

# Thunderstone

---

(Aide de jeu par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr>  
d'après l'aide de David Anderson sur BGG)

Wrath : avec extension « Wrath of the Elements » / Legion : avec extension "Doomgate Legion"

## But du Jeu

Avoir le plus de Points de Victoire dans son Deck en fin de partie

## Fin du Jeu

- La carte Thunderstone arrive au niveau 1 du Donjon (le + proche de la surface)
- Chaque joueur compte alors les Points de Victoire des cartes dans son Deck (chiffre en bas à droite, pas présent sur toutes les cartes)

## Mise en place

- Choisir au hasard Premier Joueur, puis jouer dans sens horaire
- Si 1ere partie, utiliser les cartes listées p3 règle / p2 règles / p2 règles  
Sinon faire 3 piles avec cartes Randomizer : **Dungeon, Village, Hero**
- Faire le Dungeon Deck :
  - Faire 1 pile cartes Dungeon Feature (avec Traps, Horde, Guardians, Treasures, Swarm)
  - Prendre pioche Randomizer Monster.  
Ajouter cartes Dungeon Feature Randomizer (« ? »).
  - piocher 3 (ou 4 ou + pour partie + longue) cartes Randomizer **Monster** de cette pile.  
Les piocher 1 par 1 jusqu'à avoir les 3 ou 4 cartes Monster.  
Si carte Dungeon Feature Randomizer, piocher 1 carte de la pile « Dungeon Feature ».
    - si carte Randomizer Horde, faire deck Horde avec cartes Horde avec valeur combat, carte valeur 3 dessus.
    - si carte Randomizer Swarm, faire deck Swarm avec cartes Swarm avec valeur combat, carte valeur 4 dessus.
  - prendre les 10 cartes Monster correspondantes pour chaque carte Monster type.  
prendre les 6 cartes Dungeon Feature (Traps, Treasures) correspondantes par carte Dungeon Feature piochée. Pour Guardian, 1 seule carte Guardian.  
Ajouter cartes Horde placeholders (pas de valeur combat) si carte Horde piochée.  
Ajouter cartes Swarm placeholders (pas de valeur combat) si carte Swarm piochée.  
⇒ les mélanger toutes ensemble = Dungeon Deck (faces cachées)
  - pour chaque Guardian, prendre 10 cartes dessus Dungeon Deck, y ajouter le Guardian, mélanger et placer ces 11 cartes en dessous du Dungeon Deck
  - prendre 10 cartes Monster de cette pile (face cachée), y ajouter la carte Thunderstone, les mélanger
  - placer cette pile de 11 cartes en dessous du Dungeon Deck
  - retourner les 3ères cartes de la pile pour les 3 niveaux initiaux du Donjon  
Si carte Trap ou Treasure, la placer en dessous du Dungeon Deck et en piocher 1 autre
- Hero : piocher 4 cartes Random Hero, puis prendre les cartes correspondantes  
Pour chaque Hero, mettre les cartes lvl3 dessous, les lvl2 par-dessus et finir par les lvl1.  
Poser les 4 piles Hero dans le Village
- Prendre ensuite les cartes Village Basic (avec étoile sur côté gauche) : **Militia, Dagger, Torch, Iron Ration**, et les placer dans le Village
- Piocher ensuite **8 cartes Random Village**, puis récupérer les cartes correspondantes et les placer dans le Village

- Placer la pile de cartes Disease (utiliser special Disease Deck face cachée : 10 cartes normales, 15 spéciales) à côté du Village
- Placer les cartes XPs à côté du Village
- Chaque joueur prend **6 Militia, 2 Dagger, 2 Iron Ration, 2 Torch = Party Deck de départ à mélanger**
- Chaque joueur **pioche 6 cartes** de son Deck = main de départ

## Tour de Jeu d'un Joueur

1 action au choix :

