

PrintQuest - règles du jeu version 1.0

Vous êtes un chevalier, mais aussi et avant tout le héros qui va délivrer la princesse retenue par une myriade de monstres. Vous démarrez avec 3 vies, 1 en force, 1 en défense et 1 en attaque !
Trouvez la clef de sa prison et enfuyez-vous avec elle par le portail magique !

Matériel :

- 1 grille par joueur
- 1 crayon à papier/gomme par joueur
- 3 dés
- 1 marqueur quelconque (qui représente votre héros)
- Votre courage !

Comment jouer ?

1 dé est utilisé lors des combats contre les monstres
Un joueur lance 2 dés et tous les joueurs jouent en même temps.

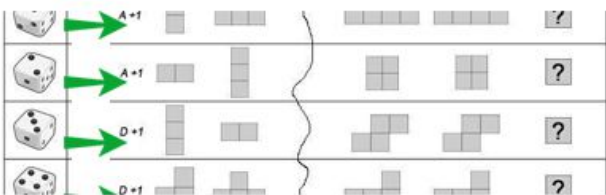
Sacrifice :

Vous pouvez sacrifier un dé pour ainsi augmenter ou diminuer la valeur de l'autre.
Par exemple si les dés lancés sont 2 et 5, vous pouvez sacrifier le dé 5 pour transformer le dé 2 en dé 1 ou en dé 3.
Vous ne pouvez pas transformer un dé 1 en 6 ou un dé 6 en 1 !

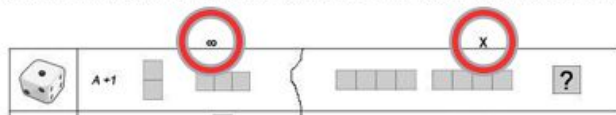


Action :

Vous devez choisir les lignes correspondantes à la valeur des dés (ou du dé si vous en avez sacrifié un) et choisir votre action.



Les actions sont dispatchées en deux parties, à gauche les actions que vous pouvez jouer autant de fois que vous voulez (actions infinies) et à droite les actions one shot, que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois !



Lorsque vous jouez une action one shot de la partie droite, vous devez la rayer pour bien marquer que celle-ci ne peut plus être de nouveau utilisée !

Les actions de la partie gauche (Actions infinies) :

- Dé 1 : Augmenter son attaque de +1 (ajouter 1 croix en attaque, max 6)
- Dé 2 : Augmenter sa attaque de +1 (ajouter 1 croix en attaque, max 6)
- Dé 3 : Augmenter sa défense de +1 (ajouter 1 croix en défense, max 6)
- Dé 4 : Augmenter sa défense de +1 (ajouter 1 croix en défense, max 6)
- Dé 5 : Augmenter sa force de +1 (ajouter 1 croix en force, max 3)
- Dé 6 : Augmenter sa force de +1 (ajouter 1 croix en force, max 3)

Les actions de la partie droite (Actions utilisables qu'une fois):

Pour chaque ligne vous avez le choix entre 3 possibilités, une fois que vous en avez utilisée une, vous devez la rayer pour montrer que vous ne pouvez plus l'utiliser.

1ère et 2ème colonne :

Se déplacer en respectant le nombre de cases et leurs sens. Vous n'êtes pas obligé de faire le déplacement jusqu'au bout.

3ème colonne :

Vous donne la possibilité de déplacer votre héros en copiant un déplacement existant de la partie gauche ou droite (même si déjà rayé), vous pouvez copier n'importe lequel, même un sur une autre ligne !

Que se passe t-il quand vous rencontrez sur votre chemin :

- Coeur -> Ajouter une croix dans vos vie, max 3 !
- Pièce -> Faites 1 trait dans la ligne des points, se trait représente un point de victoire en fin de partie.
- Pomme -> Augmenter la force de +1 (ajouter 1 croix en force, max 3)
- Clef -> Rayer la case, vous êtes en possession maintenant de la clef
- Princesse -> Rayer la case, la princesse vous accompagne dans votre aventure maintenant.
- Portail de sortie -> Rayer la case, la partie est terminée, chacun compte ses points !
- Bouclier -> Augmenter sa défense de +1 (ajouter 1 croix en défense, max 6)
- Armure -> Augmenter sa défense de +2 (ajouter 2 croix en défense, max 6)
- Hache -> Augmenter son attaque de +1 (ajouter 1 croix en attaque, max 6)
- Double Axe -> Augmenter son attaque de +2 (ajouter 2 croix en attaque, max 6)
- Monstres -> Pas le choix, pour passer et gagner des points, il faut combattre !
- Obstacles -> Pas le choix, pour passer et gagner des points, il faut être fort !

