

# DUNGEON EXIT

RÈGLES DU JEU



# MATÉRIEL



Face Jour

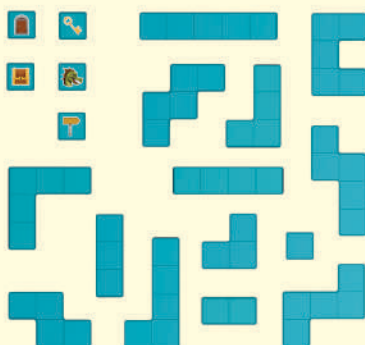


Face Nuit

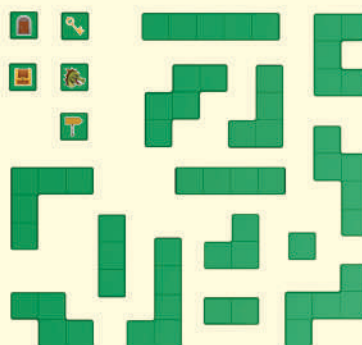
2 plateaux recto-verso



1 livret de niveaux



1 ensemble de jeu bleu



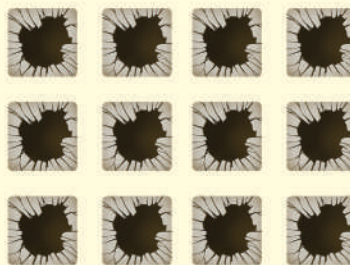
1 ensemble de jeu vert



4 Ponts



2 Escaliers



12 Fossés



1 marque-ligne

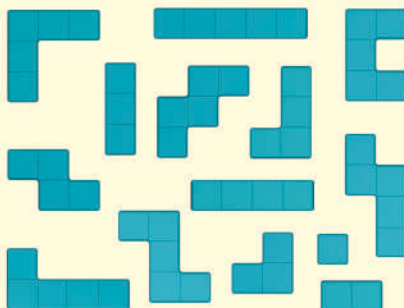
## BUT DU JEU

Dans Dungeon Exit, le but est de **former un chemin avec ses tuiles en reliant dans l'ordre les points de passage.**

**En solo**, résolvez tous les niveaux un à un, progressivement.

**À 2 joueurs**, soyez le plus rapide à trouver un chemin pour remporter la partie.

## MISE EN PLACE PRINCIPALE



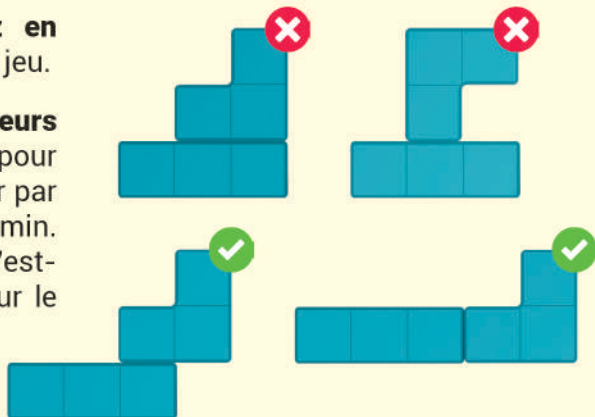
- 1 Chaque joueur a devant lui **un plateau face Jour**. Chacun possède un ensemble de jeu comprenant **14 tuiles Chemin**, ainsi que **1 Porte** 🚪, **1 Clé** 🔑, **1 Coffre** 📦, **1 Monstre** 🧟 et **1 Sortie** 🚪, tous de la même couleur.
- 2 Chaque joueur place sur son plateau la Porte 🚪, la Clé 🔑, le Coffre 📦, le Monstre 🧟 et la Sortie 🚪 en suivant les coordonnées du niveau sélectionné dans le **livret de niveaux**.

Selon les niveaux, assurez-vous que chaque joueur ait un ensemble de jeu complet avec les éléments requis avant de débiter la partie.

## DÉROULEMENT

Au top départ, la partie commence. **Jouez en simultané**, c'est-à-dire sans attendre un tour de jeu.

**Placez et connectez les tuiles uniquement à leurs extrémités par un et un seul côté d'une case** pour former un chemin. Les tuiles peuvent se toucher par un ou des coins mais cela ne forme pas un chemin. N'hésitez pas à **déconstruire votre chemin**, c'est-à-dire retirer une ou des tuiles déjà placées sur le plateau, afin d'optimiser votre chemin.



