



DUNGEON DIGGER est un jeu de TIN HAT GAMES

D'après une idée originale de Alessandro Rivaroli et Marco Manara

Design :: Alessandro Rivaroli

Illustrations : Laura Guglielmo

Règles : Manuel Strali

Edition : Cristiano Bruzzo, Alessandro Rivaroli, Matteo Botti, Jared Sanford, Zac Miller, David Murrell

Introduction

Dungeon Digger est un jeu de construction de Donjons dans lequel les joueurs jouent le rôle d'un terrible Seigneur du Donjon, prêt à sacrifier ses serviteurs : ses Larbins, pour construire le plus grand Donjon souterrain et annihiler ses adversaires.

Il se joue de 2 à 6 joueurs et l'aire de jeu augmente avec le nombre de joueurs (comme indiqué sur le plateau lui-même : voir plus loin).

Contenu

1x Règles du jeu

1x Plateau de jeu

1x Sac de Pièces

6x Sacs de tuiles

6x Cartes Seigneurs du Donjon

252x Tuiles de construction
36x Jetons Pièces
90x Jetons Larbins
12x Jetons Éboulements
6x Cartes de résumé
6x *Tuiles Roches*
6x *Tuiles Monstres*
6x *Tuiles Ruines*
6x *Jetons Aventurier*
2x *Tuiles Sables du temps*
1x *Tuile Citadelle naine*
2x *Tuiles Oeufs*
3x *Tuiles Caves*
1x *Tuile Dragon*
1x *Tuile Trésor*
1x *Jeton Dragon*
1x *Jeton Trésor*
1x *Jeton Troll*
1x *Jeton Eclaireur*
1x *Jeton Punaise géante*
1x *Jeton Corrupteur*
1x *Jeton Gardien*
1x *Jeton Elementaire*

Préparation

Après avoir déballé votre jeu **Dungeon Digger**, vous devez mettre à part toutes les tuiles Construction et les jetons Larbins, qui devront être répartis par couleur et placés dans les sacs de tuiles correspondants.

Les cartes Seigneurs du Donjon ainsi que les tuiles et jetons spéciaux ne seront utilisés que dans la version Règles Avancées.

Les cartes Résumé seront très utiles aux joueurs pour se rappeler des règles pendant la partie.

Règles standards

1) Mise en place

Mettez en place le **Plateau de jeu** au centre de la table.

Chaque joueur prend un sac tuiles de la couleur de son choix, puis prend les **jetons Larbins** correspondants et les place devant lui (cela constitue sa Réserve).

Les jetons Pièces sont placés dans le **sac de Pièces**.

Les jetons Eboulement (2 par joueur) sont empilés dans la zone adéquate sur le Plateau de jeu.

Chaque joueur récupère, dans son sac de tuiles, sa tuile Portail et la met de côté (il devra la placer sur le plateau plus tard dans l'explication).

L'aire de jeu varie en fonction du nombre de joueurs (comme indiqué sur le Plateau de jeu; voir exemple) et chaque joueur a :

- **Larbins : (Réserve)** 15 – La force de travail qui vivra et se sacrifiera pour construire et conquérir
- **Tuiles de Construction** : 42 – Le groupe de tuiles qui formeront la main de chacun

En plus de cela, les joueurs débiteront la partie avec les statistiques suivantes (celles-ci peuvent évoluer au cours de la partie) :

- **Création**: 3 – Le nombre maximum de tuiles de Construction parmi lesquelles le joueur choisira quand viendra le temps de construire.
- **Ressources**: 3 – Le nombre maximum de Larbins qu'un joueur peut avoir sur le Plateau de jeu.
- **Tyrannie**: 2 – Chaque point de Tyrannie permet de donner un ordre à un Larbin pendant le tour du joueur.

Quand ces statistiques évoluent pendant la partie, vous pouvez placer un jeton Larbin sur le symbole statistique correspondant dessiné à l'arrière de la carte Seigneur du Donjon choisie (les règles additionnelles de la carte Seigneur du Donjon sont expliquées dans les Règles Avancées).

2) Définir le premier joueur

Un joueur prend 1 jeton Larbin de chaque couleur, les mets dans ses mains, mélange le tout puis laisse tomber au hasard un Larbin de sa main. Le joueur auquel il appartient devient le premier joueur.

