

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



**OLIVIER SAFFRE**



**FLATLINED GAMES**

# **RUMBLE RUMBLE IN THE DUNGEON**



**ART : KWANCHAI MORIYA**



# RUMBLE IN THE DUNGEON

Un jeu de Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2012, tous droits réservés

Il y a trop de monstres et d'aventuriers dans ce donjon. Le trésor du roi mort est bien gardé mais les aventuriers sont prêts à tout! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans le donjon, ou de sortir avec le trésor.

## Matériel

12 cartes pièce, 1 coffre au trésor, 12 pions personnage secret, 12 personnages, 1 piste de score, 12 marqueurs en 6 couleurs (2 par joueur : 1 pour le score, 1 pour se souvenir de sa couleur), livret de règles.

## Mise en place

Faites un beau donjon avec les 12 cartes pièce en prenant soin de placer la salle au trésor et l'entrée bien éloignés l'une de l'autre. Placez un personnage dans chaque pièce. Placez le pion trésor dans la salle au trésor. Donnez à chaque joueur deux pions personnage secret (face cachée), et un marqueur indiquant sa couleur. Placez le marqueur de score de la couleur correspondante près de la piste de score. (fig.1)

## But du jeu

Avoir le plus de points après 3 aventures en restant le plus longtemps possible avec au moins un de ses personnages secrets dans le donjon ou en sortant avec le trésor.

## **Le jeu**

Pour la première aventure choisissez le premier joueur au hasard. Ensuite, le joueur avec le moins de points commencera. Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'un seul personnage reste dans le donjon.

A son tour, un joueur doit choisir une action parmi les deux suivantes:

1 - Déplacer un personnage qui est seul vers une des pièces adjacentes à celle où il se trouve, en suivant les portes. Un personnage qui n'est pas seul ne peut pas être déplacé (exception : voir coffre au trésor).

OU

2 - Résoudre une bagarre dans une pièce contenant plusieurs personnages : Choisissez votre victime parmi les personnages dans la pièce et sortez son pion du jeu! Alignez les victimes au long de la zone de jeu dans l'ordre où elles sortent, pour le score. Plus un personnage sort tôt, moins il vaudra de points. (fig.2)

Astuce : Essayez de deviner qui est qui sans en révéler trop sur vos personnages secrets!

### **Le coffre au trésor**

Un personnage se trouvant dans la même pièce que le coffre au trésor peut être déplacé avec le coffre vers une pièce adjacente même s'il n'est pas seul. Un personnage se trouvant sur l'entrée avec le coffre peut sortir du donjon avec le coffre.

## **Score**

Quand il ne reste plus qu'un personnage dans la maison, la manche est finie et chaque joueur révèle ses pions personnage secret. Le dernier personnage en jeu vaut 10 points, le précédent 9, et ainsi de suite. Seuls les 10 premiers personnages sortis valent des points. (fig.2) Si un personnage est sorti du donjon avec le coffre au trésor, il sera vainqueur de cette aventure et recevra 10 points, le dernier personnage en jeu en recevra 9, et ainsi de suite.

Attention, les joueurs ne marquent des points que pour leur meilleur personnage.

Une fois les scores notés avec les marqueurs de couleur, replacez les personnages et le trésor dans le donjon, mélangez tous les pions personnages secrets, donnez de nouveaux pions personnages secrets aux joueurs et jouez une nouvelle aventure. Le joueur qui a le plus de points après 3 aventures dans le donjon gagne le titre de héros!

## **Rumble in the House**

Vous pouvez combiner ce jeu avec Rumble in the House : l'entrée du donjon devient l'escalier de la cave de la maison. Parviendrez-vous à sortir de la maison avec le trésor malgré ses nombreux locataires ?

## **Credits**

Auteur : Olivier 'Ken Rush' Saffre. Illustrations : Kwanchai Moriya.

Playtesting : Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

FIG. 1



FIG. 2