- Visiter le Village
- Entrer dans le Donjon
- Se reposer

## Visiter le Village

1. Montrer sa main. Si carte Disease spéciale avec mot « Village », appliquer son effet.
2. Possible d'utiliser les **Village Effects** (keyword « Village ») des cartes de sa main (aucun, quelques uns ou tous) dans l'ordre que l'on veut (attention à ne pas utiliser les effets de cartes détruites) .  
**Un Effect ne peut être utilisé qu'1 seule fois.**  
**Les Effects et gold production se cumulent.**
3. Possible de **produire de l'or** en ajoutant la **gold value** (chiffre en haut à gauche icône pièce Or) **de toutes les cartes de la main encore en jeu, et ajouter cet or à celui produit en phase 2.**
4. Possible d'**acheter 1 carte du Village** — Basic, Hero, ou Village — du haut de n'importe quelle pile du Village. Le **Purchase Cost** (valeur au centre de la carte juste au-dessus du texte) **<= valeur d'or produite** pour le tour.  
**Toute carte achetée va directement dans la défausse du joueur.**  
**Tout or inutilisé est perdu.**  
Si un Effect permet d'acheter plus d'1 carte, le prix total (somme des Purchase Cost) **<= Or** du tour.
5. Possible de faire monter de niveau (**level up**) 0, 1 ou plusieurs cartes Hero de sa main si l'on a les XP (cartes) pour le faire : **coût en XP pour monter de niveau = chiffre à gauche icône violette**  
**Détruire la carte Héros actuelle + remettre ds pile XP des cartes XP pour valeur XP demandée = prendre carte Héros du niveau supérieur (pas possible de monter de 2 niveaux le même tour).**  
**Chaque carte Militia peut être convertie pour 3 XP en n'importe quel Héros Lvl1.**
6. Terminer son tour en mettant dans sa défausse toutes ses cartes face visible, et piocher 6 nouvelles cartes de son Deck.

**Note: les Actions doivent être faites dans l'ordre, ainsi une carte peut être défaussée (discarded) ou détruite (destroyed) avant de produire de l'Or.**

## Entrer dans le Donjon

1. Montrer sa main. Si carte Disease spéciale avec mot « Dungeon », appliquer son effet.
2. Possible d'utiliser 0, 1 ou tous les **Dungeon Effects** de ses cartes (keyword "Dungeon").  
SAUF si un Effect est obligatoire (comme Disease), pas obligé d'utiliser les Spells ou Effects.
3. Possible **équiper chaque Hero avec 1 carte Arme : Poids arme <= Force Hero**  
(Poids = chiffre à gauche 2<sup>e</sup> à partir du haut, icône violette)  
(Force = chiffre à gauche 1<sup>er</sup> à partir du haut)  
**Toute arme pas équipée ne sert pas.**  
Possible d'attaquer sans Héros, seulement avec Spells et Trophies
4. Déclarer quels Monstre et Rank on attaque (1 seul)  
(possible d'attaquer n'importe quel Rank directement)
5. Résoudre la bataille :
  - **Calculer la valeur totale d'Attack.**  
Appliquer tous modificateurs avant de doubler (si valeur doit être doublée).

**Trophy** = carte Monstre battu en main avec symbole soleil : à compter OBLIGATOIREMENT, ne pas oublier bonus Light si présent