Le premier joueur décide où il veut mettre sa **Tuile Portail**. A son tour, chaque joueur fait de même. Ces tuiles ne peuvent être placées que sur les zones spécifiques numérotées selon le nombre de participants.

Maintenant chaque joueur place un **Larbin** sur sa **Tuile Portail** et 2 autres **Larbins** sur la piste des scores : sur la valeur 0 point et sur la colonne unités.

3) Début de partie

Chaque joueur pioche et révèle les **Tuiles Construction** qu'il place devant lui, en fonction de sa valeur de Création (égale à 3 en début de partie). Ces tuiles forment les **Projets** du joueur (voir exemple).

Le premier joueur commence à créer son Donjon en partant de sa Tuile Portail, puis les autres feront de même à leur tour.

4) Objectif

Les joueurs doivent collecter autant de **Pièces d'Or (PO)** que possible. Pour cela, ils devront créer des **Couloirs** complets, des **salles**, gagner des **Pièces** ou conquérir les créations adverses.

5) Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint **20 PO**.

A ce moment-là, tous les joueurs doivent calculer leur score final, qui est déterminé en additionnant leur score actuel aux points additionnels de leurs **Pièces** et **Prix**. Le joueur qui a le résultat le plus élevé de PO remporte la partie et est nommé Le Seigneur des Donjons (LSD).

Tour de jeu

Un **Tour de jeu** représente le temps durant lequel un joueur peut jouer. Il prend fin lorsque le joueur n'a plus de Points de Tyrannie à dépenser ou lorsqu'il décide de passer son tour. Le jeu se poursuit avec le tour de jeu du joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Au début de son tour, un joueur reçoit autant de **Points de Tyrannie** que sa valeur de **Tyrannie** (habituellement 2). Il peut les utiliser pour donner des **Ordres** à ses **Larbins** qui sont immédiatement résolus. Il est possible de donner plusieurs fois le même **Ordre** pendant un tour de jeu.

Les Points de Tyrannie non utilisés sont perdus à la fin du tour de jeu.

A la fin de son tour de jeu, le joueur devra piocher des tuiles Constructions de son sac de tuiles de manière à faire correspondre son nombre de **Projets** à sa valeur de **Création** (voir exemple).

Exemple : Un joueur ayant donné 2 Ordres Au travail! n'aura plus qu'1 Projet. A la fin de son tour, il piochera 2 tuiles Constructions qu'il ajoutera à sa dernière tuile Projet pour en avoir 3 (sa valeur de Création étant 3).

Les Ordres

Les Ordres doivent être résolus immédiatement. Il est possible de donner plusieurs fois le même Ordre pendant le même Tour de jeu. Voici les différents Ordres ainsi que leurs coûts en Points de Tyrannie et Larbins :

Bouge! (1 Point de Tyrannie): Permet à vos Larbins d'utiliser 3 déplacements (à répartir sur 1 ou plusieurs Larbins). Les déplacements sont résolus l'un après l'autre. Chaque déplacement consiste à déplacer un Larbin (ou groupe de Larbins) depuis n'importe quelle tuile vers une autre tuile comportant une porte. Ces deux tuiles doivent être connectées et adjacentes ou connectées par un Couloir qui n'est pas interrompu par des portes (voir exemple). Vous pouvez arrêter le déplacement d'un Larbin dans un couloir sur n'importe quelle tuile de ce couloir.

Si vous donnez l'ordre à un Lardin de se déplacer sur une tuile comportant un allié, ils formeront un groupe de Lardins (superposer-les simplement).

Vous avez la possibilité de séparer votre groupe de Lardins à tout moment en donnant un Ordre Bouge! À un ou plusieurs de vos Lardin(s) et en lui/leur faisant ainsi faire un déplacement.

Vous ne pouvez arrêter un déplacement de Lardins sur une tuile contenant un (ou plusieurs) Lardin(s) adverse(s) que si votre groupe de Lardins est plus important que le groupe présent sur la tuile (voir section Combat).

Enfin, si vous déplacez votre Lardin (ou groupe de Lardins) sur une tuile appartenant à un adversaire, ils ne pourront avancer que d'une tuile par déplacement.

Les Lardins ne peuvent se déplacer ni sur des zones sans tuiles, ni à travers des murs, ni à travers les Éboulements (voir section Construction).

