



CRÉDITS

Auteurs : David Carmona, Karen Nguyen
Illustrateur : Jules Dubost

Édition : UNFRIENDLY GAMES
© 2024 Unfriendly Games
Tous droits réservés

Remerciements :
Merci à @l_atelier_12 pour le prototypage
du jeu, à Romain Blanchard pour sa
participation dans la création de niveaux.



MATÉRIEL

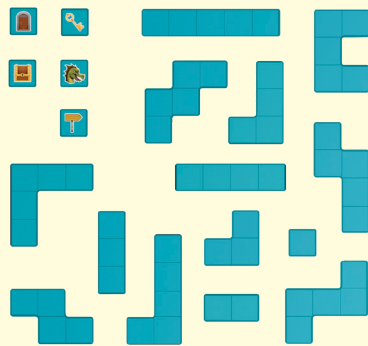


Face Jour



Face Nuit

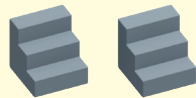
2 plateaux recto-verso



1 ensemble de jeu bleu



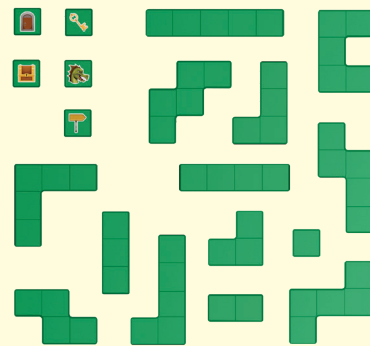
4 Ponts



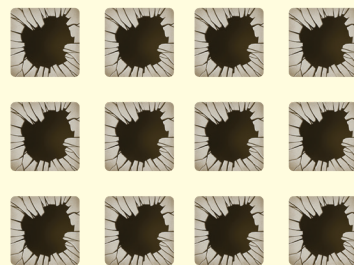
2 Escaliers



1 livret de niveaux



1 ensemble de jeu vert



12 Fossés











1 marque-ligne

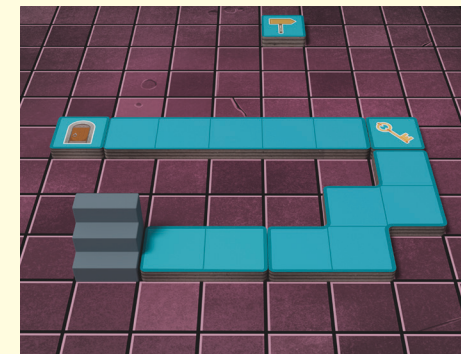
MODE ÉTAGE SUPÉRIEUR

Uniquement en solo

1 Disposez la boîte du jeu sans couvercle devant vous, avec le côté illustré par un escalier face à vous. Placez les **2 plateaux face Nuit** : le plateau de **A à L 1** à l'intérieur de la boîte, et celui de **M à X 2** sur la table devant la boîte.

2 Vous disposez d'un **seul ensemble de jeu**. Placez la Porte , la Clé , le Coffre , le Monstre , la Sortie , ainsi que les **2 Escaliers**  sur les deux plateaux en suivant les coordonnées du niveau.

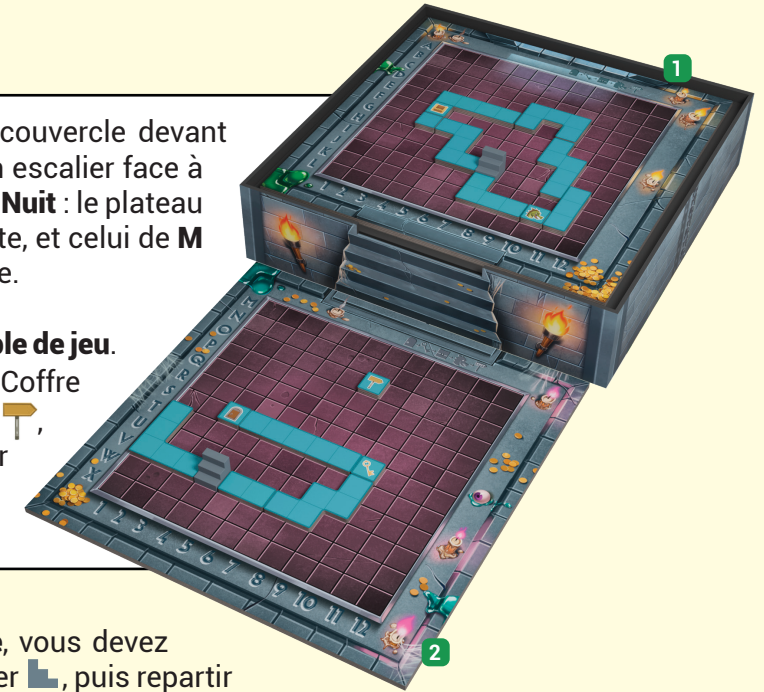
Pour passer d'un plateau à un autre, vous devez toucher un et un seul côté de l'Escalier , puis repartir d'un et un seul côté du second Escalier  placé sur l'autre plateau.