-> A chaque fois que vous passez, rayez la case en question et notez vos points dans la ligne prévue !

Passer un obstacle :

Pour passer un obstacle, vous devez avoir plus ou autant de force que celui-ci ! Par exemple pour un obstacle de force 3 (rocher) vous devez avoir une force au maximum de 3 !

Création : <https://mylittleblog.fr>



PrintQuest - règles du jeu version 1.0

Combattre les monstres :

Pour passer un monstre, vous devez le combattre !

Prenez le troisième dé et lancez-le, celui-ci va indiquer la force actuelle du monstre.

Ensuite pour savoir si vous avez battu le monstre, vous devez calculer sa puissance.

Si celle-ci est plus grande que la votre, vous perdez une vie !

Si celle-ci est inférieure à la votre, rayez la case, marquez vos points !

Calcul de la puissance du monstre :

Attaque du monstre + force (dé) du monstre - votre défense

Calcul de votre puissance :

Votre attaque + votre force - la défense du monstre

Exemple 1 :

Monstre de niveau 4 : Attaque = 4 & défense = 3

Dé lancé pour sa force = 3

Votre attaque = 5

Votre défense = 1

Votre force = 2

Monstre = $4 + 3 - 1 = 6$

Vous = $5 + 2 - 3 = 4$

-> Sniff vous perdez une vie !

Vous ne pouvez pas passer le monstre, il faut de nouveau le combattre,

ou bien passer votre chemin !

Exemple 2 :

Monstre de niveau 3 : Attaque = 3 & défense = 2

Dé lancé pour sa force = 2

Votre attaque = 5

Votre défense = 4

Votre force = 3

Monstre = $3 + 2 - 4 = 1$

Vous = $5 + 3 - 2 = 6$

-> Vous défoncez facilement le monstre !

Rayer la case et notez vos points !

Sauvez la princesse et vous échapper !

Vous devez absolument et impérativement avoir récupéré la clef et la princesse (peu importe l'ordre) avant de vous échapper par le portail et mettre fin à la partie !

Compter ses points !

Comptez tous vos petits traits, faites le total, celui qui en a le plus gagne la partie !

En cas d'égalité, celui qui a tué le plus de monstres gagne la partie !

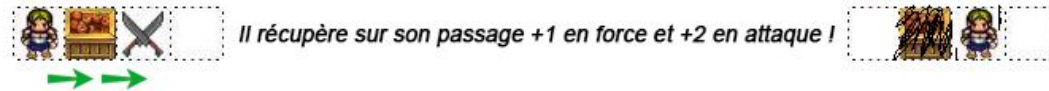
Jean lance les dés, il sort un 2 et un 5

Il décide de sacrifier le dé 5 et transforme le dé 2 en 1



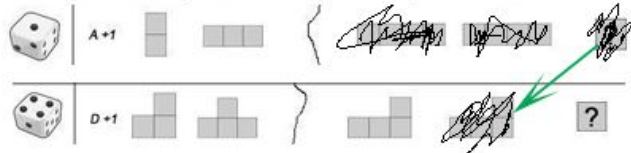
Il a le choix entre 4 actions sur cette ligne.

Il décide d'utiliser une action de la partie gauche et déplace son héro de 2 cases vers la droite



Par la suite il utilise encore un dé 1 et décide de récupérer la clef, un monstre est sur son passage...

Il raye la dernière action one shot qui lui permet d'utiliser une autre action, il va utiliser une action one shot de la ligne du dé 4 qu'il va rayer aussi !



Notre héro a une force de 3, une attaque de 5 et une défense de 4 !

Ce monstre de niveau 3 a une attaque de 3 et une défense de 2 !

Jean lance le dé pour afficher la force du monstre :



Jean calcul le combat :

Monstre = $3 + 1 - 4 = 0$

Jean = $5 + 3 - 2 = 6$

Jean explose le monstre !

Il raye le monstre, note ses points, continue son chemin, raye la clef, note ses points et continue son aventure !