



IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP

Dungeon



Red Lotus

Deathtrap Dungeon The Card Game™

For 4 - 8 players

How to Play

The goal of Deathtrap Dungeon is to rid the dungeon of monsters; players 'kill' monsters by discarding cards and are then scored depending on who gets rid of all their cards first - the player with the most points at the end of 4 rounds wins the game.

1) Shuffle and deal all the cards in the pack to the players evenly until all have been dealt (some players may end up with one more card than others)

2) The player who has been dealt the Exploding Pig begins the round by using the pig to 'kill' any monster in his hand (The Pig plus a card of the player's choice can be discarded.) The player to the left then starts the hand. (Always proceed clockwise)

3) Players should conceal their cards and arrange them in sets (creature type); Orc, Priestess, Warrior etc. The first player starts the hand by putting down any number of cards of the same set on the table - face up. The next player can then also discard cards if he/she can put down the same number of cards with a higher value. i.e. Four Skeletons (with a value of 3 each) could be followed by four Warriors (worth 5 each). However if the second player did not have four cards in a set, or his/her set had a value of less than (or only equal too) the last card type played - he/she could not play and would have to pass.

A player may also choose to pass even if they have suitable cards - to secretly save them to win a hand later!

4) The winner of the hand is the player who puts down the set of the highest value once all players at the table have played or passed. (This will always be the last player who was able to play!) This person then starts the next hand. The first player to put down all of their cards wins the round, however, the round continues to be played until all players have discarded their cards. A note is then made of who 'fought' best in ascending order:

1st to finish = The Big Hero!

2nd to finish = The Hero

2nd to last to finish = The Wimp

Last to finish = The Total Wimp!

5) The cards are shuffled and re-dealt for the 2nd Round. But before the 2nd round can begin the Total Wimp must hand over his/her 2 highest value cards (not including 'Special Cards') to The Big Hero and The Big Hero gives The Total Wimp back any two cards. (Exchanged cards are not revealed to the table). Also The Wimp must hand over his/her highest value card in exchange for any one card from The Hero. The other players do not exchange cards.

The rounds continue until 4 rounds have been played and then the game ends.

6) Special Cards: Chaindog and Red Lotus Cards are wild cards that can be used to add to any set. Played on their own, Chaindog or Red Lotus have a value of 0. Exploding Pig is played before a round starts to allow a player to discard one card and select which player goes first. The Killing Machine can be played on its own at any time to stop a hand, the player that used it then begins the next hand.

7) **Winning** - Points are scored at the end of each round according to the number of players and the order of finishing: If there are six players:

1st	The Big Hero	=	6 points
2nd	The Hero	=	5 points
3rd	Next Player	=	4 points
4th	Next Player	=	3 points
5th	The Wimp	=	2 points
6th	The Total Wimp	=	1 point

The ultimate winner is the player who finishes the 4 rounds with the most points, he/she must then be hailed as The Ultimate Hero of all time! and other players should grovel suitably.

Game Design: *Ian Livingstone*
(using an idea from an ancient Chinese card game called 'Zheng Shang Yu')

Artwork: *Martin McKenna*

© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.

Deathtrap Dungeon

Le jeu de Cartes™

Pour 4 à 8 joueurs

Règles du jeu

Le but de Deathtrap Dungeon est de débarrasser le donjon de ses monstres. Les joueurs éliminent les monstres en se défaussant. Le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes se voit alors attribuer des points. Le joueur qui a cumulé le plus de points à la fin du quatrième tour remporte la partie.

1) Battez les cartes et distribuez-les aux joueurs (certains joueurs auront peut-être une carte de plus que les autres).

2) Le joueur en possession de la carte Exploding Pig commence la partie en utilisant le cochon pour « tuer » les monstres qu'il a en main (le joueur peut se débarrasser du cochon et d'une autre carte de son choix). Le joueur de gauche prend alors la main (le jeu se déroule toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

3) Les joueurs peuvent cacher leurs cartes et les classer par catégorie (type de créature) : Orc, Prêtresse, Guerrier, etc. Le premier joueur commence la partie en abattant des cartes de même catégorie sur la table - face vers le haut. Le joueur suivant peut à son tour se débarrasser de cartes si il/elle peut abattre le même nombre de cartes d'une valeur supérieure. Exemple : quatre Squelettes (dont la cartes vaut 3) peuvent être suivis par quatre Guerriers (dont la cartes vaut 5). Cependant, si le second joueur n'est pas en mesure de rassembler quatre cartes d'une même catégorie, ou si les cartes de sa catégorie ont une valeur inférieure (ou seulement égale à deux) au dernier type de carte jouée, ce dernier ne peut pas jouer et doit donc passer son tour.