Réfléchis! (1 Point de Tyrannie) : Choisissez n'importe quel nombre de tuiles parmi vos Projets et mettez-les de côté. Piochez ensuite un nombre équivalent de tuiles Construction dans votre sac de tuiles. Enfin, mettez les tuiles précédemment mises de côté dans votre sac de tuiles.

Sabotage! (1 Point de Tyrannie) : Placez une tuile Éboulement (si c'est possible) sur n'importe quel espace libre sur le plateau. Sacrifiez ensuite un de vos Lardins que vous remplacez dans votre Réserve.

Rassemblement! (1 Point de Tyrannie) : Invoquez un Lardin depuis votre Réserve sur votre Portail ou dans un dortoir. Vous ne pouvez donner cet Ordre que si votre valeur de Ressources est supérieure au nombre de Lardins que vous contrôlez.

Conquête! (1 Point de Tyrannie) : Sacrifiez un de vos Lardins pour l'utiliser comme Jeton de conquête (retournez simplement le jeton : voir exemple) sur une salle adverse. Le Lardin sacrifié doit se trouver sur la salle désirée. Piochez 1 Pièce depuis le sac de pièces ou volez-en 1 au hasard parmi les pièces de votre adversaire s'il en possède.

Au travail! (1 Point de Tyrannie) : Placez une tuile Construction depuis vos Projets sur un emplacement libre connecté à votre Donjon. Au moins un de vos Lardins doit se trouver sur une tuile adjacente et connectée à l'emplacement où vous souhaitez construire (voir exemple). Toutes les tuiles doivent être construites en respectant les règles de Construction (voir Section Construction). Vous ne pouvez pas construire depuis une tuile ennemie, sauf si vous l'avez conquise précédemment, mais vous pouvez à tout moment connecter votre Donjon à celui d'un de vos adversaires.

Démolition! (1 Point de Tyrannie) : Supprimez une tuile Éboulement depuis le plateau de jeu. Il faut qu'au moins 1 de vos Lardins se trouve sur une tuile adjacente et connectée à la tuile contenant l'Éboulement.

ASTUCE

Pour équilibrer la chance, nous suggérons une règle optionnelle : au début de la partie, chaque joueur peut réaliser un Ordre Réfléchis! en commençant par le premier joueur. Bonne chance!

Construction

Quand vous donnez l'Ordre à vos Larbins de construire des salles ou des couloirs pour agrandir votre Donjon, vous devez respecter ces règles de pose :

- *Couloirs* : vous pouvez les connecter à des portes ou à d'autres couloirs.
- *Portes* : vous pouvez les connecter à d'autres portes ou couloirs. On les retrouve sur les bords des salles et au niveau des carrefours de couloirs.
- *Terre* : Vous pouvez uniquement les connecter à d'autres tuiles contenant de la terre.
- *Tuiles Éboulements* : vous pouvez les connecter à n'importe quelle tuile.

On peut construire au bord du plateau, y compris prolonger un couloir, mais celui-ci ne pourra jamais être complété. Voici quelques termes utilisés dans la phase de construction :

- *Adjacent* : une tuile est adjacente à une autre lorsque leurs bords se touchent ([voir exemple](#)).
- *Réglementaire* : respectant les règles de construction ([voir exemple](#)).
- *Connectée* : une tuile est connectée à une autre lorsqu'elles sont adjacentes et que 2 portes, 2 couloirs ou 1 couloir et une porte se touchent ([voir exemple](#)).
- *Couloir complet* : un couloir est complet lorsque toutes ses issues sont fermées par des portes ([voir exemple](#)) : il est possible pour une seule tuile de contenir plusieurs issues de différents couloirs complets. La longueur d'un couloir complet est calculée en comptant le nombre de tuiles qui le composent.

Quand la construction d'un Donjon mène à connecter 2 Donjons, les Larbins peuvent se déplacer librement de l'un à l'autre. Les portes d'un autre Donjon ne permettent pas de compléter son couloir.

