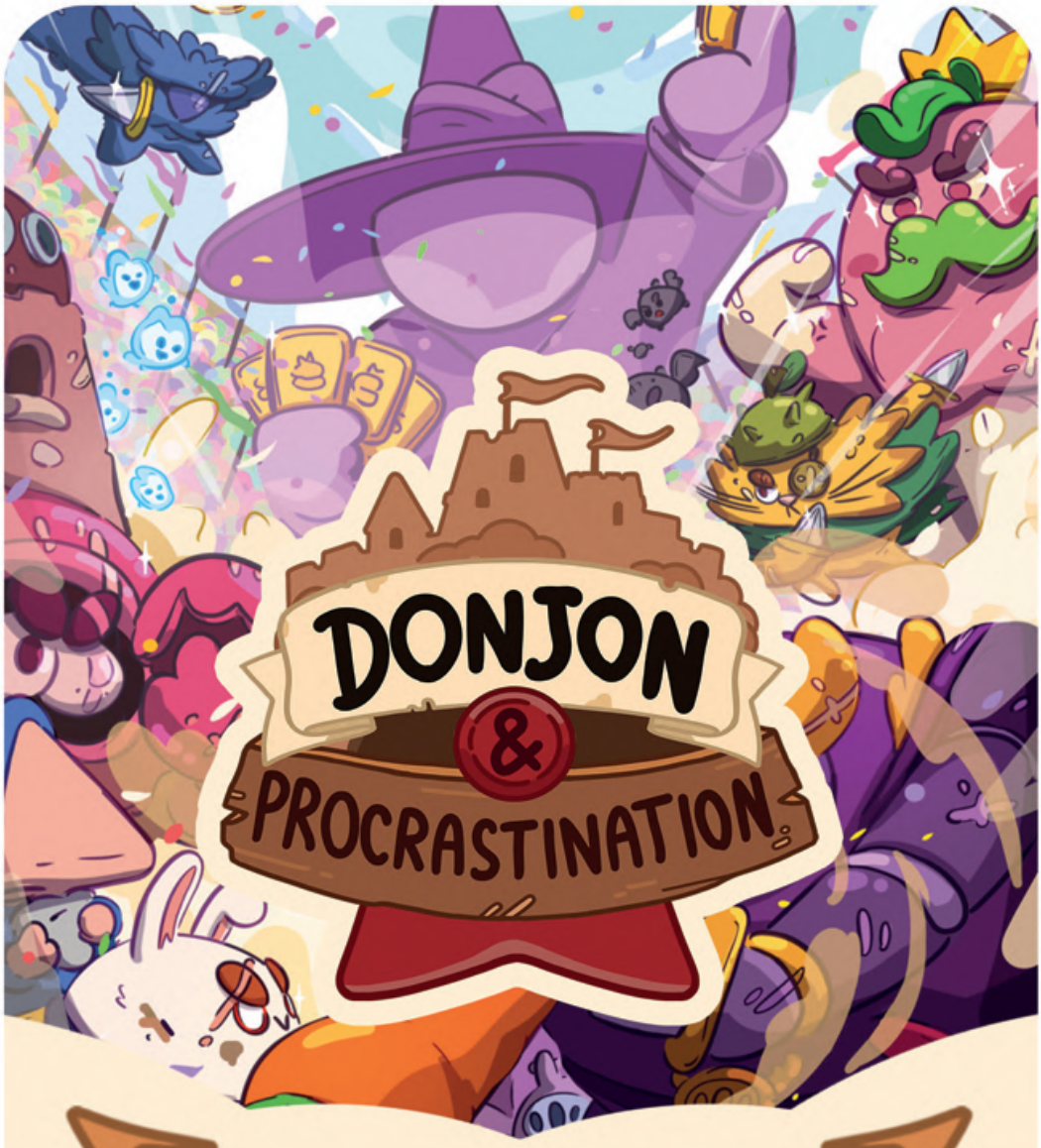


LIVRET DES RÈGLES DU JEU

L'arène de La Procra est en effervescence !

Sous les acclamations des gradins en délire, les plus grand·es enchanteur·resses du royaume s'apprêtent à se défier dans le tournoi légendaire Donjon & Procrastination…
et vous en faites partie.

Envoyez vos combattants s'affronter dans un face-à-face tendu, invoquez vos renforts au moment décisif, ou bien tentez le bluff avant d'améliorer votre puissance grâce à vos dés magiques !
Prêt·e ? Alors, à l'attaque !