Un joueur peut également choisir de passer son tour même s'il possède les bonnes cartes afin de les utiliser plus tard !

4) Le gagnant est le joueur qui abat la catégorie de carte la plus forte lorsque tous les joueurs de la table ont joué ou passé leur tour. Ce joueur relance le jeu. Le premier joueur qui abat toutes ses cartes remporte le tour. Le tour se poursuit cependant jusqu'à ce que tous les joueurs se soient débarrassés de leurs cartes. Les joueurs sont ensuite classés par ordre croissant en fonction de leurs résultats :

1er = Le Maître suprême !

2ème = Le Maître

3ème à l'avant-dernier = La Mauviette

Dernier = La Mauviette suprême !

5) Les cartes sont de nouveau battues et distribuées pour le 2e tour. Mais avant que ce 2e tour ne commence, La Mauviette suprême doit donner ses deux cartes les plus fortes (à l'exception des « Cartes spéciales ») au Maître suprême qui lui donnera en échange deux autres cartes (les cartes échangées ne sont pas connues des autres joueurs). D'autre part, La Mauviette doit donner sa cartes la plus forte au Maître, qui lui en donnera une autre en échange. Les autres joueurs n'échangent pas de cartes.

Le jeu se termine à la fin du quatrième tour.

6) Cartes spéciales : Les cartes Chaindog et Lotus Rouge peuvent être ajoutées à n'importe quelle catégorie. Ces cartes n'auront aucune valeur si vous les utilisez seules. La carte Exploding Pig est jouée avant de commencer un tour afin de permettre à un joueur de se débarrasser d'une carte et de choisir le joueur qui va lancer la partie. La carte The Killing Machine peut être jouée seule à n'importe quel moment afin d'arrêter une partie. Le joueur qui l'a utilisée commence la partie suivante.

7) Score - Des points sont attribués à la fin de chaque tour en fonction du nombre de joueurs et de leur ordre d'arrivée. Si le jeu compte six joueurs:

1er	Le Maître suprême	=	6 points
2ème	Le Maître	=	5 points
3ème	Joueur suivant	=	4 points
4ème	Joueur suivant	=	3 points
5ème	La Mauviette	=	2 points
6ème	La Mauviette suprême	=	1 point

Le gagnant est le joueur qui a cumulé le plus de points à la fin du quatrième tour. Il sera sacré Maître suprême de tous les temps ! et les autres joueurs devront se prosterner devant lui comme il se doit.

Conception du jeu: *Ian Livingstone*
(inspiré de l'ancien jeu de cartes chinois 'Zheng Shang Yu')

Infographie: *Martin McKenna*

© 1997 Eidos Interactive Ltd. Deathtrap Dungeon™ est une marque déposée de Ian Livingstone utilisée avec son autorisation.

Deathtrap Dungeon The Card Game™

Für 4 bis 8 Teilnehmer

So wird gespielt

Es gilt, das Verlies des Schreckens von sämtlichen Monstern zu befreien. Die Spieler besiegen Monster, indem sie ihre Karten ablegen. Punkte werden danach vergeben, wer seine Karten zuerst abstoßen konnte. Sieger wird derjenige Spieler, der nach der vierten Runde die meisten Punkte erzielt hat.

1) Mischen Sie sämtliche Karten und teilen Sie sie gleichmäßig an die Spieler aus. (Es kann durchaus vorkommen, daß manche Mitspieler eine Karte mehr erhalten)

2) Der Spieler, der die Karte "Exploding Pig" erhalten hat, leitet die Runde ein, indem er mit Hilfe des "Exploding Pig" ein beliebiges Monster unter seinen Karten beseitigt. (Er legt also das "Exploding Pig" und eine Karte seiner Wahl ab.) Dann spielt der Teilnehmer zu seiner Linken sein Blatt aus. Die Runde verläuft stets im Uhrzeigersinn.