- Puis **ajouter malus Light Penalty** à ce résultat.
  - **Résoudre Battle Effects** (keyword "Battle" sur carte Monster) = **ajuster la valeur Attack si nécessaire**  
Un Battle Effect qui détruit des cartes le fait en fin de combat.
  - Health du Monstre = chiffre en haut à droite
  - **Victoire Héros si valeur Attack (= Attack Value + Magic Attack Value) >= Health Monstre**
  - **Si Victoire :**
    - placer carte Monstre vaincu + carte(s) Disease éventuelle(s) dans défausse joueur
    - prendre carte XP pour valeur du Monstre (chiffre en bas à gauche) et placer dans défausse joueur
    - **Utiliser Spoil** si fourni par Monstre = possible d'acheter immédiatement au Village 1 carte du type indiqué avec Or des cartes restant en main SAUF Monstre lui-même (si plusieurs Spoils, choisir l'ordre que l'on veut, tout l'Or des cartes restantes est dispo pour **CHAQUE** Spoil)
  - **Si Défaite :** placer carte Monstre sous Dungeon Deck
  - **Résoudre Battle Effects pas résolus durant combat**
  - Décaler les cartes Monster du Donjon pour remplir le(s) espace(s) vide(s) et compléter en piochant des cartes du Dungeon Deck
  - **Si carte Trap piochée, la résoudre (effet sur mains ACTUELLES des joueurs) et piocher une autre carte.**  
Si carte Treasure piochée, le joueur la place devant lui et pioche une autre carte.
  - Résoudre Breach Effect si nouvelle carte Monster est placée au Rank 1 du Donjon avec Breach Effect (on n'applique l'Effect que quand on place la carte au Rank 1) (ignorer si Breach Effect à la mise en place)
6. Terminer son tour en mettant dans sa défausse toutes ses cartes face visible, et piocher 6 nouvelles cartes de son Deck

## Se Reposer

1. Possible de détruire 1 carte de sa main.  
Si carte Disease & special Disease deck utilisé, la carte n'est pas détruite mais placée sous le Disease deck.
2. Terminer son tour en mettant dans sa défausse toutes ses cartes face visible, et piocher 6 nouvelles cartes de son Deck.

## Prendre la Thunderstone

**Arrivée de la Thunderstone sur Rank 1 :**

- Si suite à joueur ayant battu Monstre de Rank 1, le joueur la prend
- Sinon personne ne la prend

Puis fin de la partie.

## Calcul Light Penalty

- **base LP = Rank (du Donjon) (en négatif)**
- **Ajouter Pénalité du Monstre** (si en a)
- **Ajouter bonus Light cartes de la main** (icône Lanterne jaune) :  
LP + 1 / Point de Light (ATTENTION : arme doit être équipée (1 Arme / Héros) sinon ne fournit pas de bonus Light)
- **LP = ce résultat \* 2 (si > 0 => 0 (pas de bonus))**

## Traits (pouvoir Monster) spéciaux

- Trait « ... Heroes **cannot Attack** » : Héros ne peut pas attaquer et **ne fournit aucun bénéfice (Light, Spoil, etc.)** SAUF Dungeon Effects.  
Mais il peut toujours être pris pour cible par Battle Effect
- Global effect : affecte tous joueurs, Héros et Monstres tant que Monstre qui a effet est en jeu.

## Battle Effects

- Si un Battle Effect détruit 1 carte, **il la détruit en fin de combat, i.e. elle peut participer au combat**
- Appliquer Effect en fin de combat (toujours appliqué, que ce soit victoire ou défaite)
- Carte gagnée -> défausse du joueur

## Attack Value

Calculer séparément valeurs « Attack Value » et « Magic Attack Value » pour appliquer bonus/malus

## Carte « destroyed » vs Carte « discarded »

- « Destroyed » = retirée du jeu, va dans la boîte
- « Discarded » = dans la pile de défausse du joueur

## Guardian

- Immunisé effet ou action qui le ferait quitter Donjon ou changer de place
- A effet « Breach » spécial : quand arrive au Rank 1, effet Breach = le sortir du Dungeon Hall et le placer à un Rank 0 (devant)
- Guardian y reste jusqu'à détruit ; peut être attaqué avec Light Penalty = 0.  
Effet Guardian appliqué à chaque tour d'un joueur à phase « Breach Effect ».
- Pas possible de s'emparer de Thunderstone si Guardian au Rank 0.  
Si Thunderstone atteint Rank 1 = fin partie
- Possible avoir plusieurs Guardians au Rank 0