Règles, version 2.2

EN BREF

PHASE 1 — FACE-À-FACE



- Jouez une carte face cachée et révélez-la en même temps.
- Comptez les points selon la dominance des classes.
- Appliquez les effets.



PHASE 2 — INVOCATION DE RENFORT



- Jouez une carte **Soutien** ou **Esbroufe** face cachée et révélez-la en même temps. Si c'est une Esbroufe, reprenez-la en main.
- Comptez les points et appliquez les effets des cartes.

PHASE 3 — LANCER DE DÉS MAGIQUES



- Lancez autant de dés que de Combattant(s) et Renfort(s) joués.
- Ajoutez le résultat de vos dés à vos points pour obtenir votre valeur totale.

PHASE 4 — RÉSOLUTION DU COMBAT

- Si votre valeur totale est **la plus élevée**, placez vos cartes dans votre **zone de score**, face visible.
- Si votre valeur totale est **la plus faible**, placez vos cartes dans votre **défausse**, face visible.
- Piochez une carte, et commencez une nouvelle manche !

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus jouer de carte en début de manche. Le joueur qui a **le plus de cartes** dans sa zone de score remporte la partie !



Dans le reste de ce livret, le mot « joueur » sera utilisé pour désigner toute personne, sans distinction de genre.

Règles de base

Une partie se déroule en plusieurs manches. À la fin de chaque manche, le joueur qui obtient le score le plus élevé place ses cartes dans sa **zone de score**, tandis que le joueur au score le plus faible place ses cartes dans sa **défausse**.

Le joueur qui remporte la partie est celui qui réussit à mettre le plus de cartes dans sa zone de score !

Mise en place pour 2 joueurs



- Mettez de côté les cartes Esbroufe.
- Mélangez toutes les autres cartes du Starter Pack et distribuez-en 10 au hasard à chaque joueur, face cachée.
  Vous pouvez aussi choisir de jouer avec les cartes de votre collection (cf. section ***Construction de deck***, p.7).
- Chaque joueur regarde ses cartes, puis les mélange pour en faire une pile, qu'il pose face cachée. Cette pile de cartes constitue son **deck** pour la partie.
- Chaque joueur pioche 4 cartes depuis son **deck** et y ajoute une carte Esbroufe. Ces 5 cartes forment sa **main**.

*Une carte Esbroufe doit **obligatoirement** se trouver dans la main de chaque joueur au début de chaque manche. Elle n'est jamais prise en compte dans le décompte des cartes et ne peut pas être choisie pour être défaussée.*



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

PHASE 1 FACE-À-FACE



Choisissez une carte de votre main (sauf la carte Esbroufe) et posez-la face cachée sur votre **terrain**. Cette carte devient votre **Combattant** pour la manche.

Attention : Si un joueur pose une carte de classe Soutien lors de cette phase, il ne pourra pas de nouveau en poser une au début de la phase d'Invocation de Renfort (cf. page 3).

Quand tous les joueurs ont posé une carte, révélez-les en même temps. Comparez leur classe et leur valeur, puis calculez vos points en fonction de la roue de dominance des classes.

ROUE DE DOMINANCE DES CLASSES



La classe dominante voit sa valeur de base multipliée par 2.

Les classes Épique et Soutien ne subissent pas cette règle.



Si une carte jouée durant la phase du face-à-face venait à être changée, tous les points doivent être recalculés.

Appliquez l'effet indiqué sur la carte. Le joueur dont la carte possède la valeur la plus élevée applique son effet en premier.

- *Si l'effet d'une carte ne peut pas être résolu dans son intégralité, il doit tout de même être résolu à son maximum.*
- *Si l'effet d'une carte contredit les règles énoncées ici, l'effet indiqué sur la carte prime.*

En cas d'égalité de valeur : le joueur avec la classe dominante applique l'effet de sa carte en premier.

Si l'égalité persiste : effectuez un lancer de dé pour vous départager.

PHASE 2 INVOCATION DE RENFORT



Vous pouvez à présent choisir de jouer une carte de classe Soutien face cachée. Cette carte devient un **Renfort** pour la manche.

Si vous ne voulez pas (ou si vous ne pouvez pas) jouer de carte Soutien, vous pouvez poser votre carte **Esbroufe** face cachée pour bluffer votre adversaire.

