

Grödur, le roi de TunHell est mort en laissant derrière lui de fabuleux trésors. Dès lors, les créatures les plus avides des environs se retrouvent dans les mines du royaume à la recherche de ces richesses. Et vous aussi !

En tant qu'héritier de Grödur, vous devrez affronter les terribles mines de TunHell si vous voulez remettre la main sur le magot. Mais attention... vous ne serez pas seuls. Les profondeurs sont infestées de rats, de gobelins, de dragons, et d'autres Nains qui, comme vous, prétendent à devenir riches. Alors recrutez, creusez et battez-vous !

INTRODUCTION

Tunhell est un jeu qui se joue de 2 à 4 joueurs. Chaque joueur est à la tête d'une équipe de nains et va tenter d'amasser plus de richesses que ses adversaires. À votre tour, vous pourrez recruter de nouveaux Nains puis les envoyer creuser dans la mine pour y dénicher des trésors et combattre des ennemis qui vous rapporteront des points de victoires. Le joueur qui en obtiendra le plus sera déclaré vainqueur !

La règle est divisée en deux parties : une règle d'initiation qui vous permettra de commencer à jouer rapidement et de vous familiariser avec le système de jeu ; et le jeu complet. La règle du jeu complet est identique, mais introduit de nouveaux éléments. Il s'agit du vrai jeu !

MATÉRIEL



• 44 cartes
«Nain»



• 60 cartes
«Mine»



• 4 cartes
«Fin de Mine»



• 2 cartes
«Trophée»

• La présente règle

RÈGLES D'INITIATION

MISE EN PLACE



1- Commencez par écarter les cartes «fin de mine», «trophée» et toutes les autres cartes «Mine» portant le symbole (+) en bas à gauche. Ces cartes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées dans les règles d'initiation.

2- Écartez aléatoirement 7 cartes «Mine» supplémentaires que vous rangez également dans la boîte. Ceci permet d'avoir des configurations différentes à chaque partie.

3- Constituez 3 paquets égaux de cartes «Mine» face cachée au milieu de la table. Disposez-les de manière à ce que chaque joueur puisse poser ses cartes de chaque côté des paquets. Ces tas représentent les 3 mines que vous pourrez explorer (voir exemple page suivante).

4- Mélangez les cartes «Nain» et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur.

5- Disposez le reste du paquet sur le côté, **face visible** et révélez les 5 premières cartes en constituant une ligne. Ces 5 cartes représentent le «centre de recrutement».

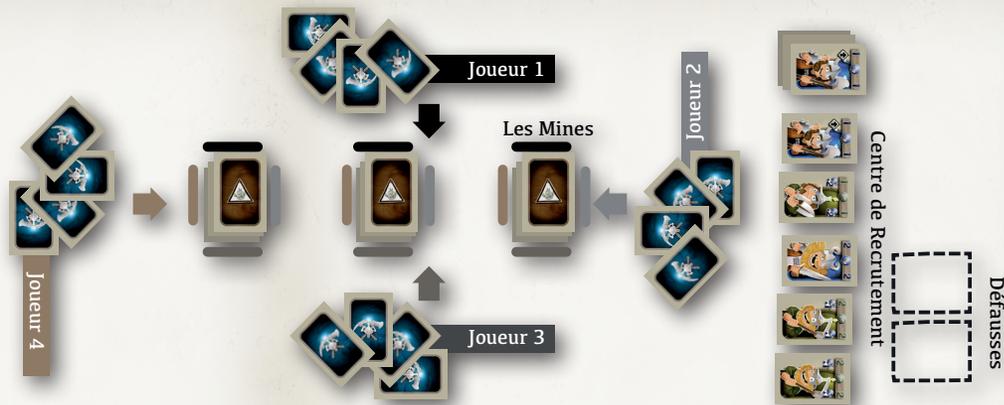
6- Prévoyez une défausse pour les cartes «Nain» et une autre pour les cartes «Mine». La défausse est l'endroit où sont posées les cartes jouées au fil du jeu. Nous vous conseillons de défausser les cartes face cachée afin de les distinguer des cartes en jeu.

Le joueur ou la joueuse ayant la plus longue barbe commence, puis on joue chacun son tour dans le sens horaire.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

Chacun des côtés des cartes «Mines» appartient à un joueur. Il faudra prévoir un espace suffisant pour pouvoir poser des cartes entre chaque mine.

À 3 joueurs, un côté reste neutre.
À 2, les joueurs jouent face à face.



TOUR DE JEU

Lors de son tour de jeu, un joueur doit faire une action parmi les 2 possibles :

A- recruter un Nain
OU

B- jouer un Nain et appliquer son effet.