## Horde / Swarm (même mécanisme)

- Quand carte « Horde / Swarm placeholder » piochée, la défausser, prendre 1<sup>ère</sup> carte du Horde / Swarm Deck et la placer dans Donjon
- Carte Horde / Swarm rapporte VP à fin du jeu :  
VP fournie par chaque carte Horde / Swarm = nb de cartes Horde / Swarm dans Deck joueur (max 5 VP / carte)

## Treasure

Le joueur qui pioche la carte la place devant lui : il pourra la détruire à l'un de ses tours ultérieurs pour avoir l'effet.

## Special Disease Deck

- Quand carte Disease détruite, pas retirée du jeu = va sous le Disease deck.
- Si joueur doit prendre 1 carte Disease et plus de disponible = chance, ne prend pas de carte Disease.

## Variantes de jeu

### Donjons prédéfinis

P18 et 19

### Campagne Epique

Thunderstone + Wrath

- 1 Guardian
- 2 Thunderstone
- 5 types de Monstres
- Habituel : les 4 cartes Basic (Militia, etc.), 8 types de cartes Village , 4 Heros
- Dungeon Deck :
  - Mélanger les 50 cartes Monstre
  - Diviser en 5 paquets
  - Prendre 2 paquets, y ajouter 1 Thunderstone et mélanger = pile
  - Prendre un 3<sup>e</sup> paquet, y ajouter la 2<sup>e</sup> Thunderstone, mélanger = le poser sur pile
  - Prendre un 4<sup>e</sup> paquet, y ajouter le Guardian, mélanger = le poser sur pile
  - Poser le 5<sup>e</sup> paquet sur pile
- Jouer avec règles habituelles sauf :
  - Quand la 1<sup>ère</sup> Thunderstone arrive au Rank 1, repeupler ce Rank avec une carte Dungeon Deck ; si joueur bat ce monstre, il gagne la Thunderstone, sinon elle est détruite
  - Fin de la partie quand la 2<sup>e</sup> Thunderstone atteint le Rank 1 et est collectée ou pas.

### Dungeon Crawl

Gagner 2 parties de suite :

- 1<sup>ère</sup> partie : choisir 1 Thunderstone au hasard, et jouer partie normalement, calcul score en fin
- 2<sup>e</sup> partie :
  - Préparer normalement en prenant en compte toutes les cartes,
  - Le joueur qui a eu le + haut score dans la 1<sup>ère</sup> partie ajoute la 1<sup>ère</sup> Thunderstone à son Deck = commence avec 13 cartes
  - Jouer normalement
  - Score en fin de 2<sup>e</sup> partie :
    - Si 1 joueur a les 2 Thunderstones = a gagné,
    - Sinon le joueur qui avait gagné la 1<sup>ère</sup> partie doit rendre sa Thunderstone qui est utilisée pour faire une nouvelle partie, le joueur ayant gagné la 2<sup>e</sup> partie ajoutant la 2<sup>e</sup> Thunderstone à son Deck

Recommencer jusqu'à ce qu'un joueur gagne 2 parties de suite.

### Trackdown

Jouer comme Dungeon Crawl ci-dessus avec les différences suivantes :

- Quand fin 1<sup>ère</sup> partie, mélanger Monstres restants dans Dungeon Deck et Hall ensemble = reste Dungeon Deck1
- Préparer 2<sup>e</sup> partie avec Monstres et Dungeon Features différents,
- Quand préparation des 10 dernières cartes auxquelles on ajoute la Thunderstone, placer le reste Dungeon Deck1 sur ces 11 cartes avant de placer au-dessus le reste du 2<sup>e</sup> Dungeon Deck !