3) Es ist ratsam, seine Karten zu verdecken und nach Sätzen (Monsterarten) zu ordnen, also in "Orcs", "Warrior", "Priestess" usw. Derjenige, der beginnt, spielt eine beliebige Anzahl von Karten desselben Satzes aufgedeckt auf dem Tisch aus. Der nächste Teilnehmer kann nun auch Karten ablegen, sofern er oder sie dieselbe Anzahl von Karten mit einem höheren Wert abstoßen kann. Ein Beispiel: Auf vier "Skeletons" (mit je einem Wert von 3) könnten vier "Warriors" folgen (die je einen Wert von 5 besitzen). Hat der zweite Spieler aber keine vier Karten aus einem Satz - oder besitzt sein Satz einen geringeren Wert als (oder den gleichen Wert wie) der zuvor ausgespielte, kann der Spieler nichts tun, sondern muß aussetzen, bis er wieder an die Reihe kommt.

Wer möchte, kann übrigens auch freiwillig eine Runde aussetzen, obwohl er passende Karten hat, und seinen Satz erst später ausspielen.

4) Den Stich gewinnt derjenige, dessen Kartensatz nicht mehr überboten wurde (der also als letzter seine Karten ausspielen konnte - nachdem die anderen Teilnehmer Karten abgelegt oder ihren Zug übersprungen haben). Der Sieger leitet dann die nächste Runde ein. Derjenige, der als erster sämtliche Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Allerdings geht das Spiel so lange weiter, bis alle Spieler ihre Karten abgestoßen haben. Anschließend wird festgehalten, wer am tapfersten gekämpft hat:

Großer Held (oder Große Heldin)	= Derjenige, der als erster alle Karten abgelegt hat!
Held (oder Heldin)	= Derjenige, der als zweiter alle Karten abgelegt hat.
Waschlappen	= Derjenige, der seine Karten als Vorletzter abgelegt hat.
Looser	= Derjenige, der seine Karten als Letzter abgelegt hat!

5) Vor Beginn der zweiten Runde werden die Karten neu gemischt und neu verteilt. Der "Looser" muß seine beiden Karten mit dem höchsten Wert an den "großen Helden" abgeben (davon sind besondere Karten ausgeschlossen). Im Gegenzug gibt der "große Held" ihm zwei beliebige Karten zurück. Die ausgetauschten Karten werden den übrigen Mitspielern nicht gezeigt. Außerdem muß der "Waschlappen" seine Karte mit dem höchsten Wert an den "Helden" überreichen, der ihm dafür eine beliebige andere gibt. Die übrigen Mitspieler tauschen keine Karten aus.

Auf diese Art werden vier Runden gespielt; danach ist das Spiel zuende.

6) Besondere Karten: "Chaindog" und "Red Lotus" sind Joker, die in jeden Satz eingefügt werden können. Einzeln ausgespielt, haben sie jeweils einen Wert von 0. - Das "Exploding Pig" wird immer vor Rundenbeginn ausgespielt und gestattet seinem Besitzer, eine weitere Karte abzulegen. Durch die Karte wird auch bestimmt, wer die eigentliche Runde einleitet. - Die "Killing Machine" kann jederzeit einzeln ausgespielt werden, um eine Runde vorzeitig zu beenden. Der Spieler, der die Karte ablegt, leitet dann die nächste Runde ein.

7) **Spielgewinn:** Am Ende jeder Runde werden Punkte vergeben, deren Höhe sich nach der Zahl der Mitspieler und nach der Reihenfolge, in der sie ihre letzten Karten abgelegt haben, richtet. Spielen beispielsweise 6 Teilnehmer mit, werden die Punkte wie folgt vergeben:

- | | | |
|---------------------|---|----------|
| 1. Großer Held | = | 6 Punkte |
| 2. Held | = | 5 Punkte |
| 3. Nächster Spieler | = | 4 Punkte |
| 4. Nächster Spieler | = | 3 Punkte |
| 5. Waschlappen | = | 2 Punkte |
| 6. Looser | = | 1 Punkt |

Sieger wird derjenige, der nach 4 Runden die meisten Punkte erzielt hat. Dieser Spieler wird zum "Größten Helden" aller Zeiten gekürt und sollte von seinen Mitspielern mit der gehörigen Demut beglückwünscht werden.

Spielgestaltung: *Ian Livingstone*
(der die Eingebung dem alten chinesischen Kartenspiel 'Sheng Shang Yu' verdankt)
Künstlerische Gestaltung: *Martin McKenna*

© 1997 Eidos Interactive Ltd Deathtrap Dungeon™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ian Livingstone und wird mit Genehmigung verwendet.