*Vous ne pouvez jouer qu'**une seule carte Soutien par manche** (sauf si l'effet d'une carte indique le contraire).*

*Si vous avez joué une carte Soutien comme Combattant lors du Face-à-face, vous ne pouvez pas poser de carte Soutien lors de la phase d'Invocation de Renfort et vous devez forcément poser votre carte **Esbroufe**.*

Il se peut qu'un joueur ait déjà des Renforts sur son terrain. Ils se cumulent et comptent tous comme des Renforts pour la manche.

Quand tous les joueurs ont posé une carte Soutien ou Esbroufe face cachée, révélez-les. Si un joueur a posé une carte Esbroufe, celle-ci **retourne directement dans sa main**. Calculez ensuite vos nouveaux points en y appliquant la valeur du Renfort (ou des Renforts) joué(s).

*Les cartes **Soutien** ont généralement une valeur négative et réduisent donc le score total du joueur.*

*La carte **Esbroufe** retourne directement dans la main de son propriétaire et ne compte donc jamais dans le calcul de points.*



Appliquez l'effet indiqué sur la carte. Le joueur dont la carte possède la valeur la plus élevée applique son effet en premier.

En cas d'égalité de valeur : le joueur avec la classe dominante lors du face-à-face applique l'effet de sa carte en premier.

Si l'égalité persiste : effectuez un lancer de dé pour vous départager.

PHASE 3 LANCER DE DÉS MAGIQUES



Chaque joueur lance autant de dés que de cartes Combattant et Renfort(s) visibles devant lui.

Si vous n'avez ni Combattant, ni Renfort, lancez quand même un dé.

Le total des dés lancés par un joueur s'ajoute à sa valeur totale.

Rappel : la carte Esbroufe n'accorde pas de dé supplémentaire, puisqu'elle est revenue dans la main de son propriétaire et n'est donc plus posée devant lui.

EXEMPLES

1 Combattant (+ 1 carte Esbroufe) = ***1 dé à lancer***

1 Combattant + 1 carte Renfort = ***2 dés à lancer***

Si certains effets de cartes influencent les dés, appliquez-les après le lancer.

PHASE 4 RÉSOLUTION DU COMBAT

Le joueur qui obtient le score le plus élevé (après calcul des points selon les règles précédentes) remporte la manche. Il place alors l'ensemble des cartes présentes sur son **terrain** dans sa **zone de score**, face visible.

Son adversaire place alors l'ensemble des cartes de son **terrain** dans sa **défausse**, face visible.

Les zones de score et les défausses sont consultables à tout moment par tous les joueurs.

En cas d'égalité : les joueurs laissent leurs cartes en place et démarrent une nouvelle manche. Ces cartes déjà jouées serviront de récompense supplémentaire, mais ne comptent pas dans les calculs de valeurs de cette nouvelle manche et ne ré-appliquent pas leurs effets.

Le joueur qui remportera la nouvelle manche placera donc l'ensemble des cartes de son **terrain** dans sa **zone de score**, tandis que le perdant enverra les siennes dans sa **défausse**.

Une fois le combat résolu, prenez la carte du dessus de votre **deck** et ajoutez-la à votre main.

À la fin de la manche, vous devez avoir **minimum 2 cartes** et **maximum 6 cartes** dans votre main, en plus de votre carte Esbroufe.

- *Si vous avez moins de 2 cartes en main, piochez-en jusqu'à en avoir 2.*
- *Si vous avez plus de 6 cartes en main, défaussez-en jusqu'à n'en garder que 6.*

> ***Rappel :*** *la carte Esbroufe ne compte pas dans le nombre total de cartes en main.*

Vous pouvez à présent commencer une nouvelle manche !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus jouer de carte au début d'une manche.

Comptez le nombre de cartes dans votre **zone de score**. Le joueur qui a le plus de cartes dans sa zone de score remporte la partie !

> **En cas d'égalité :** additionnez la valeur de toutes les cartes de votre **zone de score**. Le joueur avec la valeur totale la plus élevée remporte la partie.
>
> **Si l'égalité persiste :** le joueur qui a le plus de cartes en main remporte la partie.



Félicitations, vous connaissez à présent les techniques ancestrales nécessaires pour participer à un duel de cartes Donjon & Procrastination !

RÈGLES POUR 3 À 4 JOUEURS

Pour jouer à plus de deux joueurs, chaque participant aura besoin de **10 cartes + 1 Esbroufe**. Vous pouvez constituer des decks personnalisés à partir des cartes des différentes séries Donjon & Procrastination.

Cette variante se joue de la même manière qu'une partie à 2 joueurs, sauf qu'à chaque manche, votre adversaire sera soit votre voisin de gauche, soit votre voisin de droite.



