



Team Dungeon

Sommaire

Bienvenue ! 4

But du jeu 4

Éléments du jeu 4

Aperçu des éléments 5

Tablette 5

Personnages 6

Cartes capacités 6

Commencer une partie 6

Mise en place 6

Combattre 7

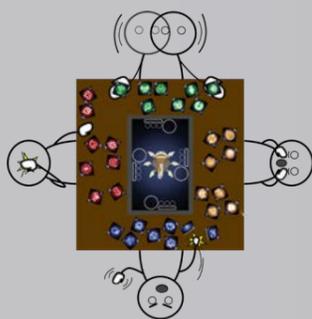
Mourir, repartir ou pas ... 7



Bienvenue !

Bien le bonjour jeune aventurier, es-tu prêt à en découdre avec de puissants boss de donjons ? Dans l'univers de Team Dungeon, notre passe temps favori est d'affronter de puissantes créatures aux pouvoirs dévastateurs, alors tiens-toi bien ! Il n'y aura pas de cadeaux ! Bon nombre d'aventuriers comme toi ont tenté leur chance mais très peu d'entre eux possédaient l'étoffe d'un grand combattant. Ne t'inquiètes pas ... tiens ! Prends donc une bière et tout se passera bien. Au fait, il te faut trois bons ami(e)s sur lequel(le)s tu peux compter. Vous allez devoir faire preuve d'une bonne communication et cohésion de groupe car ici, tes frères et soeurs d'armes sont indispensables!

But du jeu



Le but de Team Dungeon est simple : vaincre de puissants boss en équipe en tirant parti des points forts de chaque personnage.

Éléments du jeu

Ci-dessous vous trouverez la liste des éléments nécessaire pour jouer à Team Dungeon :

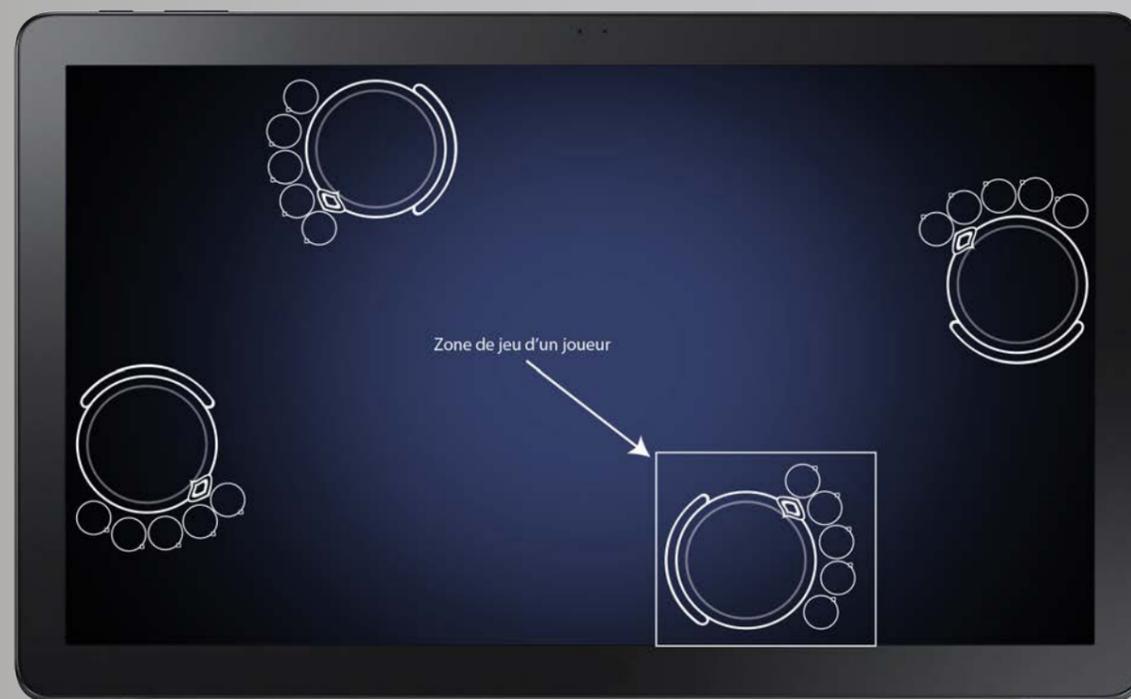
- 8 cartes capacités pour chacun des personnages
- 1 liche de capacité pour chacun des personnages
- Une tablette
- 4 joueurs