Seules les cartes portant le symbole ci-contre font exception et doivent être posées au moment où elles sont recrutées. Une fois l'action réalisée, c'est au tour du joueur suivant.

A - RECRUTER UN NAIN

Un joueur peut choisir de recruter un Nain. Il fait alors son choix parmi les 5 cartes «Nain» disponibles dans le centre de recrutement et l'ajoute à sa main. La carte choisie est remplacée par la première carte de la pile afin d'avoir toujours 5 cartes disponibles sur la table. Un joueur peut avoir au maximum 6 cartes en main. Il ne peut donc pas effectuer cette action s'il a déjà atteint ce maximum.

Lorsque la pile est vide, on mélange à nouveau les cartes «Nain» qui ont été défaussées pour en former une nouvelle.



Attention : Le joueur **ne peut jamais** prendre la première carte de la pile de cartes «Nain».

B - JOUER UN NAIN

Un joueur peut poser une et une seule carte «Nain» face visible à son tour de jeu. Il existe 4 types de «Nain» : Guerrier, Piocheur, Éclaireur ou Dynamiteur. Ils se différencient par leur couleur et le symbole en haut de la carte. Chacun a un effet particulier.

JOUER UN GUERRIER



 Symbole des Guerriers

→ Valeur de combat

→ Répartition des cartes

Un Guerrier permet :

- de combattre des ennemis ;
- et de compliquer l'accès d'une mine à ses adversaires.

Lorsqu'un joueur joue un Guerrier, il le pose face visible, de son côté (voir exemple de mise en place), devant la mine de son choix. Sa valeur de combat s'ajoute à celles de ses autres Guerriers présents devant cette même mine s'il y en a déjà.



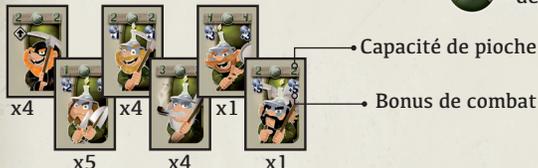


Les Guerriers qui portent ce symbole sont fiers, ils n'ont besoin de personne ! Si le joueur qui pose une de ces cartes avait d'autres Guerriers devant cette mine, ils sont aussitôt défaussés. Le joueur ne pourra pas ajouter d'autres Guerriers à cette mine tant que cette carte sera présente.

JOUER UN PIOCHEUR



Symbole des Piocheurs



Le Piocheur permet de creuser dans une mine. Un joueur ne peut poser un Piocheur dans une mine que si **la valeur de combat de ses Guerriers** présents sur cette mine est au moins égale à celle des Guerriers adverses présents dans cette même mine. On compare avec chaque autre joueur individuellement. Il peut bien sûr être posé sur une mine où il n'y a aucun guerrier.



Attention : Ici, le bonus de combat du Piocheur ne s'ajoute pas à celle des Guerriers. (Voir exemple).

Le Piocheur peut alors piocher dans cette mine autant de cartes que sa capacité de pioche le permet tant que rien ne l'en empêche (voir chapitre suivant : «dans la mine !»). **Les cartes sont révélées une à une face visible à l'ensemble des joueurs et les événements résolus au fur et à mesure.**
Le Piocheur est toujours défaussé à la fin du tour.

Le Piocheur ne peut pas aller dans la mine du milieu même si son bonus de combat est de 5. Le Guerrier du joueur de gauche l'en empêche.

JOUER UN ÉCLAIREUR



x2



x3



Symbole des Éclaireurs

Valeur d'exploration

Un Éclaireur permet de regarder - selon sa valeur d'exploration - les 3 ou 5 premières cartes d'une des 3 mines, sans les dévoiler à ses adversaires. Un joueur peut choisir n'importe quelle mine sans avoir à tenir compte des Guerriers présents. Les cartes sont ensuite reposées dans le même ordre, face cachée, à leur place initiale. S'il reste moins de cartes dans la mine que la valeur d'exploration de l'Éclaireur, la différence est perdue et n'est pas reportée sur une autre mine. **L'Éclaireur est défaussé à la fin du tour.**

JOUER UN DYNAMITEUR



Symbole du Dynamiteur



x2



Attention : Tous les Guerriers sont défaussés, même ceux du joueur qui a posé le Dynamiteur.

Le Dynamiteur est défaussé à la fin du tour.

DANS LA MINE !

Lorsqu'un Piocheur creuse, il peut trouver des trésors, des ennemis ou encore ne ramasser que de la terre !

