

PAPER DUNGEONS

UNE MINE D'AVENTURES !



 meelebr

VARIANTES
SUPER MEEPLE

 1-8

 10+

 30'

Pour plus de challenge, d'interactions et/ou de plaisir, Super Meeple vous propose 3 variantes de **Paper Dungeons** que vous pouvez combiner à souhait. Exemple : Variante 1 et 2 pour plus de difficulté. En page suivante, vous aurez également notre version Solo.

Variante n°1 : « Pas de potion pour tout le monde »

Désormais, il n'est plus possible d'utiliser un dé pour obtenir une potion.



Note : Dans cette variante, **l'alchimiste** peut utiliser un dé pour fabriquer une seule potion. Ceci remplace le texte de la carte. Elle donne toujours -1 en fin de partie.



Variante n°2 : « Ouille ! Ça pique ! »

Les pièges  infligent 2 points de dégât au lieu d'1.

Note : Dans cette variante, **l'éclaireur** ne protège que d'un seul point contre les pièges. Vous subissez donc 1 dégât au lieu de 2 avec cette carte.



Variante n°3 : « C'est mon donjon ! »

Comme décrit, pour chaque mission, les dégâts infligés aux monstres sont doublés pour leur ennemi juré respectif (par exemple, l'ennemi juré du Guetteur est le Magicien)

Chaque donjon fait appel à 3 monstres et donc 3 ennemis jurés parmi les 4 personnages de votre groupe. Le 4^{ème} personnage sera là pour défendre votre groupe contre ceux des adversaires !

Désormais, à la fin de chaque manche, les joueurs annoncent leur position dans le donjon à l'aide des coordonnées du donjon.



Si plusieurs groupes sont ensemble. Le 4^{ème} personnage de chaque groupe compare leur niveau. Le plus fort inflige des dégâts aux autres groupes en faisant la différence de niveau.

Attention, seul le joueur le plus fort provoque des dégâts aux autres. En cas d'égalité de niveau, aucun dégât n'est infligé.

Exemple :

Le joueur A et le joueur B annoncent chacun se trouver en A7 à la fin d'une manche. Les groupes sont donc sur la même case.

Dans ce donjon, les voleurs ne seront pas utilisés pour combattre un monstre.

Les deux joueurs comparent alors le niveau respectif de leur voleur. B possède un voleur de niveau 4, et A possède seulement un voleur de niveau 1.

Le joueur A subit alors 3 dégâts (4 - 1) !

Remerciements :

Merci à Philippe Carpentier pour sa contribution. Merci également à tous les testeurs pour ces variantes.

Variante SOLO :
« z'avez du feu ? »

La variante SOLO utilise les mêmes règles que celles présentées dans le livret de base.

Nous y avons, cependant, ajouté des jalons :

- Mode Facile : Atteignez 70 pts
- Mode Normal : Atteignez 90 pts
- Mode Difficile : Atteignez 110 Pts

A la fin des manches 1,2 et 3 : Lancez 2 dés blancs et 1 dé noir

A la fin des manches 4,5 et 6 : Lancez 2 dés noirs et 1 dé blanc

A la fin des manches 7 et 8 : Lancez 2 dés noirs et 2 dés blancs

Le numéro indiqué sur chaque dé, représente une boule de feu qui traverse le donjon dans la rangée concernée.

Il n'y en a pas pour un résultat crâne, un « 0 », un « 8 » ou un « 9 ».

Si le chiffre est présent plusieurs fois, il y a autant de boules de feu.

Les boules de feu partent toujours depuis la gauche, vers la droite sur la même rangée.

Les boules de feu infligent 3 dégâts chacune.

Elles sont stoppées par les murs, vous pouvez donc vous protéger avec ceux-ci.

Et pour plus de challenge, cumulez ces boules de feu avec la variante 1 & 2 du mode multi-joueurs.