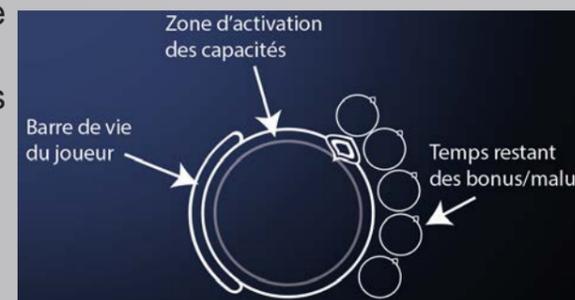
Aperçu des éléments

Tablette :

La majeure partie des actions ont lieu sur la tablette, il faut donc la placer au centre des 4 joueurs. Chaque joueur se voit attribuer une zone de la tablette avec quelques informations sur son personnage et la zone de lancement des capacités.



Il faut placer vos cartes dans le grand cercle blanc en face de vous afin d'activer une capacité. À gauche de ce cercle blanc se trouve votre barre de point de vie; et à droite se trouvent vos bonus et malus.



Personnages :

Vous allez pouvoir jouer différents personnages dans Team Dungeon afin de parvenir à vos fins, correspondant à plusieurs rôles. Pour chaque rôle, il existe plusieurs options de personnage.

Chaque rôle est indispensable à l'équipe et se joue différemment.

On distingue 3 rôles majeurs :



Tank : personnage avec beaucoup de point de vie et des capacités défensives, son rôle est de garder l'attention du boss (aggro) et d'encaisser la majorité des dégâts du boss.



DPS : personnage avec peu de point de vie mais qui inflige beaucoup de dégâts. Il possède aussi des capacités défensives et utiles au reste du groupe.



Soigneur : personnage avec peu de point de vie, qui inflige peu de dégâts et peut soigner l'ensemble de l'équipe. Il possède aussi plusieurs capacités spéciales très utiles pour le reste de l'équipe aussi bien offensivement que défensivement.

Chaque personnage peut générer de l'aggro et donc attirer l'attention du boss sur lui. Lisez bien vos sort car certains attirent son attention. Pour ne plus en être la cible, il faut qu'un autre joueur génère plus d'aggro que la votre. Le Tank doit lancer ses capacités de provocation de manière réfléchie afin de garder une avance en aggro sur les autres joueurs.

Cartes capacités :

Pour chaque personnage vous disposez d'un paquet de 8 cartes capacités spécifiques. Vous pouvez distinguer deux types de capacités grâce aux icônes en haut à gauche de chacune d'elle :

- les capacités à usage limitée



- les capacités à usage illimité



Il vous est impossible de lancer la capacité d'un autre personnage dans votre zone de jeu. Et inversement, vous ne pouvez lancer votre capacité dans la zone d'un autre joueur.

Pour chaque personnage vous trouverez un livret de capacité pour vous expliquer chacune de vos capacités ainsi que les caractéristiques de votre personnage : rôle, points de vie et effet passif.

Commencer une partie

Mise en place :

Dans un premier temps chaque joueur doit choisir un personnage parmi ceux qui sont proposés et récupérer le paquet de carte capacité et le livret de capacité correspondant. Il est impossible d'avoir deux fois le même personnage en jeu.

Les joueurs se placent autour de la tablette en fonction de leur rôle et peuvent entamer le combat dès que la première attaque est lancée.

Ainsi le joueur qui joue le tank se place devant le boss, le soigneur dos au boss, à droite du tank le DPS mage et à sa gauche le DPS voleur.

