

PROLOGUE

Dans l'Arène, vous incarnez des chasseurs de trésor pénétrant dans une grotte où ils pourront gagner des pierres précieuses.

Mais attention à l'Ogre qui leur bloque le chemin du retour.

MATERIEL

- 24 D6

et 4 D6 avec faces 1 à 5 + J

et 4 D3 1-2-3

et 4 D10

- 20 Pierres Précieuses

- L'Ogre

- 35 Piques / Cures dents

MISE EN PLACE

Chaque Joueur prend 6 dés 6 et 3 pierres précieuses

Le Plateau de jeu et les piques/cures dents est disposé de sorte d'être accessible aux joueurs

Un autre dé est lancé



TOUR DE JEU

1) PHASE DES CHASSEURS DE TRESOR

Si la grotte ne comporte plus de dés, rouler un D6 neutre de la Réserve.

Lors de son tour le joueur lance le nombre de dés qu'il souhaite Un à un OU Tous en ensemble

Les dés qui représentent un Double ou un Triple reviennent dans la main du joueur

* pour chaque **DOUBLE** : le chasseur **Attaque l'Ogre** sur une zone inférieur ou égale à la combinaison
On enfonce un dure dent dans la zone choisie

Si une jambe est intégralement blessé (7 coups) les Joueurs ajouteront un dégat supplémentaire par jambe blessé intégralement.

Si toutes les zones possibles sont déjà intégralement blessés la Combinaison est considéré comme un Triple de valeur similaire.

* pour chaque **TRIPLE y compris "Triple 1"** : **Gagne une Pierre Précieuse**

OU **Active un Pouvoir** inférieur ou égale au Triple correspondant

Un dé gagné peut être immédiatement lancé

Si le Joueur a décidé de lancer en même temps ses dés il peut effectuer 2 fois les combinaisons réalisées

Un dé avec 1 restant, sauf les dés spéciaux, est retiré et mis dans la Réserve

Les autres dés restent au milieu de la table et leurs valeurs serviront pour le joueur suivant.

2) PHASE D'ATTAQUE DE L'OGRE

Quand l'ensemble des Joueurs a joué l'Ogre va attaquer :

(Si deux mains sont entièrement blessé aucun joueur ne sera attaqué)

- le Joueur possédant le + de dés et de pierres précieuses (dans une partie à 1 ou 2 joueurs)

- les 2 Joueurs possédant le + de dés et pierres précieuses (à partir de 3 joueurs)

(Si une main est entièrement blessé seul le joueur possédant le + dés sera attaqué)

En cas d'égalité tous les joueurs à égalité sont attaqués

3) PHASE DE REFLEXION

Un joueur qui n'a plus de dés en main perd une vie :

il perd alors une pierre précieuse, ressuscite et reprend 5 D6

si un joueur n'a plus de dés en main et qu'il ne peut pas ressusciter il perd la partie.

Si l'OGRE a été tué (Tête ou Poitrine intégralement blessé) les chasseurs peuvent quitter la grotte

FIN DE PARTIE

Si tous les joueurs ont été tué l'Ogre gagne

Si l'Ogre meurt le joueur possédant le plus de pierres précieuses gagne

En cas d'égalité les joueurs possédant le plus des pierres précieuses lancent leurs dés restant :

- chaque double y compris les 1 donne 1 Pierre Précieuse

- chaque triple y compris les 1 donne 2 Pierres Précieuses

- les autres valeurs, additionnés entre elles, permettront de casser une éventuelle nouvelle égalité

POUVOIRS :

