

ACTION SPACES



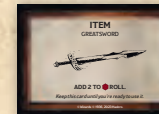
GO

When you pass or land on the GO space, collect 40 gold from the Bank.



MAGIC & MYSTERY

Take the top card from the deck. If the card says to keep it until you're ready to use it, do so. Otherwise, read it aloud, and immediately do what it says. Return the card to the bottom of the deck when done.
Note: If you're playing as Doric, you may take two cards. Choose one, and return the other to the bottom of the deck.



There are Item cards in the deck that can improve your chances of success whenever you have to roll the red die. There is no limit to how many Item cards you can have, and you may use more than one Item card per turn. But once an Item card has been used, it must be returned to the bottom of the deck.
*Note: You **may not** use Item cards to avoid a Critical Fail or to achieve a Critical Success. See CRITICAL FAIL & CRITICAL SUCCESS.*



PORTAL

Move to any location between that portal space and the next one. Follow the rules of the space where you land, then end your turn. If you pass GO, collect 40 gold.
Note: If you're playing as Simon, you can move to any location on the board—but you may not collect 40 gold if you pass GO.



FREE PARKING

Nothing happens. You're close to a decrepit graveyard where many unlucky souls who perished in a battle long ago lie buried. But there's no need to venture there now. Rest for a while!



JUST VISITING

Don't worry—if you land here, put your token in the Just Visiting section. And if another player happens to be in Jail, you immediately break them out, and they move to Just Visiting too!



GO TO JAIL

Move your token to the In Jail space immediately! Do not collect 40 gold for passing GO. Your turn is then over. You can still collect tax and trade while you are in Jail.
Note: If you're playing as Edgin, you may get out of Jail immediately! Place your token on the Just Visiting section.

How do I GET OUT OF JAIL?

You have 4 options:

- If another player lands on the Just Visiting section,** immediately move your token there too—they've just broken you out of Jail!
- Pay 10 gold to the Bank** at the start of your next turn, then roll and move as normal.
- Use a Get Out of Jail Free card** at the start of your next turn if you have one (or buy one from another player). Put the card at the bottom of the Magic & Mystery deck, then roll and move.
- Roll a 6** on your next turn. If you do, you're free! Use your roll to move. Your turn is then over.

You can use up to 3 turns to try for a 6. If you don't roll a 6 by your third turn in Jail, pay 10 gold, then roll again and move.

CRITICAL FAIL & CRITICAL SUCCESS



Any time you roll a 1 with the red die, it's a Critical Fail! That means you must pay 50 gold to the Bank in addition to any other penalty you receive for rolling a 1.
Note: If you're playing as Holga, you don't have to pay the Critical Fail fee.



Any time you roll a 20, it's a Critical Success! That means you collect 50 gold from the Bank in addition to any other reward you receive for rolling a 20.



If you have any Item cards from the Magic & Mystery deck, you **may not** use them to avoid a Critical Fail or to achieve a Critical Success (i.e., by adding to your roll or rerolling).

DEALS & TRADES

You can buy, sell, or trade locations with other players at any time.

Locations can be traded for gold, other locations, Get Out of Jail Free cards, and/or any other Magic & Mystery cards you were keeping to use later. The amount is decided by the players making the deal.

To trade locations, simply switch your Adventure card with another player's card.

HELP! I CAN'T PAY!

1. Pay what you can.

If you owe tax, an Adventure card fee, or a Magic & Mystery card fee, and you can't pay in full, pay what you can until you have no gold left.

Note: If you land on an unsecured location and can't pay the Bank the amount shown on the space, do nothing and simply end your turn.

2. You are now bankrupt...but you're still in the game!

In this game, bankruptcy means that you are close to death, so you must now roll the red die in a desperate attempt to revive yourself!



- If you roll an 8 or higher,** you're back from the dead! Collect 50 gold from the Bank and end your turn. Then, on your next turn, roll and move as normal.
Note: If you're playing as Xenk, you only have to roll a 4 or higher.



- If you roll a 7 or lower,** you're still at death's door! Stay where you are (you're too weak to move!) and keep rolling the red die, once per turn, until you revive yourself.