Deathtrap Dungeon Il Gioco con le Carte™

Da 4 a 8 giocatori

Come giocare

Lo scopo di Deathtrap Dungeon è liberare il sotterraneo dai mostri; il giocatore li 'uccide' utilizzando delle carte, poi si segnano i punteggi, che dipendono da quando ci si è liberati di queste stesse carte - il giocatore che ha il maggior numero di punti, alla fine dei 4 turni, vince la partita.

1) Mischiate e distribuite tutte le carte ai giocatori fino a quando non le avete esaurite (potrebbe accadere che alcuni giocatori comincino la partita con più carte di altri).

2) Il giocatore che ha il controllo dell'Exploding Pig (Porcello Esplosivo) deve cominciare la mano, usando il porcello per 'uccidere' uno qualsiasi dei mostri in suo possesso (può quindi scartarlo, unitamente a un'altra carta di sua scelta). Immediatamente dopo tocca al giocatore alla sua sinistra (si procede sempre in senso orario).

3) I giocatori dovrebbero organizzare le loro carte per tipi (di creature): Orchi, Streghe, Guerrieri eccetera; il primo giocatore inizia la mano schierando sul tavolo un qualsiasi numero di carte dello stesso tipo scoperte. Il concorrente seguente può scaricare a sua volta delle carte, ma solo se in grado di schierarne lo stesso numero, con un valore superiore (per esempio, quattro Scheletri [valore 3] possono venire seguiti da quattro Guerrieri [valore 5]); se però egli non dispone di una serie di quattro carte, o non ne ha di valore adeguato, non può giocare e deve passare il turno.

Un giocatore può anche scegliere di passare il gioco, persino se ha delle carte da scartare, per tenerle pronte per un futuro utilizzo.

4) Il vincitore della mano è colui che schiera la serie di carte di più alto valore, una volta che tutti gli altri hanno giocato o passato (è sempre l'ultimo concorrente ad avere la possibilità di giocare!). Toccherà a lui iniziare la mano seguente; il primo giocatore che si libera di tutte le sue carte vince il round, che comunque continua fino a quando tutti non lo hanno portato a termine. A questo punto si stila una graduatoria di merito, in ordine decrescente:

1° a finire	=	Il Grande Eroe!
2° a finire	=	L'Eroe
Dal terzo in poi	=	L'Avventuriero
Il penultimo a finire	=	L'Incapace
L'ultimo a finire	=	L'Incapace Totale!

5) Le carte vengono mischiate e distribuite nuovamente per il 2° round; ma prima del suo inizio, l'Incapace Totale deve cedere due sue carte di alto valore (escluse le 'Carte Speciali') al Grande Eroe, che gli restituisce in cambio due carte di sua scelta (le carte scambiate non devono essere rivelate agli altri giocatori); anche l'Incapace deve cedere una sua carta di alto valore all'Eroe, che lo ricambia con una carta a scelta. Gli altri giocatori non se ne scambiano.

La partita continua fino a quando non sono stati giocati 4 round.

6) Carte speciali: Chaindog e Red Lotus sono carte matte, che possono essere aggiunte a qualsiasi serie; giocate da sole, queste due carte hanno valore 0. Exploding Pig viene giocato all'inizio di ogni round per permettere a un giocatore di scartare una carta e dare l'avvio alla mano. La Killing Machine può essere giocata da sola in ogni momento per fermare una mano; chi l'ha scartata deve iniziare quella seguente.

7) Vittoria - I punti vengono segnati alla fine di ogni round, a seconda del numero dei giocatori in gioco e dell'ordine in cui hanno terminato. Per esempio, qualora vi fossero sei giocatori:

1° Il Grande Eroe	=	6 punti
2° L'Eroe	=	5 punti
3° L'Avventuriero	=	4 punti
4° L'Avventuriero	=	3 punti
5° L'Incapace	=	2 punti
6° L'Incapace Totale	=	1 punto

Il vincitore della partita è il giocatore che, al termine dei 4 round di gioco, ha il maggior numero di punti; egli deve essere osannato come Il Più Grande Eroe di Ogni Tempo! da tutti gli altri giocatori.

Design di gioco: *Ian Livingstone*

(spunto tratto da un antico gioco con le carte cinese chiamato 'Zheng Shang Yu')

Grafica: *Martin McKenna*

© 1997 Eidos Interactive Ltd. Deathtrap Dungeon™ è un marchio di fabbrica registrato di Ian Livingstone, usato con permesso.

Deathtrap Dungeon The Card Game™

Para 4 - 8 jugadores

Como Jugar

El objetivo de Deathtrap Dungeon es limpiar la mazmorra de monstruos; los jugadores 'matan' a los monstruos desechando cartas, y se puntúa dependiendo de quien pierde todas sus cartas primero -el jugador con más puntos al final de las 4 vueltas gana el juego-.