* DOUBLE 0 - 7 - 8 - 9 : Attaquer la zone souhaitée

* TRIPLE 0 : Relancer 3 dés

* TRIPLE 2 : Relancer 1 dé

* TRIPLE 3 : +/- à 1 dé

* TRIPLE 4 : Gagner un dé 6 avec Joker

* TRIPLE 5 : Gagner un dé D10

* TRIPLE 6 : Gagner un dé "multiplicateur" 1-2-3

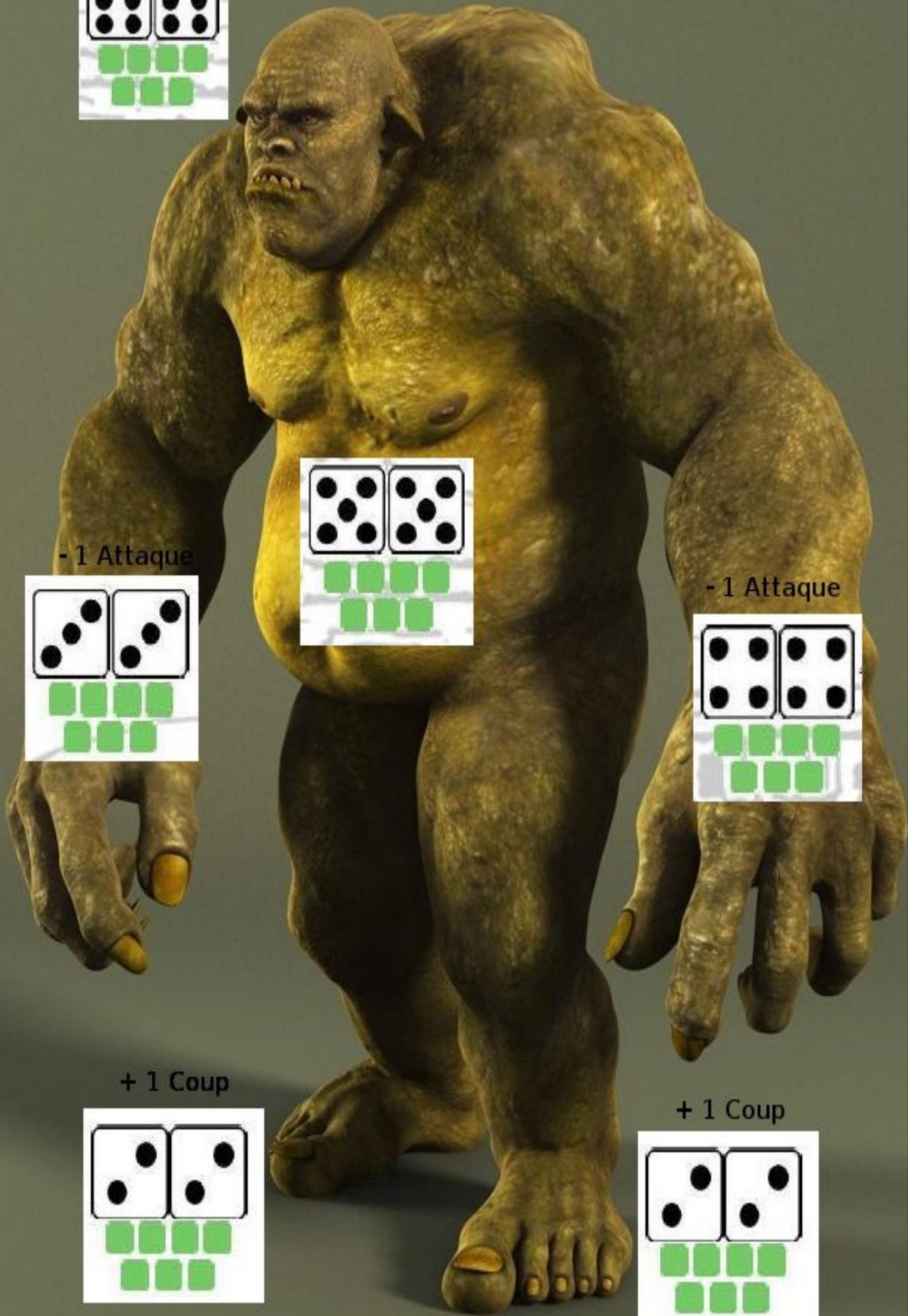
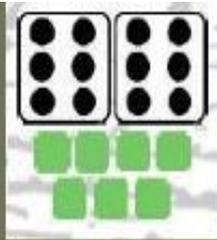
La valeur du dé sert de valeur classique du dé et de multiplicateur pour une sélection de dés

* TRIPLE 7 : +/- à 3 dés

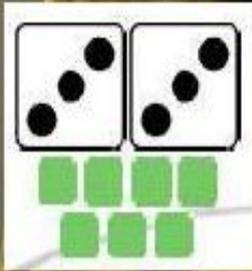
* TRIPLE 8 : Gagner 3 dés avec Joker

* TRIPLE 9 : Gagner 3 dé D10

Si un dé a une valeur égale ou supérieur a 10 vous choisissez un pouvoir mais perdez ce dé



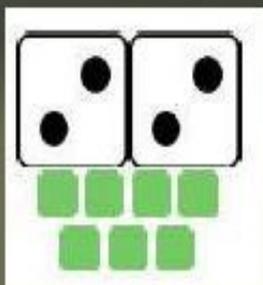
- 1 Attaque



- 1 Attaque



+ 1 Coup



+ 1 Coup