THE END OF THE GAME

THE GAME ENDS IMMEDIATELY WHEN ALL THE LOCATIONS HAVE BEEN SECURED.

Then players do the following:

- All players collect tax from the Bank for each of their secured locations (i.e., the amount shown on each space):
 - ° For locations in a color set, collect double tax.
- Now count up your gold. The player with the most wins!

BECOME A DUNGEON MASTER!

Choose someone to be the Dungeon Master (DM). They can play too. The DM may change the game by adding up to nine Dungeon Master cards to your adventure at the start.

Beware! This might make the game harder!

Each Dungeon Master card has this symbol on it:



The DM can add as many Dungeon Master cards as they like. Some of these cards change certain board spaces and the adventures—and potential dangers—associated with them. Other cards can be added to the Magic & Mystery deck to give your adventuring party more skin-crawling surprises!

HERE'S HOW TO USE EACH TYPE OF DUNGEON MASTER CARD:



Location cards (3)

The DM Location cards are Starmetal Hills, Kryptgarden Forest, and Driftwood Tavern. Place these cards on any three locations that match their color on the board. They replace the original board spaces, and work in the same way as those spaces.



Adventure cards (3)

The DM Adventure cards are Starmetal Hills, Kryptgarden Forest, and Driftwood Tavern. Place these cards picture-side-up next to their matching locations on the board. They replace the Adventure cards linked to the original board spaces, and work in the same way as those cards.



Monster cards (2)

The DM Monster cards are Rakor the Dragon and Gelatinous Cube. Shuffle these terrifying monsters into the Magic & Mystery deck—and hope that you don't encounter them on your epic journey!



Red Wizard card (1)

The DM Red Wizard card is Szass Tam. Place the card on any Magic & Mystery space—it replaces that board space for the entire game. When you land on the space, you will have to roll the red die and battle the necromancer, Szass Tam, instead of drawing a Magic & Mystery card! If you roll an 11 or higher, you win the battle and don't have to pay anything. But if you roll a 10 or lower, you lose the battle and must pay 20 gold to the Bank!

THE WORLD'S GREATEST
ROLEPLAYING GAME



PARENTS:
PLAYDND.COM
NOT AVAILABLE IN ALL LANGUAGES.

WIZARDS
OF THE COAST

Hasbro
Gaming

PARENTS:
www.monopoly.com

Dungeons & Dragons, D&D, their respective logos, Forgotten Realms, and the dragon ampersand are trademarks of Wizards of the Coast LLC. ©Wizards. All Rights Reserved.

The HASBRO and MONOPOLY names and logos, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2023 Hasbro.

MONOPOLY and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 1935, 2023 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516 4150C7671002010

♦ Fast-Dealing Property Trading Game ♦

MONOPOLY

DUNGEONS DRAGONS HONOR AMONG THIEVES



EXPLORE A LAND OF MAGIC AND MONSTERS!
Journey through the Forgotten Realms as part of an intrepid party. Find adventure at locations above and below ground, seek out useful items and powerful spells, and collect treasure. But watch out for monsters, devious Red Wizards, and backstabbing rogues!
**THE GAME ENDS WHEN ALL THE LOCATIONS HAVE BEEN SECURED.
THE PLAYER WITH THE MOST GOLD WINS!**

8+
F6219
2-5

CONTENTS: Gameboard • 5 Tokens • 5 Character Cards • 16 Adventure Cards • 30 Magic & Mystery Cards • 9 Dungeon Master Cards • Dungeon Master Envelope • 6-Sided Die (black) • 20-Sided Die (red) • 95 Cardboard Gold Coins (53 tens, 42 fifties)

WHAT'S DIFFERENT ABOUT MONOPOLY: DUNGEONS & DRAGONS HONOR AMONG THIEVES?



HELP YOURSELF AND OTHERS!

You play as one of five characters seeking their fortune: Edgin, Holga, Simon, Doric, or Xenk. They form the adventuring party who are on a quest for treasure in the Forgotten Realms. Each character has a unique skill, such as the ability to move to any location (see **SPECIAL ABILITIES** or the character cards for details). Also, because you are part of an intrepid party, if you are ever in Jail and another player lands on Just Visiting, they immediately break you out of Jail!

