

OLIVIER SAFFRE



Variantes

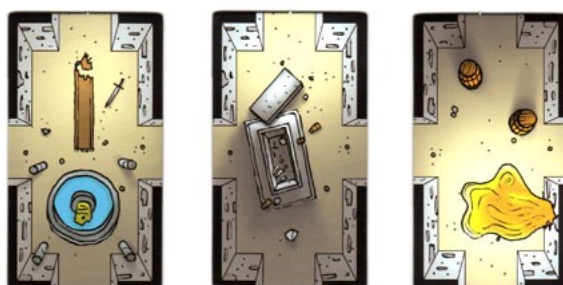
Les variantes ci-dessous ont pour but de renouveler un peu l'expérience de jeu de cette petite pépite qu'est *Rumble in the Dungeon*. Nous vous conseillons de n'en sélectionner qu'une ou deux à chaque manche, pour ne pas rendre le jeu trop complexe.

Salles spéciales

Le pentagramme : lorsqu'un personnage est tué dans cette salle, le joueur actif peut ressusciter un personnage mort et le placer où il souhaite dans le donjon. Il ne peut y avoir plus de 3 résurrections au cours d'une manche.

La fontaine de clairvoyance : lorsqu'un personnage rentre dans cette salle, le joueur actif peut consulter un des pions personnages d'un autre joueur.

Le tombeau : en début de manche, placez un nouveau pion personnage *Démogorgon* sur la tuile du tombeau. Lorsque ce personnage rentre dans une salle, il tue tous les autres présents (dans l'ordre au choix du joueur actif). Lorsque le *Démogorgon* quitte le tombeau, placez-y le 12e personnage dont il a pris la place. Le *Démogorgon* se dirige toujours vers la sortie.



Échange de pions personnages

Une fois par manche, les joueurs peuvent réaliser une 3^e action à leur tour : ils peuvent échanger leur pion personnage avec celui d'une autre joueur.

Pouvoirs de personnages

Le barbare cimmérien : peut *charger*, c'est-à-dire se déplacer à travers plusieurs tuiles alignées, même occupées, avant de s'arrêter.

Le cube gélatineux : a pour boulot de nettoyer le donjon. Il peut être déplacé en-dehors d'une salle contenant plusieurs personnages.

Le roi liche : a invoqué le tyrannœil, il ne le tuera jamais.

Le prêtre au marteau : peut, au lieu de se déplacer, repousser avec son marteau un personnage sur une tuile adjacente vers la tuile derrière lui, plus loin dans l'alignement.

Le voleur : lorsqu'il est déplacé sur une tuile adjacente au trésor, il peut immédiatement amener ce dernier sur sa tuile.

Le tyrannœil : a été invoqué par le roi liche, il ne le tuera jamais.