Résolution des Ordres

Certaines situations peuvent vous amener à obtenir des Ordres bonus, comme par exemple les capacités spéciales accordées par les Cuisines, Bibliothèques et les Salles de torture. Ceux-ci doivent être choisis et résolus immédiatement (vous pouvez renoncer à utiliser des Ordres bonus). Si vous obtenez plusieurs Ordres bonus en même temps (par exemple si vous avez 4 Cuisines et que vous construisez une salle, vous obtiendrez 2 Ordres bonus), vous devez choisir l'ordre de résolution et ensuite les exécuter :

Exemple: Le joueur A contrôle 2 Cuisines et construit une Salle de torture : ce dernier obtient donc un Ordre bonus Réfléchis! ou Bouge!. Comme la Salle des tortures est également une salle, le joueur A obtient également un autre Ordre bonus : Rassemblement!, Sabotage!, Réfléchis! ou Bouge! grâce à la capacité spéciale de ses Cuisines. Le joueur A choisit donc l'ordre de résolution de ses Ordres bonus puis les exécute.

Si la résolution d'un Ordre bonus doit vous accorder d'autres Ordres bonus, vous devez les choisir immédiatement mais les résoudre uniquement après avoir terminé les premiers Ordres bonus.

On ne peut pas interrompre la résolution d'Ordres, par exemple en utilisant des Points de Tyrannie ou en utilisant la capacité spéciale de votre Seigneur du Donjon (règles avancées). Vous devez accomplir vos Ordres en cours ou y renoncer pour ensuite pouvoir le faire.

ASTUCE

Il est recommandé d'utiliser les Larbins de votre Réserve et de les placer sur le symbole correspondant à l'Ordre bonus choisi à l'arrière de votre carte Seigneur du Donjon. Quand vous exécutez un Ordre bonus, retirez simplement le Lardin que vous aviez placé précédemment sur votre carte et remettez-le dans votre Réserve.

Combat

Quand 2 Larbins (ou groupes) de joueurs différents se retrouvent sur une même tuile, un combat commence. Il faut alors compter le nombre de Lardin(s) de chaque camp sur la tuile :

- Si le joueur se déplaçant a moins ou autant de Larbins sur la tuile que son adversaire, le déplacement ne peut être effectué.
- Si le joueur se déplaçant a plus de Larbins sur la tuile que son adversaire, le déplacement est valide et le(s) Lardin(s) ennemis retournent à la Réserve de leur propriétaire.

Si vous vous déplacez sur une tuile contenant des Larbins adverses et un piège, résolvez d'abord le combat puis le piège ensuite.

Pièces d'Or (PO)

Quand un joueur gagne des PO, il les ajoute directement sur la piste de scores en déplaçant son Lardin qui s'y trouve.

Vous pouvez gagner des PO de plusieurs manières :

3PO en construisant une salle connectée à une autre salle du même type

1PO en construisant une Salle du Trône + **1 PO** pour chaque pièce adjacente à la Salle du Trône.

1PO en complétant un couloir long d'1 tuile

3PO en complétant un couloir long de 2 tuiles.

5PO en complétant un couloir long de 3 tuiles.

7PO en complétant un couloir long de 4 tuiles.

9PO en complétant un couloir long de 5 tuiles ou plus.

Pièces

Les Pièces ont des valeurs allant de 1 à 3 représentant leur valeur en PO. Elles sont placées dans un sac de Pièces.

Quand un joueur pioche une Pièce, il doit garder sa valeur secrète en la plaçant face cachée devant lui.

Quand un joueur doit voler une Pièce à un adversaire (ex: la conquête d'une salle ennemie), il en choisit une au hasard.

Si le sac de Pièces vient à être vide, vous ne pouvez plus piocher de Pièces.

Durant la Phase Finale (quand un joueur atteint 20 PO) vous devez révéler vos Pièces aux autres joueurs.

Phase Finale

Quand un joueur atteint 20 PO, il termine son Tour de jeu puis la partie prend fin.

Les joueurs comptent alors leur score final pour déterminer le vainqueur.

Si un joueur accomplit un de ces objectifs, il gagne 5 PO supplémentaires pour chacun d'eux (si plusieurs joueurs accomplissent un même objectif, personne ne gagne les PO correspondant) :

- Seigneur du Tunnel (le plus long couloir): le joueur ayant le plus long couloir complet.
- Seigneur de la Construction (le plus grand complexe de salles): le joueur ayant le plus grand complexe de salles reliées entre elles.
- Seigneur de la Conquête (le plus grand nombre de jetons Conquête): le joueur ayant le plus de jetons de Conquête sur le plateau de jeu.