LA TERRE



x18

Lorsqu'un Piocheur retourne une carte «Terre», il ne se passe rien... Le joueur récupère la carte et la pose devant lui. Les cartes ainsi ramassées constituent le butin du joueur. Le joueur continu de piocher si la capacité de son piocheur le lui permet encore.

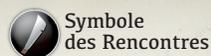
LES TRÉSORS



x10

Lorsqu'un Piocheur découvre un trésor, le joueur le récupère et la pose devant lui dans son butin. Un trésor vaut 1 point de victoire en fin de partie. Le joueur continue de piocher si la capacité de son piocheur le lui permet encore.

LES RENCONTRES



Symbole
des Rencontres



Lorsqu'un Piocheur rencontre un ennemi, il y a obligatoirement affrontement. Pour vaincre un ennemi, un joueur doit défausser, parmi ses Guerriers posés devant cette mine, des cartes dont les valeurs de combat égalent au moins la valeur de combat de l'ennemi (pour un Dragon qui vaut 6 en combat, il faudra, par exemple, se défausser de 2 Guerriers valant 3).

Il peut aussi utiliser le bonus de combat du Piocheur. Mais dans ce cas, Le Piocheur est défaussé et ne pourra plus continuer à piocher. Le joueur est obligé de combattre un ennemi qu'il rencontre et de le vaincre s'il le peut.

- Si l'ennemi ne peut être vaincu, le joueur actif doit défausser toutes ses cartes «Nain» (Guerriers et Piocheurs) posées devant cette mine et l'ennemi est remis à sa place face cachée. C'est au joueur suivant de jouer.

- Si l'ennemi est vaincu, le joueur récupère la carte et la pose devant lui dans son butin. Certaines rencontres donnent des points de victoire. Si le Piocheur n'a pas été défaussé lors de la rencontre, il continue de piocher si sa capacité de pioche le lui permet encore.

 **Attention :** Si après avoir pioché la dernière carte d'une des mines il reste des Guerriers devant cet emplacement vide, ils sont défaussés.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement lorsque 2 des 3 tas de cartes «Mine» sont vides.



Chaque joueur fait alors le total des points de victoire des cartes de son butin. Celui qui a le plus de points de victoire est déclaré grand vainqueur. Enfin grand...



Le jeu complet se joue exactement de la même manière que la version d'initiation. La principale différence est l'ajout de cartes que les joueurs pourront ramasser en piochant dans les mines. Parmi ces «Trouvailles», il y a des bonus qui aideront les joueurs dans leurs explorations, des trésors particuliers, mais aussi le fantôme du roi Grödur qui, lui, ne vous fera pas de cadeau !

De plus, au fond de chaque mine se trouve maintenant une carte spéciale qui pourra être un monstre terrifiant, une salle hantée, ou encore une petite porte bien dissimulée dans l'ombre...

MISE EN PLACE

1- Mélangez toutes les cartes «Mine» et écartez-en 9 au hasard. Mélangez les cartes «Fin de Mine» et écartez-en 1. Ces cartes ne seront pas utilisées pour cette partie et sont remises dans la boîte.

2- Constituez 3 paquets égaux de cartes au milieu de la table en répartissant les cartes «Mine» sur chacune des cartes «Fin de Mine». Ces tas représentent les 3 mines dans lesquelles les joueurs pourront engager leurs Nains.

3- Placez les 2 Cartes «Trophées» sur le côté de l'aire de jeu.

Le reste de la mise en place est identique à la règle d'initiation.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu est en tout point identique à la règle d'initiation à deux exceptions près :



- Le premier joueur à ramasser de la terre obtient le **trophée «Employé du Mois»** (il a bien travaillé). Il le conserve devant lui tant qu'il a plus de carte «Terre» dans son butin que les autres joueurs. Dès qu'un autre joueur obtient autant ou plus de «Terre», il s'empare alors du trophée.



• Le premier joueur à terrasser un Rat obtient le trophée «**Dératiseur**». Il le conserve devant lui tant qu'il a plus de carte «Rat» dans son butin que les autres joueurs. Dès qu'un autre joueur obtient autant ou plus de «Rat», il s'empare alors du trophée.

DANS LA MINE !

Les cartes «Terre», «Trésors» et «Rencontres» sont résolues comme dans la règle d'initiation, mais dorénavant les joueurs pourront en plus faire des trouvailles dans les mines et récupérer des objets qui rejoindront leur main.



Ce symbole signifie que la carte une fois piochée rejoint la main du joueur. Si ce joueur a déjà 6 cartes en main, la Trouvaille est donnée au joueur suivant dans l'ordre de tour et ainsi de suite. Si tous les joueurs ont déjà 6 cartes en main, la Trouvaille est alors défaussée.