### The Odyssey

Système de points sur plusieurs parties

- Choisir au hasard 1 Thunderstone pour 1<sup>ère</sup> partie
- 1<sup>ère</sup> partie : jouer normalement ; score :
  - Déterminer un joueur 1<sup>er</sup>, le 2<sup>e</sup>, etc.
  - Chaque joueur gagne 1 Game Point pour chaque autre joueur qu'il batte ou égalité + le gagnant gagne 1 Game Point de plus
- 2<sup>e</sup> partie (et autres successives si jeu avec plusieurs Thunderstones) :
  - Set-up :
    - le joueur ayant gagné la 1<sup>ère</sup> partie ajoute la Thunderstone 1<sup>ère</sup> partie + 1 carte Hero de son choix (ne valant pas de Victory Points) de son Deck 1<sup>ère</sup> partie à son Deck 2<sup>e</sup> partie
    - les autres joueurs ajoutent chacun à leur Deck 2<sup>e</sup> partie 2 Heros de leur choix (ne valant pas de VP) de leur Deck 1<sup>ère</sup> partie
    - Prendre 4 autres Heros pour le set-up
    - Utiliser la 2<sup>e</sup> Thunderstone
  - Score : compter Game Points comme ci-dessus : gagnant = celui avec le + de Game Points ; égalité : gagnant = joueur qui a 1 Thunderstone ; si encore égalité, celui qui a la Thunderstone valant le + de VP.

## Prowling Monsters

- Set-up : utiliser 4 sets de monstres + cartes Dungeon features tirées ;  
Avoir 1 dé ou des marqueurs
- A la fin de chaque tour, si joueur pas allé dans Donjon, ajouter 1 marqueur au Monstre sur Rank 1
- Au début d'un tour d'un joueur, si Monstre Rank 1 a autant de marqueurs que nombre de joueurs : joueur doit soit aller se battre contre monstre, soit le prendre devant lui comme carte Pénalité.  
Remplir alors le Donjon et enlever marqueurs
- Si joueur attaque un monstre à autre Rank que 1, pas de marqueur ajouté
- Si monstre Rank 1 attaqué ou déplacé, enlever marqueurs
- Fin du jeu : chaque carte Pénalité cause -1 VP pour le joueur

## Facing the Darkness alone

Jeu solo avec 3 niveaux de difficulté

### Niveau Normal

- Set-up normal SAUF NE PAS peupler Dungeon Hall + NE PAS utiliser cartes qui déplacent Monstres (comme Banish, Elf Sorcerer, Magi Staff, etc.)
- Tour joueur normal
- A fin tour joueur, piocher 1<sup>ère</sup> carte Dungeon Deck et la placer au Rank 3 ;  
décaler Monstres si présent ;  
Si Monstre Rank 1 déplacé = sort du Dungeon et attaque le Village = le placer face caché dans une pile « Monster score pile »  
But du jeu = gagner + de VP que la somme des VP des Monstres dans cette pile.
- Combat contre un Monstre :
  - Défaite : Monstre va dans « Monster score pile », pas en dessous Dungeon Deck ;  
piocher 1 carte Dungeon Deck pour la poser à sa place
  - Victoire : mettre carte Monstre dans défausse joueur et piocher 1 carte Dungeon Deck pour le remplacer + A FIN TOUR SUIVANT, NE PAS piocher de carte Monstre Dungeon Deck à fin tour
- Fin du jeu = Thunderstone arrive au Rank 1 (et collectée ou pas par joueur)
- Faire somme des VP de Deck joueur : gagne si > somme des VP Monstres de « Monster score pile »

### Niveau Warrior

Idem niveau normal avec différences :

- Au début : enlever la moitié des cartes Héros de chaque niveau dans chaque pile Héros  
+ enlever la moitié des cartes Village de chaque pile Village
- Si le joueur tue un monstre qui vaut moins de 2 XP, avancer normalement les monstres à la fin du tour suivant.

### **Niveau Nightmare**

Idem Warrior avec une différence : les monstres avancent vers le Village à chaque tour où le joueur ne combat pas.