACE

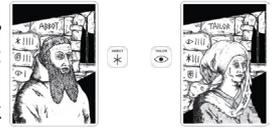


LE CHÂTEAU :

- Constituez une pioche avec 15 **cartes Chapitre** prises au hasard. Mélangez-les pour former le **Deck Château**.
- Prenez 1 **carte Boss** au hasard et placez-la face cachée sous le **Deck Château**.
- Placez la **carte de Départ** (image **Château** visible) sur le paquet précédemment construit.
- Constituez une pioche avec les **cartes Objets** mélangées et posez-la près du **Deck Château**.
- Formez une réserve avec les **dés de Chapitre**.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Une carte **Personnage** qu'il choisit parmi les 6 disponibles. Chaque **Personnage** possède des attributs différents dans 3 domaines, illustrés sur la carte **Personnage** :



- **La Force** ✊ • **La Ruse** 👁 • **La Sagesse** ✨
- Le **dé** correspondant à son **Personnage**. Selon les attributs du **Personnage**, les symboles **Force**, **Ruse** et **Sagesse**, sont plus ou moins répétés sur les faces du dé.
- Un **Bloc note** et un crayon pour noter l'évolution de ses **Points de Vie**. Selon le nombre de joueurs, chacun récupère un certain nombre de PV : • **1 ou 2 joueurs** = 18 PV • **3 joueurs** = 14 PV • **4 joueurs** = 12 PV

2 / TOUR DE JEU

LORS D'UN TOUR DE JEU, RÉVÉLEZ UNE CARTE **CHAPITRE** ET RÉSOLVEZ LES CHALLENGES DÉVOILÉS.

1) LA CARTE CHAPITRE

- Désignez quel joueur va retourner la carte. Cela peut avoir des conséquences, car certaines cartes ne s'adressent qu'au joueur ayant révélé le challenge (**VOUS**).
- Posez la carte à gauche du **deck Château** et lisez les **inscriptions** dévoilées.
- Selon les indications fournies par la carte, vous devrez faire des choix, utiliser des **Objets**, lancer des dés, **combattre**...



2) LES CARTES OBJET

PIOCHER DES OBJETS

- Vous devez piocher une ou plusieurs cartes **Objet** :
 - Si le **texte** de la carte **Chapitre** vous y invite.
 - Après un **combat** (1 seule carte **Objet**).
- Déposez la ou les cartes récupérées devant tous les joueurs et choisissez comment les répartir entre vous.

PORTER DES OBJETS

- Chaque **Personnage** peut porter un maximum de **2 Objets**, 1 dans chaque main.
- Certains **Objets** nécessitent l'utilisation des 2 mains, empêchant de porter un second **Objet**.



ÉCHANGER DES OBJETS

- Il est possible d'échanger des **Objets** entre les joueurs à **la fin d'un Chapitre** ou lorsque vous recevez un **nouvel Objet**.
- Vous pouvez aussi **donner** un **Objet** à un autre joueur. Si personne ne peut ou ne veut récupérer un **Objet**, il est défaussé.

UTILISER DES OBJETS

- Vous pouvez utiliser une carte **Objet** à **n'importe quel moment** du jeu sauf si la carte **Objet** stipule le contraire.
- S'il n'est pas mentionné que vous devez défausser la carte, après utilisation, vous pouvez la conserver pour le reste de la partie.

3) LES COMBATS



- Lorsqu'une carte mentionne **Commencez le combat**, un **combat** s'engage.
- Mettez en place les **dés de Chapitre** (dés noirs) comme indiqué sur la carte. Ils représentent la **Force** à combattre de votre adversaire.
- Le symbole 👤 signifie que vous devez lancer autant de dés que de **joueurs**, pour les rajouter aux dés déjà placés.
- Sauf mention contraire, tous les joueurs sont concernés par le **combat**.
- Un **combat** est une succession de phases d'**Attaque** puis de **Défense** qui s'enchaînent jusqu'à la **mort de l'ennemi ou d'un Héros**.

ATAQUER

- Au début de chaque Phase d'**Attaque**, un seul joueur peut décider de ne pas participer à cette phase de **combat** et de **se reposer**. Il ne subit donc pas de dégât et ne peut pas utiliser d'**Objet**. Il gagne en revanche **1 point de vie**. Il peut décider, en accord avec son équipe, de ne pas du tout participer au **combat** et gagner **1 PV** par phase d'**Attaque** où il **se repose**. Les autres joueurs doivent **combattre**.

- Les joueurs qui participent au **Combat** lancent **simultanément** leur dé puis les comparent aux dés de **Chapitre** de l'ennemi. Si vous possédez un ou plusieurs symboles **identiques** avec ceux de l'ennemi, vous retirez ces derniers.
- Les **doubles** symboles comptent comme 2 résultats, permettant d'ôter **2** dés **Chapitre** de ce symbole à l'adversaire.
- Les **doubles** symboles sont entourés d'un **Bouclier**. Cela signifie que le joueur concerné ne subira pas de Dégât lors de la prochaine phase **Défense**.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

DÉFENDRE

- S'il reste des dés *Chapitre* à l'ennemi après la phase *Attaque*, celui-ci **réplique** pour vous infliger des dégâts. Tous les joueurs qui ne sont pas protégés par un **Bouclier** sur leur dé, subissent autant de dégâts que la **valeur d'Attaque** de l'ennemi (indiquée en bas à droite de la carte *Chapitre*).
- Soustrayez alors la valeur d'*Attaque* de l'ennemi à votre nombre total de *PV*. Notez le nouveau total.
- Vous repartez ensuite pour une phase d'*Attaque*. Un joueur peut choisir de ne pas participer et de *se reposer*.
- **Après** avoir résolu un *combat*, piochez une **carte *Objet*** et donnez-la à un joueur.

**3 / FIN DE PARTIE**

- La partie se termine immédiatement si l'un des joueurs meurt, son total de *PV* atteignant 0.
- La partie est remportée si tous les joueurs sont vivants et que la totalité du paquet de cartes *Chapitre* a été résolue.