- Durant la première manche, chaque joueur affronte son voisin de gauche.
- Lors de la manche suivante, chaque joueur affronte son voisin de droite.
- Alternez ainsi à chaque nouvelle manche.

Chaque joueur compare ses cartes et ses dés seulement avec ceux de son adversaire de la manche en cours. Les effets de ses cartes ne ciblent que cet adversaire, sauf s'il est précisé autrement.

Si la valeur totale d'un joueur est **plus élevée** que celle de son adversaire de la manche, il place ses cartes dans sa zone de score. Sinon, il défausse ses cartes.

En cas d'égalité, les règles ne s'appliquent pas de la même manière que lors d'une partie à 2 joueurs : pour remporter la manche, un joueur doit obtenir une valeur totale **strictement supérieure** à celle de son adversaire.

EXEMPLE

3 joueuses (Céline, Sylvie et Jessica) jouent ensemble. Céline compare la puissance de ses cartes avec celles de Sylvie, Sylvie avec celles de Jessica, et Jessica avec celles de Céline.

- *Si les cartes de Céline l'emportent face à celles de Sylvie, alors Céline met ses cartes dans sa propre zone de score. Mais si elles sont à égalité ou perdantes face aux cartes de Sylvie, alors Céline met ses cartes dans sa défausse.*
- *Sylvie fait de même mais en comparant ses cartes avec celles de Jessica uniquement. Si elles l'emportent, elle les met dans sa propre zone de score. Sinon, dans sa défausse.*
- *Enfin, Jessica compare ses cartes avec celles de Céline et les place dans sa zone de score ou dans sa défausse selon le résultat.*

INFOS UTILES

CONSTRUCTION DE DECK

Chaque joueur peut choisir de se constituer au préalable **un deck de 15 cartes**, en respectant certaines règles :

- *Un deck ne peut contenir au maximum que 2 exemplaires d'une carte ayant le même nom.*
- *Un deck ne peut contenir au maximum que 2 cartes de classe Épique.*
- *Un deck ne peut pas contenir de carte promo ni de carte dont le numéro est supérieur à la numérotation de la série (exemple : 41/40).*

Au début de la partie, chaque joueur retire aléatoirement 5 cartes de son deck, elles retournent dans sa **collection** pour la partie. Jouez ensuite normalement avec ce deck de 10 cartes.

LEXIQUE

Collection : ensemble des cartes Donjon & Procrastination que possède un joueur (cartes hors de la partie comprises).

Deck : paquet de 15 cartes Donjon & Procrastination utilisé pour jouer une partie (cf. section ***Construction de deck***).

Défausse : pile composée des cartes défaussées à la suite d'un effet de carte spécifique ou de la perte d'une manche.

Mettre de côté : placer une carte ciblée hors du terrain de jeu, sans pour autant la renvoyer dans la collection du joueur. *Les cartes mises de côté sont ignorées par tous les effets et règles, sauf ceux qui les ciblent précisément.*

Révéler : retourner une carte face visible en la montrant à tous les joueurs et lire son effet à voix haute si elle en possède un.

Valeur de base : valeur indiquée dans le coin supérieur d'une carte, avant application d'éventuels bonus et effets.

Valeur totale : ensemble des points d'un joueur obtenu grâce à ses cartes, dés, bonus et effets lors d'une manche.

Zone de score : pile des cartes remportées lors des manches gagnées.

COMPOSITION D'UNE CARTE



Classe
Force, Magie, Agilité, Épique ou Soutien

Valeur de base
Valeur de la carte avant éventuels bonus et effets

Nom

Effet

Crédit
Nom de l'illustrateur·rice

Numérotation
Numéro de la carte au sein de la série

Symbole de série
Série à laquelle appartient la carte

Rareté : Commune Rare Légendaire Secrète

Il existe des **familles de cartes** qui se distinguent par leur cadre décoré. Le nom de la famille est inscrit à coté de la médaille de classe.

Certains effets de cartes mentionnent le nom de ces familles par un mot inscrit en couleur.

*Exemple d'une carte **Pirate** →*



+ d'infos sur le site !

DONJON & PROCRASTINATION

Un jeu de **Romwald Bogun** (Pomyad)
& **Raphaël Bourez** (DiceClub)

Rédaction et relecture : **Jessica Jacquemin**
Mise en page et graphisme : **Laure Ngo**
Édité par : **Pomyad Éditions**

FR **DONNEZ OU RECYCLEZ** — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

www.donjonprocrastination.com – ©2026 Donjon & Procrastination