Plateau 2



Plateau 1



DÉFI COOPÉRATIF

Dans la variante *Défi Coopératif*, deux joueurs doivent collaborer pour former chacun leur chemin sans entraver celui de leur coéquipier.

- 1 Chaque joueur a un ensemble de jeu et un plateau **face Nuit**. Le **joueur 1** commence avec le plateau de A à L devant lui, tandis que le **joueur 2** a le plateau de M à X.
- 2 Les joueurs placent leur Porte 🚪, leur Clé 🔑, leur Coffre 💰, leur Monstre 🐉, leur Sortie 🚪 **respectifs**, ainsi que les **2 Escaliers** 📶 **sur les deux plateaux** en suivant les coordonnées respectives du niveau.

La partie se déroule simultanément, chaque joueur ne jouant que sur son plateau de départ en reliant, dans l'ordre, **les points de passage possibles de sa couleur jusqu'à l'Escalier**.

Une fois que le chemin est correctement relié jusqu'à l'Escalier 📶 sur les deux plateaux, en veillant à ne toucher qu'un et un seul côté de l'Escalier, les joueurs **échangent leur plateau et poursuivent leur chemin** en commençant par un et un seul côté de l'Escalier 📶 jusqu'à atteindre leur Sortie 🚪.

À noter : Le chemin d'un joueur ne peut pas toucher celui du coéquipier sur les côtés, sauf si un Pont est utilisé et autorisé selon le niveau.

Si le niveau semble insoluble, les joueurs rééchantent leurs plateaux et recommencent. La communication est autorisée, mais les joueurs ne peuvent pas jouer à la place de leur coéquipier.



Joueur 1

Joueur 2



Joueur 1

Joueur 2

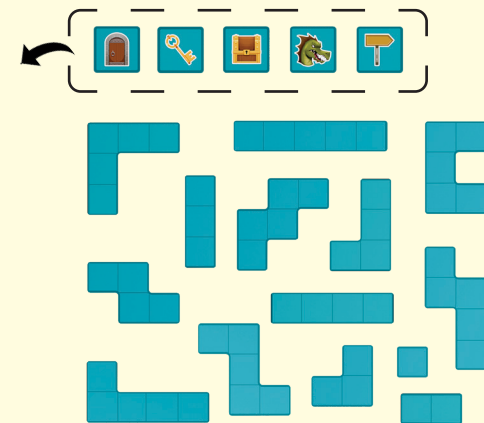
BUT DU JEU

Dans *Dungeon Exit*, le but est de **former un chemin avec ses tuiles en reliant dans l'ordre les points de passage**.

En solo, résolvez tous les niveaux un à un, progressivement.

À 2 joueurs, soyez le plus rapide à trouver un chemin pour remporter la partie.

MISE EN PLACE PRINCIPALE



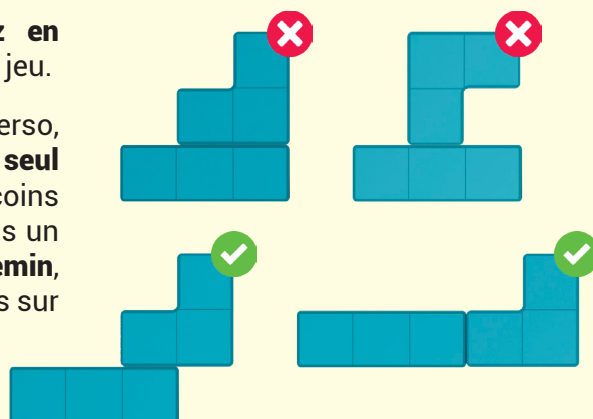
- 1 Chaque joueur a devant lui **un plateau face Jour**. Chacun possède un ensemble de jeu comprenant **14 tuiles Chemin**, ainsi que **1 Porte** 🚪, **1 Clé** 🔑, **1 Coffre** 💰, **1 Monstre** 🐉 **et 1 Sortie** 🚪, tous de la même couleur.
- 2 Chaque joueur place sur son plateau la Porte 🚪, la Clé 🔑, le Coffre 💰, le Monstre 🐉 et la Sortie 🚪 en suivant les coordonnées du niveau sélectionné dans le **livret de niveaux**.

Selon les niveaux, assurez-vous que chaque joueur ait un ensemble de jeu complet avec les éléments requis avant de débiter la partie.