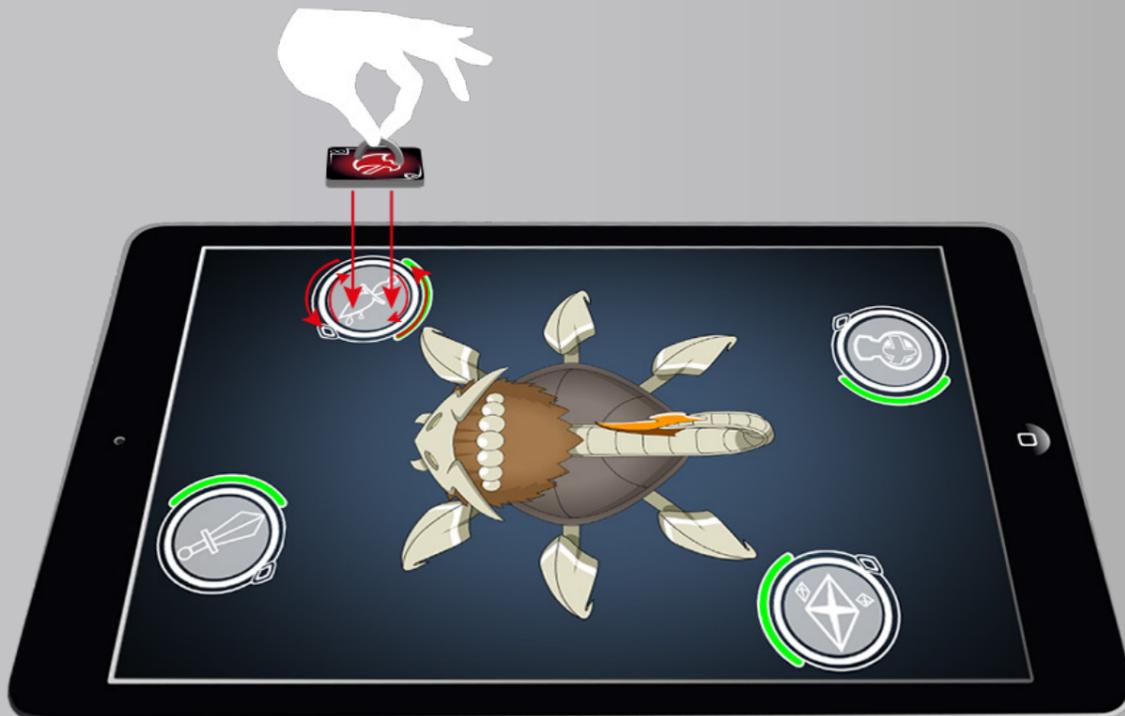


Une fois tous les joueurs en place, le combat peut commencer.

Combattre :

Le combat commence à partir du moment où un des joueurs attaque le boss. Une fois le combat lancé, chaque joueur peut utiliser n'importe quelle carte capacité de son personnage. Il y a un délai de 5 secondes entre deux utilisations de capacités sauf cas particulier (capacité mage "La comète de l'espace").

Pour jouer une carte, il faut tenir les tiges en aluminium et placer la carte au centre de la zone d'activation des capacités de votre zone de jeu et la tourner légèrement de gauche à droite comme sur l'image qui suit.



Attention à ne pas toucher les bords de la tablette, la détection de la carte risque de mal se faire si les deux pastilles sous les cartes ne sont pas dans la zone d'activation des capacités.

Si vous essayez d'utiliser une de vos capacités limitées mais qu'il ne vous reste plus de charge, la capacité ne se lancera pas et vous serez averti par une croix rouge dans la zone d'activation des capacités.

Utilisez intelligemment vos cartes capacité à usage limité car elles ont un puissant effet et vous seront indispensables pour parvenir à la fin d'un combat.

Mourir, repartir ou pas ... :

Si l'ensemble des membres du groupe meurt, la partie est perdue. Vous pourrez alors retenter votre chance soit directement, soit en changeant de personnage avant de recommencer, soit en choisissant un autre boss.