1) Baraja y da todas las cartas en el mazo a los jugadores equitativamente hasta que todas hayan sido repartidas (algunos jugadores pueden terminar con una carta más que los demás)

2) El jugador que tiene el Exploding Pig (Cerdo que explota) comienza la vuelta utilizando el cerdo para 'matar' a cualquier monstruo que tenga en su mano (pueden desecharse El Cerdo más una carta que el jugador elija.) Entonces la mano pasa al jugador de la izquierda. (Siempre se procede en el sentido de las agujas del reloj)

3) Los jugadores deberán ocultar sus cartas y ordenarlas en conjuntos (tipo de criatura); Orcos, Sacerdotisas, Guerreros, etc. El primer jugador comienza la mano poniendo cualquier número de cartas del mismo conjunto en la mesa -cara arriba-. Entonces el siguiente jugador también puede desechar cartas si puede poner el mismo número de cartas con un valor más alto. p.e. Cuatro Esqueletos (con un valor de 3 cada uno) podrían ser seguidos por cuatro Guerreros (valiendo 5 cada uno). Sin embargo, si el segundo jugador no tiene cuatro cartas en un conjunto, o su conjunto tiene un valor menor (o tan sólo igual) que el último tipo de carta jugada, no podrá jugar y tendrá que pasar.

Un jugador también puede escoger pasar incluso si tiene cartas disponibles -¡para guardarlas en secreto y usarlas más tarde!-.

4) El ganador de la mano es el jugador que pone el conjunto del valor más alto una vez que todos los jugadores en la mesa han jugado o pasado. (¡Este siempre será el último jugador que ha podido jugar!) Entonces ésta persona comienza la siguiente mano. El primer jugador en poner todas sus cartas gana la vuelta, sin embargo, la vuelta continua jugándose hasta que todos los jugadores han desechado sus cartas. La relación de quien 'luchó' mejor, en orden ascendente, es:

1º en terminar = ¡El Gran Héroe!

2º en terminar = El Héroe

Penúltimo en terminar = El Blandengue

Ultimo en terminar = ¡El Blandengue Total!

5) Las cartas se barajan y se vuelven a dar para la 2ª Vuelta. Pero antes de empezar ésta 2ª vuelta, el Blandengue Total debe entregar 2 de sus cartas de mayor valor (sin incluir 'Cartas Especiales') al Gran Héroe, y este debe devolver al Blandengue Total dos cartas cualesquiera. (Las cartas intercambiadas no se muestran en la mesa). Además El Blandengue debe entregar su carta de mayor valor a cambio de cualquier carta del Héroe. Los otros jugadores no intercambian cartas.

Las vueltas continúan hasta que se juegan 4 y entonces el juego termina.

6) Cartas Especiales: las Cartas Chaindog y Red Lotus son cartas salvajes que pueden utilizarse en cualquier conjunto. Jugadas por si solas, Chaindog o Red Lotus tienen un valor de 0. El Exploding Pig se juega antes de que comience una vuelta para permitir a un jugador desechar una carta y seleccionar que jugador va primero. The Killing Machine puede jugarse por si sola en cualquier momento para parar una mano, y el jugador que la usa comienza la siguiente.

7) Ganar – Los puntos se consiguen al final de cada vuelta de acuerdo con el número de jugadores y el orden de terminación. Si hay seis jugadores:

- | | | | |
|----|---------------------|---|----------|
| 1º | El Gran Héroe | = | 6 puntos |
| 2º | El Héroe | = | 5 puntos |
| 3º | Jugador Siguiente | = | 4 puntos |
| 4º | Jugador Siguiente | = | 3 puntos |
| 5º | El Blandengue | = | 2 puntos |
| 6º | El Blandengue Total | = | 1 punto |

El ganador definitivo es el jugador que termina las 4 vueltas con la mayoría de puntos, y debe ser nombrado ¡El Héroe Definitivo de todos los tiempos! y los otros jugadores deberán humillarse de manera adecuada.

Diseño del Juego: *Ian Livingstone*
(usando una idea de un antiguo juego de cartas chino llamado Zheng Shang Yu')

Diseño: *Martin McKenna*

© 1997 Eidos Interactive Ltd. Deathtrap Dungeon™ es una marca registrada de Ian Livingstone y usada con permiso.