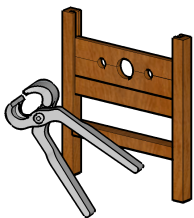
On ajoute ces PO ainsi que les PO des Pièces de chaque joueur sur la piste des scores .

Victoire

Le joueur avec le plus grand nombre de PO remporte la partie et est nommé Le Seigneur des Donjons (LSD).

Tuiles Construction

Chaque joueur possède 42 Tuiles Construction dont voici les descriptifs :



4x Salles de torture : quand une Salle de torture arrive en jeu, gagnez un Ordre bonus dépendant du nombre de Salles de torture que vous possédez (celle-ci incluse) :

1. Bouge! ou Réfléchis!
2. Rassemblement!, Sabotage! ou options 1.
3. Au travail!, Démolition! ou options 1,2.
4. Deux Ordres parmi les options 1,2,3.

Si vous choisissez un Ordre bonus Bouge!, vous ne pourrez effectuer qu'un seul déplacement et si vous choisissez un Ordre bonus Sabotage!, vous ne devrez pas sacrifier un de vos Larbins.



4x Dortoirs : vous pouvez invoquer vos Larbins grâce à un Ordre de Rassemblement! dans ces salles. Quand un dortoir arrive en jeu, vous pouvez invoquer un Lardin sur celui-ci gratuitement (si votre valeur de Ressources vous le permet).



4x Cuisines: chaque Cuisine augmente votre valeur de Ressources de 2. Quand une salle arrive en jeu, vous gagnez un Ordre bonus dépendant du nombre de Cuisines que vous contrôlez :

1. Bouge! ou Réfléchis!
2. Rassemblement!, Sabotage! ou options 1.
3. Au travail!, Démolition! ou options 1,2.
4. Deux Ordres parmi les options 1,2,3.

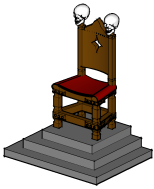
Si vous choisissez un Ordre bonus Bouge!, vous ne pourrez effectuer qu'un seul déplacement et si vous choisissez un Ordre bonus Sabotage!, vous ne devrez pas sacrifier un de vos Larbins.



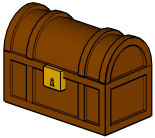
4x Bibliothèques : chaque Bibliothèque augmente votre valeur de Création de 1. Quand un couloir arrive en jeu, vous gagnez un Ordre bonus dépendant du nombre de Cuisines que vous contrôlez :

1. Bouge! ou Réfléchis!
2. Rassemblement!, Sabotage! ou options 1.
3. Au travail!, Démolition! ou options 1,2.
4. Deux Ordres parmi les options 1,2,3.

Si vous choisissez un Ordre bonus Bouge!, vous ne pourrez effectuer qu'un seul déplacement et si vous choisissez un Ordre bonus Sabotage!, vous ne devrez pas sacrifier un de vos Larbins.



1x Salle du Trône : vous gagnez 1 PO quand elle arrive en jeu + 1PO par salle qui lui est adjacente. Vous gagnez les PO supplémentaires même si les salles arrivent en jeu après que la Salle du Trône ait été joué.



4x Salle des trésors: quand elle arrive en jeu, piochez une Pièce aléatoirement dans le sac de Pièces. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez placer une de vos Pièces sur cette tuile; cette Pièce ne peut désormais être volée que par conquête de la Salle des trésors. Chaque Salle des trésors peut contenir autant de Pièces que vous possédez de Salles de trésors.



1x Fosse de Sacrifice : quand vous déplacez un Lardin dans une Fosse de Sacrifice, il sera sacrifié (retiré du plateau et placé dans votre Réserve) et vous pourrez choisir une des actions suivantes :

- Construire un de vos Projets dans un endroit en respectant les règles de construction, par contre vous n'avez pas besoin d'avoir un Lardin adjacent à la nouvelle construction.
- Piocher une Pièce depuis le sac de Pièces.

La Fosse de Sacrifice ne peut être utilisée qu'une seule fois par Tour de jeu et ne peut pas être conquise.

1x Portail : c'est le point de départ de chaque Donjon. Depuis le Portail vous pouvez invoquer des Larbins. Les adversaires ne peuvent se déplacer sur cette tuile, elle ne peut être conquise. Cette tuile ne compte ni comme Salle, ni comme Couloir, cependant, les portes qui sont dessus peuvent servir pour compléter un couloir.