GO FORTH TO ADVENTURE!

At the start of the game, you place Adventure cards picture-side-up next to their matching locations. The first player to land on a location must pay the Bank the amount shown on the space, read the Adventure card aloud, then flip it over to reveal the details of the adventure. To secure a location, you must either pay the amount revealed on the card or take a chance by rolling the red die. Cards stay picture-side-down until their locations have been secured.

MIND THE MONSTERS!

In the Magic & Mystery deck, you will find powerful items such as a greatsword, a magic suppression cuff, and even a time stop spell! These items will increase your chances of success whenever you roll the red die. But terrifying creatures and other dangers are lurking in that deck, so watch out!

SET IT UP!

- 1 Each player starts the game with:

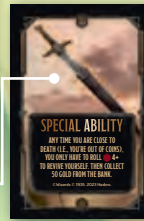
x 5 (worth 10 gold each)

x 5 (worth 50 gold each)
(Total = 300 gold)

Keep the rest of the gold in a separate pile as the Bank.

- 2 Each player takes:

- A token—place yours on GO.
- A matching character card (check the token shown on each card)—keep yours in front of you.



- 3 Place the Adventure cards picture-side-up next to their matching locations around the board.

- 4 Shuffle the Magic & Mystery cards, and place them facedown here.



- 5 Put the dice by the gameboard.

WANT TO PLAY A CUSTOM GAME?

At the start of the game, you can add Dungeon Master cards—they have this symbol on them:

Only use these cards if you want to customize your adventure. See **BECOME A DUNGEON MASTER!**

At the end of the game, store the cards in the Dungeon Master envelope.

PLAY!

HOW TO WIN

Move around the board on a perilous quest for treasure in the Forgotten Realms, and secure as many locations as you can! The more you secure, the more gold you'll be able to collect. Use your character's special ability to gain an edge—but beware of monsters, Red Wizards, and rogues! If you're the player with the most gold at the end of the game, you win!

WHO GOES FIRST?

Each player rolls the black die. The highest roller starts, and play moves to the left.

ON YOUR TURN

1. Roll the black die.
2. Move your token clockwise that number of spaces.
3. Where did you land? Carry out the rules of that board space. See **THE BOARD SPACES** and **SPECIAL ABILITIES**.
4. Your turn ends. Pass both dice to your left.



SPECIAL ABILITIES

Each member of the adventuring party has a unique skill! These special abilities are described below and on the character cards.



EDGIN

Any time you go to Jail, you may immediately get out for free. Place your token on the Just Visiting section.



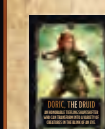
HOLGA

Any time you roll a 1 with the red die, you do not have to pay the Critical Fail fee of 50 gold to the Bank. See **CRITICAL FAIL & CRITICAL SUCCESS**.



SIMON

Any time you land on a Portal space, you may move to any location—but if you pass GO, do not collect 40 gold.



DORIC

Any time you need to draw a Magic & Mystery card, you may take two cards. Choose one, and return the other to the bottom of the deck.



XENK

Any time you are close to death (i.e., you're out of gold), you only have to roll a 4 or higher with the red die to revive yourself. Then collect 50 gold from the Bank.

START PLAYING!

That's all you need to know, so get going! Look up the board spaces as you land on them.

THE BOARD SPACES

PROPERTIES

There is one type of property: locations, which come in color sets.



UNSECURED LOCATIONS

When you land on an unsecured location, you **must** try to secure it! To secure a location:

1. If you are the first player to land on the location, pay the Bank the amount shown on the space and read the picture side of the matching Adventure card aloud, then flip it over.

If you don't have enough gold to pay the Bank, do nothing and end your turn.

If you land on an unsecured location where the Adventure card has already been flipped, you don't have to pay the Bank.

2. Once the Adventure card is picture-side-down, read the details of the adventure. Then you must either pay the amount on the card to immediately secure the location or try to secure it by rolling the red die!