DÉROULEMENT

Au top départ, la partie commence. **Jouez en simultané**, c'est-à-dire sans attendre un tour de jeu.

Placez et connectez les tuiles, recto ou verso, **uniquement à leurs extrémités par un et un seul côté d'une case** pour former un chemin. Les coins des tuiles peuvent se toucher, cela ne forme pas un chemin. N'hésitez pas à **déconstruire votre chemin**, c'est-à-dire retirer une ou des tuiles déjà placées sur le plateau, afin d'optimiser votre chemin.



! L'ORDRE DE PASSAGE

1 : Porte

2 : Clé

3 : Coffre

4 : Monstre

5 : Sortie

Le chemin doit strictement relier dans l'ordre les points de passage. Il faut relier la Porte à la Clé, puis la Clé au Coffre, le Coffre au Monstre et enfin le Monstre à la Sortie.

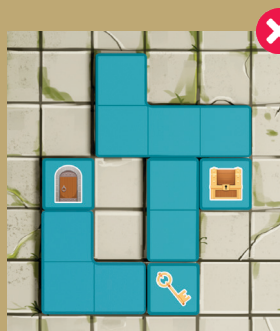
Pour valider la Clé , le Coffre ou le Monstre , le chemin doit toucher un et un seul côté de la case correspondante, puis repartir d'un et un seul autre côté sans que votre chemin ne se touche à aucun autre endroit. Pour la Porte et la Sortie , veillez à ne toucher qu'un seul côté de la case sans dépasser.



Le chemin touche le Coffre avant la Clé.



Le chemin ne s'arrête pas à un seul côté du Coffre.



Le chemin partant du Coffre touche le côté d'une tuile.



Le chemin est correct pour le moment !

LIVRET DE NIVEAUX

Le livret de niveaux comprend le **Mode Aventure**, une campagne évolutive de 50 défis pour explorer progressivement les différentes facettes du jeu. Les **Niveaux Annexes** regroupent 80 défis classés selon leur difficulté, ainsi que le mode solo Étage Supérieur.

Sauvegardez votre progression avec le marque-ligne !

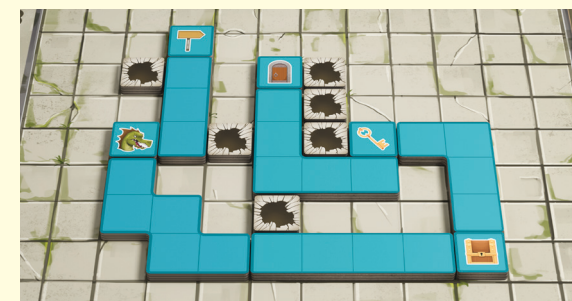
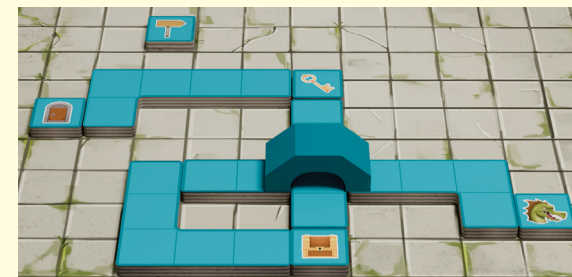
NIVEAUX ANNEXES						
Niv.						
1	K10	F3	D7	A10	H7	—
2	K2	K6	K11	F11	F2	—
3	C9	A5	F11	K6	E3	—
4	G6	F2	K11	D9	B2	—
5	F2	J5	H5	L12	A3	—
6	I7	C7	H12	F2	L8	—

LE NOMBRE DE TUILES

Lorsque le niveau précise le **nombre exact de tuiles** à utiliser, il est impératif de trouver le chemin avec précision : **ni une tuile en plus, ni une en moins**. Dans certains cas, il sera nécessaire d'optimiser son chemin pour réussir en utilisant le moins de tuiles possible, tandis que parfois il faudra même allonger son chemin.

LES PONTS

Un Pont permet exceptionnellement de **traverser un chemin dans la limite d'une case**. Pour se faire, le chemin en cours doit toucher un côté d'une case d'un chemin déjà formé dans l'ordre, puis repartir de l'autre côté de cette case **sans toucher d'autres tuiles**. Ensuite, le Pont est placé au-dessus de la case à traverser. Il est impossible de traverser ou d'arriver sur un point de passage. Certains niveaux exigent l'utilisation d'1 ou de 2 Ponts.



LES FOSSÉS

Un Fossé interdit le passage du chemin, le rendant **impossible à traverser**, même un Pont. Cependant, le chemin peut longer les côtés d'un ou des Fossés.