7x Couloirs : ce sont les jonctions entre les Salles de votre Donjon. Plus le couloir est grand, plus il rapporte de PO (voir section Pièces d'Or (PO)). Les couloirs permettent aux Larbins de se déplacer plus rapidement dans votre Donjon (voir section Ordres).

6x Couloirs avec piège : identiques aux Couloirs, excepté qu'à chaque passage d'un Lardin (ou groupe) ennemi, un de ces Larbins est immédiatement retiré du plateau de jeu et placé dans la Réserve de son propriétaire.

6x Couloirs avec Pépite d'Or : identiques aux Couloirs, excepté que lorsqu'un Couloir comprenant une Pépite d'Or est complété, vous pouvez piocher une Pièce depuis le sac de Pièces pour chaque Pépite d'Or présente dans le couloir.

12x Éboulement : ces tuiles sont regroupées dans un emplacement prévu sur le plateau de jeu et chaque joueur peut les utiliser.

Les Éboulements peuvent être placés sur une place libre du plateau de jeu en utilisant un Ordre Sabotage! (nécessite le sacrifice d'un de vos Larbins).

Il est impossible de construire au dessus d'un Éboulement ou de le franchir avec un déplacement. Il est possible cependant de construire des Couloirs menant à l'Éboulement, ces couloirs ne pourront être complétés.

Un Éboulement peut être retiré du plateau en utilisant un Ordre Démolition! auquel cas celui-ci est définitivement retiré du jeu.

Astuces

Voici quelques astuces de construction qui vous aideront dans vos premières parties :

- Les Dortoirs permettent d'invoquer vos Larbins loin du Portail, il est important de les placer stratégiquement.
- C'est mieux de construire vos Salles de trésors près de votre Portail car elles seront mieux défendues contre une éventuelle invasion ennemie.
- Utilisez les Ordres bonus accordés par vos Cuisines, Bibliothèques et Salles de torture pour déplacer vos Larbins à des endroits stratégiques.
- Regardez même les plus petits Couloirs : en les complétant vous gagnerez les quelques PO qui pourraient vous donner la victoire!
- Utiliser les Éboulement lorsqu'un ennemi est sur le point de compléter un long Couloir ou une tâche importante.

Règles avancées

Ces règles avancées ajoutent 2 options supplémentaires que les joueurs expérimentés ne manqueront pas d'apprécier : 6 cartes Seigneur du Donjon qui vous permettront de devenir un vrai tyran et d'utiliser des capacités spéciales uniques et 6 scénarios qui introduiront de nouveaux éléments de jeu et différentes fins inspirés d'histoires fantastiques.

-Seigneur du Donjon : au début de la partie, chaque joueur choisit une carte Seigneur du Donjon (au choix ou au hasard) qui lui accordera une Capacité Standard et une Capacité Spéciale.

1x Capacité Standard: Un bonus qui peut être utilisé à chaque nouveau tour de jeu.

1x Capacité Spéciale: Une capacité qui ne peut être activée qu'une seule fois dans la partie (on met la carte Seigneur du Donjon à l'horizontale pour signifier que cette capacité a été utilisée).

-Scénarios: Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent choisir un scénario parmi les 6 proposés et l'ajoutent au jeu. Ce scénario détermine les nouvelles conditions de victoire, de nouveaux objectifs et nécessitent quelques éléments supplémentaires et règles ajoutés au jeu standard. Les 6 scénarios différents sont décrits ci-dessous :

Astuces

Il y a plusieurs manières de personnaliser votre partie de Dungeon Digger, par exemple, vous pouvez décider de garder vos Projets secrets et donc de rendre plus secrète votre stratégie à venir. Les Scénarios sont le moyen le plus rapide et le plus équilibré de changer les règles de base.

A la fin de la partie

Quand la partie est terminée et qu'il est temps de tout ranger dans la boîte de jeu, nous vous suggérons de replacer les tuiles de Construction et les Pièces dans leurs sacs respectifs que vous prendrez soin d'attacher pour ne pas les répandre dans la boîte de jeu. Placez-les dans les espaces latéraux.

Les tuiles spéciales, jetons et Larbins doivent être placés dans les sacs plastiques prévus. Finalement, avant de fermer la boîte de jeu, placez d'abord le plateau de jeu, puis placez les cartes Seigneur du Donjon et les règles au dessus de tout ([voir exemple](#)).