Here's an example card:



You can pay 70 gold to secure the location **OR** take a chance and roll!



If you roll an 8 or higher, you secure the location and collect a reward!



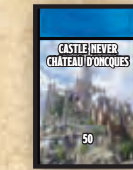
If you roll a 7 or lower, you fail to secure the location and must pay the price!



Note: If you roll a 1 or a 20, see **CRITICAL FAIL & CRITICAL SUCCESS**.

3. If you secure the location, take the Adventure card and place it in front of you.

If you fail to secure the location, leave the Adventure card picture-side-down next to the space. You or someone else will have to land there and try again.



SECURED LOCATIONS

When you land on a location that someone else secured, pay that player the amount (the tax) shown on the space.

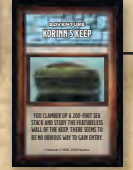
If you don't have enough gold to pay the tax in full, pay what you can until you have no gold left. Then see **HELP! I CAN'T PAY!** for details on how to stay in the game!

If you land on your own secured location, do nothing.

COLLECT MORE TAX WITH COLOR SETS!



When you secure both locations in a color set, you can collect double the tax whenever another player lands on one of those locations!



CASES D'ACTION



GO

À chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez sur la case GO, réclamez 40 pièces d'or à la banque.



MAGIE ET MYSTÈRE

Prenez la carte du dessus de la pile. Si la carte dit de la garder jusqu'à ce que vous en ayez besoin, gardez-la. Sinon, lisez-la à voix haute et faites immédiatement ce qu'elle dit. Remettez la carte sous la pile quand vous avez terminé. *Remarque : Si vous jouez Doric, vous pouvez prendre deux cartes. Choisissez-en une et remettez l'autre sous la pile.*



Il y a des cartes Objet dans la pile qui peuvent améliorer vos chances de réussite quand vous devez lancer le dé rouge. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes Objet que vous pouvez avoir et vous pouvez utiliser plus d'une carte par tour. Mais une fois utilisées, les cartes Objet doivent être remises au-dessous de la pile. *Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser des cartes Objet pour éviter un Échec critique ou pour obtenir une Réussite critique.* Voir ÉCHEC CRITIQUE ET RÉUSSITE CRITIQUE.



PORTAIL

Déplacez-vous sur n'importe quel lieu entre cette case Portail et la suivante. Suivez les règles de la case sur laquelle vous vous arrêtez, puis terminez votre tour. Si vous passez GO, réclamez 40 pièces d'or. *Remarque : Si vous jouez Simon, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel lieu du plateau, mais vous ne réclamez pas 40 pièces d'or si vous passez GO.*



STATIONNEMENT GRATUIT

Il ne se passe rien. Vous êtes près d'un vieux cimetière où reposent de nombreux malheureux morts au combat il y a longtemps. Mais inutile de s'y aventurer pour le moment. Reposez-vous un peu !



EN VISITE

Pas de panique ! Si vous vous y arrêtez, placez simplement votre pion dans la section En visite. Et si un autre joueur se trouve En prison, vous le libérez immédiatement et il vous rejoint sur la case En visite !



ALLEZ EN PRISON

Vous devez immédiatement déplacer votre pion sur la case En prison. Vous ne réclamez pas 40 pièces d'or pour avoir passé GO. Votre tour est terminé. Vous pouvez toujours percevoir des impôts et échanger quand vous êtes en prison. *Remarque : Si vous jouez Edgin, vous pouvez sortir immédiatement de prison ! Placez votre pion sur la partie En visite.*

ALORS, COMMENT SORTIR DE PRISON ?

Vous avez quatre choix :

1. **Si un autre joueur s'arrête sur la partie En visite**, mettez-y immédiatement votre pion : ce joueur vous a libéré de prison !
2. **Payez 10 pièces d'or à la banque** au début de votre prochain tour, puis lancez le dé et avancez normalement.
3. **Utilisez une carte Sortez de prison sans frais** au début de votre prochain tour (ou essayez de l'acheter à un autre joueur). Mettez la carte au-dessous de la pile de cartes Magie et Mystère, puis lancez les dés et avancez.
4. **Lancez le dé et faites un 6** à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Avancez du nombre de cases indiqué par le dé. Votre tour est terminé.
Vous pouvez essayer de faire un 6 pendant un maximum de trois tours. Si vous ne réussissez pas au troisième tour en prison, payez 10 pièces d'or et utilisez votre dernier lancer pour avancer votre pion.