### ! L'ORDRE DE PASSAGE

1  : Porte




2  : Clé

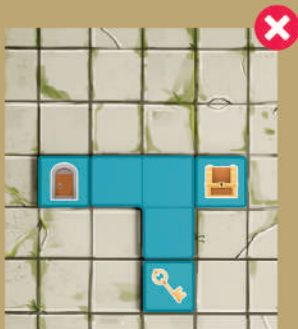
3  : Coffre

4  : Monstre

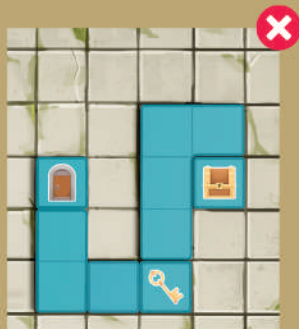
5  : Sortie

**Le chemin doit strictement relier dans l'ordre les points de passage.** Il faut relier la Porte à la Clé, puis la Clé au Coffre, le Coffre au Monstre et enfin le Monstre à la Sortie.

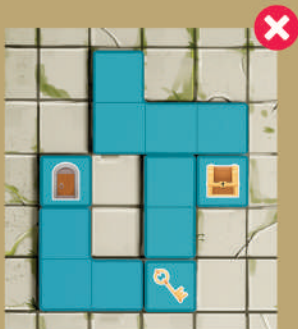
**Pour valider la Clé** , **le Coffre**  **ou le Monstre** , vous devez toucher un et un seul côté de la case correspondante, puis repartir d'un et un seul autre côté sans que votre chemin ne se touche à aucun autre endroit.



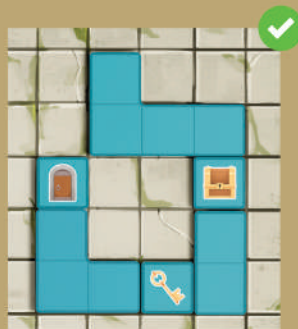
Le chemin touche le Coffre avant la Clé.



Le chemin ne s'arrête pas à un seul côté du Coffre.



Le chemin partant du Coffre touche le côté d'une tuile.



Le chemin est correct pour le moment !

## LIVRET DE NIVEAUX

Le livret de niveaux comprend le **Mode Aventure**, une campagne évolutive de 50 défis pour explorer progressivement les différentes facettes du jeu. Les **Niveaux Annexes** regroupent 80 défis classés selon leur difficulté, ainsi que le mode solo Étage Supérieur.

💡 **Sauvegardez votre progression avec le marque-ligne !**

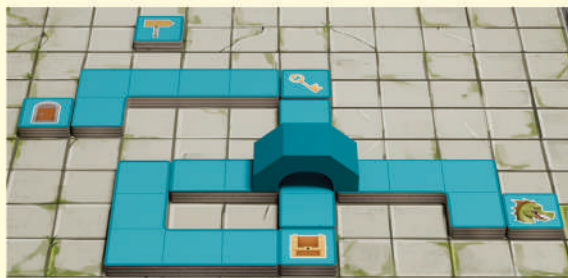
NIVEAUX ANNEXES							
Niv.	🏠	🔑	📖	🐉	🚩	🏠	
1	K10	F3	D7	A10	H7	—	
2	K2	K6	K11	F11	F2	—	
3	C9	A5	F11	K6	E3	—	
4	G6	F2	K11	D9	B2	—	
5	F2	J5	H5	L12	A3	—	
6	I7	C7	H12	F2	L8	—	

## LE NOMBRE DE TUILES

Lorsque le niveau précise le **nombre exact de tuiles** à utiliser, il est impératif de trouver le chemin avec précision : **ni une tuile en plus, ni une en moins**. Dans certains cas, il sera nécessaire d'optimiser son chemin pour réussir en utilisant le moins de tuiles possible, tandis que parfois il faudra même allonger son chemin.

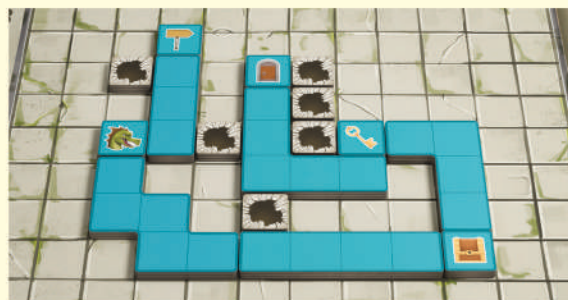
## LES PONTS

Un Pont 🌉 permet exceptionnellement de **traverser un chemin dans la limite d'une case**. Pour se faire, le chemin doit toucher un côté d'un chemin et repartir en traversant sans entrer en contact avec d'autres tuiles. Ensuite, le Pont est placé au-dessus de la case à traverser. Certains niveaux exigent l'utilisation d'1 ou de 2 Ponts.



## LES FOSSÉS

Un Fossé 🕸 interdit le passage du chemin, le rendant **impossible à traverser**, même un Pont. Cependant, le chemin peut longer les côtés d'un ou des Fossés.



## DÉFI COOPÉRATIF

Dans la variante Défi Coopératif, deux joueurs doivent collaborer pour former chacun leur chemin sans entraver celui de leur coéquipier.