LES TROUVAILLES :

MACHIN



Il s'agit en fait de retrouvailles ! Machin était perdu dans Tunhell depuis si longtemps qu'on a oublié comment il s'appelait... Mais maintenant il connaît les mines comme sa pioche ! Il est tellement content de vous revoir qu'il est prêt à vous x1 aider ! Il rejoint votre main et pourra être joué par la suite comme n'importe quel autre Piocheur.

DWOUARF LE CHIEN



Vous trouvez un chien errant. Il est sympa, vous décidez de l'appeler Dwouarf. Il vous débarrassera facilement des Rats ! Il rejoint votre main et pourra être joué par la suite comme n'importe quel autre Guerrier.
x1 Il n'a aucune valeur de combat mais il donne un malus (-1) en combat aux cartes «Rencontre». Ainsi les Rats valent 0 et sont éliminés directement, les Gobelins valent 1, etc... Il n'est jamais défaussé lorsqu'une rencontre est vaincue, mais il est défaussé comme les autres Guerriers en cas de défaite. Le dynamiteur le fait fuir également.

LES BONUS :

Les 3 cartes suivantes devront être posées en même temps qu'un Piocheur et lui conféreront un bonus. Il s'agit des seuls cas où l'on peut jouer plusieurs cartes en même temps. Les Trouvailles et leurs avantages sont cumulables.



NAWAK, L'ÉPÉE DE BRAVOURE

Cette épée sacrée donne un bonus en combat (+2) au Nain qui la porte.

x1



LA VIEILLE PIOCHE

Rien de sacré, mais toujours efficace ! elle donne un bonus en pioche (+2) au Nain qui la porte.

x1



LA BIÈRE DU COURAGE

Cette divine boisson décuple les capacités du Piocheur qui la boit (x2 à sa capacité de pioche et x2 à son bonus de combat).

x2



Exemple : Ce Nain avec la bière aura une capacité de pioche de 4 et un bonus de combat de 2.

Si la Bière du Courage est jouée en même temps qu'un autre bonus, elle ne double que la valeur du Piocheur.



Ces 3 cartes doivent toujours être posées en même temps qu'un Piocheur et sont toujours défaussées avec lui.

LES TRÉSORS SPÉCIAUX :

LES 2 ANNEAUX UNIQUES



Cette relique est tellement rare qu'on a préféré en forger 2 au cas où...

Les Anneaux rapportent 2 points de victoire en fin de partie mais ils sont traîtres, ils rejoignent obligatoirement votre main et non votre butin !

x2



Attention : Votre limite de cartes en main est toujours de 6 cartes maximum.

LE CŒUR D'OR



Le Roi Grödur avait beau être cruel et avide, il avait un cœur d'or. D'ailleurs, il le gardait jalousement au centre de la mine... C'est un trésor qui rapporte 3 points de victoire, mais il est lourd. Pour le ramener vous devez vous **défausser d'un**

x1 **autre Piocheur issu de votre main**. Le Cœur d'Or est alors placé sur votre butin. Si vous ne pouvez pas, il est remis à sa place face cachée et votre tour s'arrête immédiatement.

LE FANTÔME DE GRÖDUR :



Une apparition du Fantôme effraie vos Nains !

Le joueur à votre gauche défausse une carte «Nain» tirée de votre main au hasard. Si vous n'avez pas de carte «Nain», alors on en défausse une de la main du joueur suivant et ainsi de suite. Si personne n'a de carte «Nain» dans sa main (déjà, c'est louche...) rien ne se passe.

Le Fantôme est ensuite défaussé.

AU BOUT DE LA MINE...

La dernière carte de chaque pile est une carte spéciale «Fin de Mine».

LA PORTE DE DERRIÈRE



Vous trouvez une porte dérobée qui vous permet d'entrer dans une mine en toute discrétion ! Le joueur qui la découvre pose immédiatement cette carte face à une nouvelle mine.

À partir de ce moment il pourra jouer ses Piocheur sur cette mine sans tenir compte de la valeur des Guerriers adverses.



Attention : S'il reste des cartes à piocher au joueur qui découvre la porte de derrière, il les prend immédiatement dans la mine devant laquelle il aura posé la porte.

La porte ne pourra plus être déplacée.

La porte rapporte 1 point de victoire au joueur qui l'a découverte.

LA SALLE DU TRÔNE



On y trouve le squelette du roi Grödur, sa couronne et son sceptre. La carte rejoint le butin du joueur qui la découvre et rapporte 3 points de victoire. Mais cette salle est maudite ! Le joueur doit se défausser de toutes les cartes de sa main.