ÉCHEC CRITIQUE ET RÉUSSITE CRITIQUE



À chaque fois que vous faites 1 avec le dé rouge, c'est un Échec critique ! Cela signifie que vous devez payer 50 pièces d'or à la banque en plus des autres pénalités infligées pour avoir fait 1. *Remarque : Si vous jouez Holga, vous n'avez pas à payer de pénalité d'Échec critique.*



Chaque fois que vous faites 20 au dé, c'est une Réussite critique ! Cela signifie que vous réclamez 50 pièces d'or à la banque en plus de toute autre récompense qui vous est due pour avoir fait 20.



Si vous avez des cartes Objet de la pile Magie et Mystère, vous **ne pouvez pas** les utiliser pour éviter un Échec critique ou pour obtenir une Réussite critique (p. ex., en ajoutant à votre résultat ou en relançant le dé).

TRANSACTIONS ET ÉCHANGES

Vous pouvez acheter, vendre ou échanger vos lieux avec les autres joueurs à tout moment.

Les lieux peuvent être échangés contre des pièces d'or, d'autres lieux, des cartes Sortez de prison sans frais et/ou d'autres cartes Magie et Mystère que vous gardiez pour plus tard. Les joueurs conviennent du montant entre eux.

Pour échanger des lieux, échangez simplement votre carte Aventure contre celle d'un autre joueur.

AU SECOURS, JE NE PEUX PAS PAYER !

1. Payez ce que vous pouvez.

Si vous devez payer des impôts ou les frais d'une carte Aventure ou d'une carte Magie et Mystère, et que vous ne pouvez pas les payer entièrement, payez ce que vous pouvez jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'or.

Remarque : Si vous vous arrêtez sur un lieu non sécurisé et que vous ne pouvez pas payer à la banque le montant indiqué sur la case, ne faites rien et terminez simplement votre tour.

2. Vous êtes maintenant en faillite... mais vous n'êtes pas éliminé !

Dans ce jeu, la faillite signifie que vous êtes sur le point de mourir. Vous devez maintenant lancer le dé rouge dans l'espoir de revenir à la vie !



• **Si vous faites 8 ou plus**, vous revenez à la vie ! Réclamez 50 pièces d'or à la banque et terminez votre tour. Puis, à votre prochain tour, lancez le dé et avancez normalement. *Remarque : Si vous jouez Xenk, il suffit de faire 4 ou plus.*



• **Si vous faites 7 ou moins**, vous demeurez au seuil de la mort ! Restez où vous êtes (vous êtes trop faible pour vous déplacer !) et continuez de lancer le dé rouge une fois par tour jusqu'à ce que vous reveniez à la vie.

LA FIN DE LA PARTIE

LA PARTIE SE TERMINE DÈS QUE TOUS LES LIEUX ONT ÉTÉ SÉCURISÉS.

Puis les joueurs font ce qui suit :

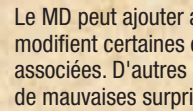
- Tous les joueurs perçoivent des impôts de la banque pour chaque lieu sécurisé (c'est-à-dire, le montant indiqué sur les cases) :
 - ° Les lieux d'un groupe de couleur rapportent deux fois plus d'impôt.
- Maintenant, comptez vos pièces or. Le joueur qui en a le plus gagne !

DEVENEZ LE MAÎTRE DU DONJON !

Désignez un Maître du donjon (MD). Il peut également jouer. Le MD peut modifier le jeu en ajoutant jusqu'à neuf cartes Maître du donjon à votre aventure avant de commencer.

Attention ! Cela risque de rendre la partie plus difficile !