- 1 Chaque joueur a un ensemble de jeu et un plateau **face Nuit**. Le **joueur 1** commence avec le plateau de A à L devant lui, tandis que le **joueur 2** a le plateau de M à X.
- 2 Les joueurs placent leur Porte 🚪, leur Clé 🔑, leur Coffre 💰, leur Monstre 🧟, leur Sortie 🚪 **respectifs**, ainsi que les **2 Escaliers** 📪 sur les deux plateaux en suivant les coordonnées respectives du niveau.

La partie se déroule simultanément, chaque joueur ne jouant que sur son plateau de départ en reliant, dans l'ordre, **les points de passage possibles de sa couleur jusqu'à l'Escalier**.

**Une fois que le chemin est correctement relié jusqu'à l'Escalier** 📪 **sur les deux plateaux**, en veillant à ne toucher qu'un et un seul côté de l'Escalier, les joueurs **échangent leur plateau et poursuivent leur chemin** en commençant par un et un seul côté de l'Escalier 📪 jusqu'à atteindre leur Sortie 🚪.

**À noter** : Le chemin d'un joueur ne peut pas toucher celui du coéquipier sur les côtés, sauf si un Pont est utilisé et autorisé selon le niveau.

**Si le niveau semble insoluble**, les joueurs rééchantent leurs plateaux et recommencent. La communication est autorisée, mais les joueurs ne peuvent pas jouer à la place de leur coéquipier.



Joueur 1

Joueur 2



Joueur 1

Joueur 2

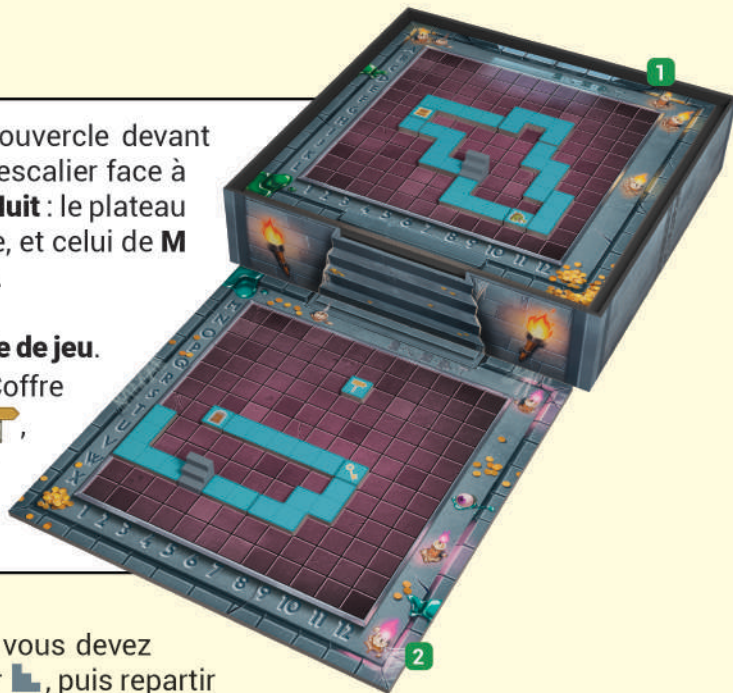
## MODE ÉTAGE SUPÉRIEUR

Uniquement en solo

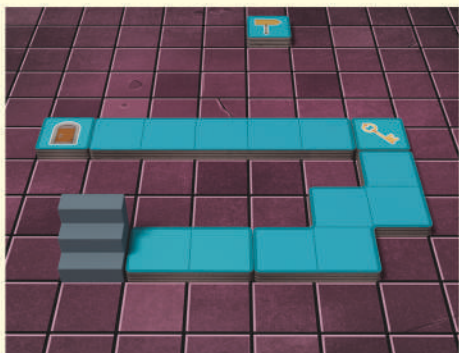
❶ Disposez la boîte du jeu sans couvercle devant vous, avec le côté illustré par un escalier face à vous. Placez les **2 plateaux face Nuit** : le plateau de **A à L** ❶ à l'intérieur de la boîte, et celui de **M à X** ❷ sur la table devant la boîte.

❷ Vous disposez d'**un seul ensemble de jeu**.

Placez la Porte 🚪, la Clé 🔑, le Coffre 📦, le Monstre 🐉, la Sortie 🚪, ainsi que les **2 Escaliers** 📪 sur les deux plateaux en suivant les coordonnées du niveau.



**Pour passer d'un plateau à un autre**, vous devez toucher un et un seul côté de l'Escalier 📪, puis repartir d'un et un seul côté du second Escalier 📪 placé sur l'autre plateau.



Plateau ❷



Plateau ❶



## CRÉDITS

Auteurs : David Carmona, Karen Nguyen  
 Illustrateur : Jules Dubost

Édition : UNFRIENDLY GAMES  
 © 2024 Unfriendly Games  
 Tous droits réservés

## Remerciements :

Merci à @L\_atelier\_12 pour le prototypage du jeu, à Romain Blanchard pour sa participation dans la création de niveaux.