LA GROSSE ARAIGNÉE POILUE



Avec ses 8 pattes velues, elle vous attend tapie dans l'ombre. C'est une carte «Rencontre» dont la valeur de combat est 5 et qui rapporte 5 points de victoire.

LE DEMON DES PROFONDEURS



Née de la rencontre d'un lézard et d'une vache, cette créature maléfique se cache tout au fond de la mine. C'est une carte «Rencontre» dont la valeur de combat est 7 qui rapporte 7 points de victoire.

FIN DU JEU

Comme dans la règle d'initiation, le jeu prend fin immédiatement lorsque 2 des 3 paquets de cartes «Mine» sont vides.

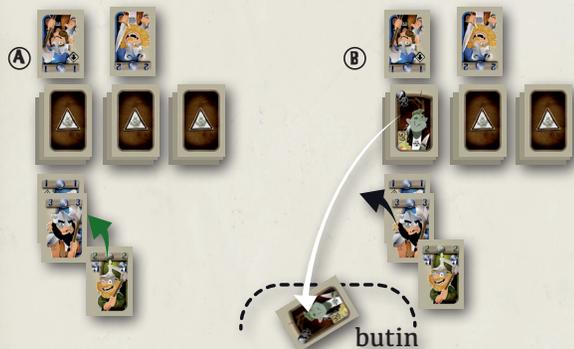
Chaque joueur fait alors le total des points de victoire des cartes de son butin, éventuellement des trophées, des Anneaux de sa main et de la Porte dérobée qu'il a obtenu. Celui qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

CONSEILS

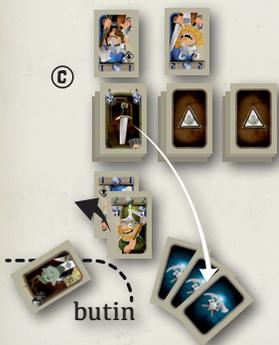
- L'exemple de mise en place est indicatif mais vous pouvez placer les mines comme vous le voulez sur la table pourvu que chacun ait la place de poser ses cartes.
- Essayez de gérer correctement vos valeurs de combat ! Défausser un Guerrier «3» pour vaincre un simple rat n'est souvent pas rentable !
- Vous pouvez laisser votre butin face cachée pour maintenir le suspens jusqu'à la fin du jeu, mais les cartes «Terre» et «Rat» doivent rester visibles pour que chacun puisse vérifier qui en a le plus.
- Vous pouvez raccourcir la durée du jeu en otant un peu plus de cartes «Mine» en début de partie. Assurez-vous juste que chaque tas contienne le même nombre de cartes «Mines». Selon vos envies, il faudra en enlever 3, 6 ou 9 de plus que le nombre indiqué dans la mise en place.

EXEMPLE DE TOURS DE JEU A 2 JOUEURS

- ① A- Le premier joueur (en bas) joue un Piocheur avec une capacité de pioche de 2 sur une mine.

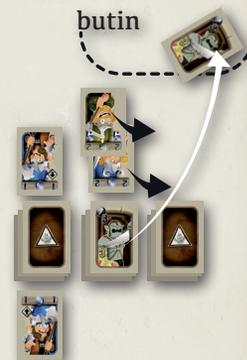


B- La première carte qu'il dévoile est un Gobelin qui a une valeur de combat de 2. Le joueur choisit alors de défausser son Guerrier de valeur 3 pour vaincre le Gobelin (il aurait pu choisir son Guerrier 1 et son Piocheur). Celui-ci rejoint le butin du joueur.



C- Le Piocheur peut encore piocher une dernière carte et dévoile l'Épée. Celle-ci rejoint la main du joueur. Le Piocheur est maintenant défaussé et c'est au tour du joueur suivant.

- ② Le deuxième joueur joue à son tour un Piocheur avec une capacité de pioche de 2 et dévoile un Orc qui a une valeur de combat de 3. Il est alors obligé d'utiliser son Guerrier de valeur 2, et d'y ajouter le bonus de combat de son Piocheur pour obtenir une valeur de combat suffisante. Ces cartes sont défaussées, et l'Orc rejoint le butin du joueur. Puisque le Piocheur a été défaussé, il ne peut pas continuer à creuser. C'est au tour du joueur suivant.



- ③ A- C'est de nouveau au tour du premier joueur. Cette fois, il recrute et joue immédiatement un Piocheur portant le symbole ♠ avec une capacité de pioche de 2 et dévoile un Dragon qui a une valeur de combat de 6.

B- Aïe ! Il ne peut pas le vaincre. Ses Nains sont donc tous défaussés et le Dragon est remis face cachée sur sa pile. C'est au tour du joueur suivant.