Toutes les cartes Maître du donjon portent ce symbole :



Le MD peut ajouter autant de cartes Maître du donjon qu'il le souhaite. Certaines de ces cartes modifient certaines cases du plateau et les aventures — et les dangers potentiels — qui leur sont associées. D'autres cartes peuvent être ajoutées à la pile Magie et Mystère pour créer encore plus de mauvaises surprises pour votre groupe d'aventuriers !

VOICI COMMENT UTILISER CHAQUE TYPE DE CARTE MAÎTRE DU DONJON :



Cartes de lieu (3)

Les cartes de lieu du MD sont Collines de Métalastral, Forêt de Tertrejardin et Taverne de Bois-flotté. Placez ces cartes sur trois lieux de votre choix correspondant à leur couleur. Elles remplacent les cases d'origine sur le plateau et fonctionnent de la même manière.



Cartes Aventure (3)

Les cartes Aventure du MD sont Collines de Métalastral, Forêt de Tertrejardin et Taverne de Bois-flotté. Placez ces cartes, face illustrée visible, à côté du lieu correspondant sur le plateau. Elles remplacent les cartes Aventure associées aux cases d'origine du plateau et fonctionnent de la même manière.



Cartes de monstre (2)

Les cartes de monstre du MD sont Rakor le dragon et le Cube gélatineux. Ajoutez ces monstres terrifiants à la pile Magie et Mystère et espérez ne jamais les rencontrer au cours de votre grande aventure !



Carte du Magicien Rouge (1)

La carte du Magicien Rouge du MD est Szass Tam. Placez la carte sur une case Magie et Mystère ; elle remplace cette case pour le reste de la partie. Quand vous vous arrêtez sur cette case, vous devez lancer le dé rouge et combattre Szass Tam le nécromancien au lieu de piger une carte Magie et Mystère ! Si vous faites 11 ou plus, vous gagnez le combat et n'avez rien à payer. Si vous faites 10 ou moins, vous perdez le combat et devez payer 20 pièces d'or à la banque !

LE PLUS GRAND JEU
DE RÔLE AU MONDE



PARENTS:
PLAYDND.COM
NON DISPONIBLE DANS TOUTES LES LANGUES.

WIZARDS
OF THE COAST

Hasbro
Gaming

PARENTS :
www.monopoly.com

◆ Le jeu de transactions rapides de propriétés ◆

MONOPOLY

DONJONS DRAGONS

L'HONNEUR DES VOLEURS



EXPLOREZ UN MONDE DE MAGIE ET DE MONSTRES !

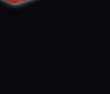
Parcourez les Royaumes Oubliés avec un groupe d'aventuriers intrépides. Vivez des aventures dans des lieux en surface et souterrains, cherchez des objets utiles et des sorts puissants et récupérez des trésors. Mais gare aux monstres, aux Magiciens Rouges perfides et aux roublards sorniois !

LA PARTIE SE TERMINE DÈS QUE TOUS LES LIEUX ONT ÉTÉ SÉCURISÉS.
LE JOUEUR AVEC LE PLUS D'OR GAGNE !

8+ | F6219
2-5

CONTENU : plateau de jeu • 5 pions • 5 cartes Personnage • 16 cartes Aventure • 30 cartes Magie et Mystère • 9 cartes Maître du donjon • enveloppe Maître du donjon • Dé à 6 faces (noir) • Dé à 20 faces (rouge) • 95 pièces d'or en carton (53 de dix, 42 de cinquante)

CE QUI EST DIFFÉRENT DANS MONOPOLY DONJONS & DRAGONS : L'HONNEUR DES VOLEURS ?



AIDEZ-VOUS ET AIDEZ LES AUTRES!

Vous jouez un de ces cinq personnages en quête de fortune : Edgin, Holga, Simon, Doric ou Xenk. Ils forment un groupe d'aventuriers à la recherche de trésors dans les Royaumes Oubliés. Chaque personnage a une compétence spéciale, comme la capacité de se déplacer sur n'importe quel lieu (voir COMPÉTENCES SPÉCIALES ou les cartes Personnage pour plus de détails). De plus, comme vous faites partie d'un groupe de héros intrépides, si vous vous retrouvez en prison et qu'un autre joueur s'arrête sur la case En visite, vous êtes immédiatement libéré !

LE MOMENT EST VENU DE PARTIR À L'AVENTURE!

Au début de la partie, placez les cartes Aventure, face illustrée visible, à côté du lieu correspondant. Le premier joueur qui s'arrête sur un lieu doit payer le montant indiqué sur la case à la banque, lire la carte Aventure à voix haute, puis la retourner pour révéler les détails de l'aventure. Pour sécuriser un lieu, vous devez soit payer le montant indiqué sur la carte, soit prendre un risque en lançant le dé rouge. Les cartes restent face illustrée cachée jusqu'à ce que leur lieu soit sécurisé.

ATTENTION AUX MONSTRES!

Dans la pile Magie et Mystère, vous trouverez des objets puissants comme une épée à deux mains, un crispin de révocation magique et même un sort d'arrêt du temps ! Ces objets augmentent vos chances de réussite quand vous lancez le dé rouge. Cependant, cette pile contient également des créatures terrifiantes et d'autres dangers, alors soyez prudent !

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur commence la partie avec :

X 5 (valant 10 pièces d'or chacun)

X 5 (valant 50 pièces d'or chacun)
(Total = 300 pièces d'or)

Gardez le reste des pièces d'or dans une pile séparée en guise de banque.

- 2 Chaque joueur prend :

- Un pion. Placez le vôtre sur la case GO.
- La carte Personnage correspondante (vérifiez le pion illustré sur chaque carte). Placez-la devant vous.



- 3 Placez les cartes Aventure, face illustrée visible, à côté du lieu correspondant sur le plateau.

- 4 Mélangez les cartes Magie et Mystère et placez-les ici face cachée.



- 5 Placez les dés près du plateau de jeu.

VOUS VOULEZ JOUER AVEC DES RÈGLES PERSONNALISÉES?

Au début de la partie, vous pouvez ajouter des cartes Maître du donjon portant ce symbole :

Utilisez ces cartes seulement si vous voulez personnaliser votre aventure. Voir DEVENEZ LE MAÎTRE DU DONJON !

Quand la partie est terminée, rangez les cartes dans l'enveloppe Maître du donjon.

PLACE AU JEU!

COMMENT GAGNER

Avancez votre pion sur le plateau à la recherche de trésors dans une quête périlleuse traversant les Royaumes Oubliés, et sécurisez le plus de lieux possible ! Plus vous en aurez, plus vous pourrez réclamer d'or. Utilisez la compétence spéciale de votre personnage pour obtenir un avantage, mais gare aux monstres, aux Magiciens Rouges et aux roubleurs ! Si vous êtes le joueur avec le plus d'or à la fin de la partie, vous gagnez !

QUI COMMENCE?

Chaque joueur lance le dé noir.

Le joueur au résultat le plus élevé commence, puis le jeu se poursuit vers la gauche.

À VOTRE TOUR

1. Lancez le dé noir.
2. Avancez votre pion de ce nombre de cases sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les consignes correspondant à cette case du plateau. Voir LES CASES DU PLATEAU DE JEU et COMPÉTENCES SPÉCIALES.
4. Votre tour est terminé. Remettez les deux dés au joueur de gauche.



COMPÉTENCES SPÉCIALES

Chaque membre du groupe d'aventuriers a une compétence unique ! Ces compétences spéciales sont décrites ci-dessous et sur les cartes Personnage.



EDGIN

À chaque fois que vous allez en prison, vous pouvez immédiatement en sortir gratuitement. Placez votre pion sur la partie En visite.



HOLGA

Quand vous faites 1 avec le dé rouge, vous n'avez pas à payer les frais d'Échec critique de 50 pièces d'or à la banque. Voir ÉCHEC CRITIQUE ET RÉUSSITE CRITIQUE.



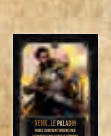
SIMON

Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case Portail, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel lieu, mais si vous passez GO, ne réclamez pas 40 pièces d'or.



DORIC

Chaque fois que vous devez piger une carte Magie et Mystère, vous pouvez en prendre deux. Choisissez-en une et remettez l'autre sous la pile.



XENK

Si vous êtes sur le point de mourir (parce que vous n'avez plus d'or), il vous suffit de faire 4 ou plus avec le dé rouge pour revenir à la vie. Puis réclamez 50 pièces d'or à la banque.

COMMENCEZ À JOUER!

C'est tout ce qu'il faut savoir pour jouer, alors allez-y ! Vous pouvez lire les règles des cases au moment où vous vous y arrêtez.

LES CASES DU PLATEAU DE JEU

PROPRIÉTÉS

Il n'y a qu'un seul type de propriété : les lieux, séparés en groupes de couleur.

LIEUX

NON SÉCURISÉS

Quand vous vous arrêtez sur un lieu non sécurisé, vous **devez** essayer de le sécuriser ! Pour sécuriser un lieu :

1. Si vous êtes le premier joueur à s'arrêter sur ce lieu, payez le montant indiqué sur la case à la banque et lisez à voix haute la face illustrée de la carte Aventure correspondante, puis retournez-la.

Si vous n'avez pas assez d'or pour payer la banque, ne faites rien et terminez votre tour.

Si vous vous arrêtez sur un lieu non sécurisé où la carte Aventure a déjà été retournée, vous n'avez pas à payer la banque.

2. Une fois que la carte Aventure est face illustrée cachée, lisez les détails de l'aventure. Vous devez ensuite payer immédiatement le montant indiqué sur la carte pour sécuriser le lieu ou essayer de le sécuriser en lançant le dé rouge ! Voici un exemple de carte :

Vous pouvez payer 70 pièces d'or pour sécuriser le lieu **OU** tenter votre chance avec le dé !

Si vous faites 8 ou plus, **vous sécurisez le lieu et vous recevez une récompense.**

Si vous faites 7 ou moins, **vous ne réussissez pas à sécuriser le lieu et vous devez en payer le prix !**

BOIS DE PADHIVER

PAYEZ 70 POUR SÉCURISER CE LIEU OU LANCEZ LE DÉ

• 8 • Quelques choses d'in croyable se passent dans ce lieu. Les gardes. Vous observez à nouveau la scène. L'effle des bois est libre et tous les gardes sont assommés ! SÉCURISEZ CE LIEU. PUIS RÉCLAMEZ 50.

• 1 à 7 • Vous glissez sur des feuilles et vous tombez dans un buisson. Le bruit effle le cheval. Qui s'effle au gale. L'effle des bois hurle de terreur ! SÉCURISEZ CE LIEU. PUIS RÉCLAMEZ 50.

• 1 à 7 • Vous glissez sur des feuilles et vous tombez dans un buisson. Le bruit effle le cheval. Qui s'effle au gale. L'effle des bois hurle de terreur ! SÉCURISEZ CE LIEU. PUIS RÉCLAMEZ 50.

Remarque : Si vous faites 1 ou 20, voir ÉCHEC CRITIQUE ET RÉUSSITE CRITIQUE.

3. Si vous sécurisez le lieu, prenez la carte Aventure et placez-la devant vous.

Si vous ne parvenez pas à sécuriser le lieu, laissez la carte Aventure, face illustrée cachée, à côté de la case. Vous, ou un autre joueur, devrez vous y arrêter pour réessayer.

LIEUX

SÉCURISÉS

Quand vous vous arrêtez sur un lieu sécurisé par un autre joueur, payez-lui le montant (l'impôt) indiqué sur la case.

Si vous n'avez pas assez d'or pour payer l'impôt **entièrement**, payez ce que vous pouvez jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus d'or. Ensuite, consultez la section AU SECOURS, JE NE PEUX PAS PAYER ! pour savoir comment continuer la partie !

Si vous vous arrêtez sur un lieu que vous avez vous-même sécurisé, ne faites rien.

PERCEVEZ ENCORE PLUS D'IMPÔT AVEC LES GROUPES DE COULEUR!

Quand vous sécurisez les deux lieux d'un groupe de couleur, vous pouvez percevoir deux fois plus d'impôt quand un autre joueur s'arrête sur l'un de ces lieux !

