



Inhoud

110 gewone kaarten en 4 grote drakenkaarten
- 28 gouden munten

Dit spel bevat ook 12 munten voor Guitige Ouwre Draakjes, het tweede spel in de Draghan reeks. De spelregels voor deze uitbreiding kan je vinden op www.bumpingturtlegames.be/draghan

by Eriend Van der haegen

Ilmorlod

Draghan

Once Upon a Dragon - Er was eens een draak

Het koninkrijk Draghan is een idyllisch, groen land met glooiende heuvels, vruchtbare velden, en weelderige bossen. Maar het was niet altijd zo... Eeuwen geleden teisterden bloeddorstige draken deze regio; hun adem zette velden in vuur en vlam en met hun klauwen en tanden herleidden ze zelfs de oudste bomen tot brandhout. De wijze koningen van weleer hebben actie ondernomen met een groots magisch ritueel om de draken voor eeuwig te verbannen. Ze bouwden drie betoverde portalen op strategische plekken. Samen riepen ze een magische energie op waarmee ze de draken in het Schaduwrijk opsloten: een wereld van eeuwige duisternis waar enkel monsterachtige creaturen huizen. Doch wordt er vandaag de dag opnieuw gefluisterd over de draken. Geruchten gaan rond over het mysterieuze Genootschap van de Draak dat de monsters dient en zelfs de magische portalen tracht te openen met als doel een draak te bevrijden. Enkel een kleine groep dappere avonturiers kan hen tegenhouden... Het lot van het koninkrijk ligt in hun handen; zij kunnen het Genootschap ontmaskeren voor ze de portalen openen en zo uiteindelijk het land redden van de ondergang door de draak terug op te sluiten in het Schaduwrijk!

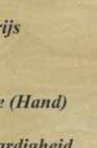
Doel van het spel

De spelers zijn dappere avonturiers die moeten samenwerken om de draak te vinden en hem te verslaan. Als dit lukt, winnen ze als team.

Spelmateriaal

6 Karakterkaarten

18 Marktkaarten



Gezonde kant Gewonde kant

53 Draghan en 13 Schaduwrijk Ontmoetingskaarten

Monster

Uitrusting

Monster

Achterkant



Locatie-icoon Draghan

Locatie-icoon Schaduwrijk

De rugzijdes van Draghan en Schaduwrijk Ontmoetingskaarten zijn identiek. Sorteert ze op basis van het Locatie icoon of de kleur (rood/blauw). Uitrusting heeft iconen op een houten achtergrond.

13 Locatiekaarten Draghan

6 Locatiekaarten Schaduwrijk



Locatie icoon Draghan

Eigenschap

Locatie icoon Schaduwrijk

4 Grote drakenkaarten



28 munten



1 Landkaart/Overzichtskaart

Vorbereiding

- Sorteer alle kaarten per type (Ontmoetingskaarten Draghan, Ontmoetingskaarten Schaduwrijk, Marktkaarten, Locatiekaarten Draghan, Locatiekaarten Schaduwrijk en Karakterkaarten) en schud elk type afzonderlijk, zodat je 6 afzonderlijke stapels bekomt en de Land-/Overzichtskaart.
- Verwijder de 3 Marktplaatsen en de 3 Portalen van de Locatiekaarten Draghan. Maak met de overgebleven Locatiekaarten Draghan 2 stapeltjes van 2 kaarten en 1 van 3 kaarten.
- Schud 1 Marktplaats en 1 Portaal onder elk van die 3 stapeltjes. Leg de 3 stapeltjes bovenop elkaar (waarbij het grootste, dat nu uit 5 kaarten bestaat, onderaan komt te liggen).
- Leg de stapels Locatiekaarten Draghan, Ontmoetingskaarten Draghan en Marktkaarten in het midden van de tafel. Laat er naast wat plaats vrij om een vierde stapel, de aflegstapel, te creëren terwijl je speelt. De Locatiekaarten Schaduwrijk en Ontmoetingskaarten Schaduwrijk worden even aan de kant gelegd; deze worden pas later in het spel gebruikt.
- Elke speler kiest één van de 6 Karakterkaarten en legt de kaart met de afbeelding van dat Karakter voor zich neer. De overblijvende Karakterkaarten worden even opzij gelegd. Karakters hebben elk een combinatie van 3 vaardigheden, die worden voorgesteld door onderstaande iconen:



Marktplaats



Portaal



Kracht



Charme



Kennis

Deze stellen de sterktes voor van elk karakter. Elke Karakterkaart wordt met de gezonde kant naar boven gelegd (de kant met 3 iconen). Tijdens het spel kan elk Karakter gewond raken, waarbij de kaart wordt omgedraaid en het Karakter nog maar 1 icoon ter beschikking heeft.

- Elke speler neemt de bovenste kaart van de stapel met Marktkaarten en legt deze zichtbaar naast zijn of haar Karakterkaart. Dit is je startuitrusting.

7. De speler met de puntigste oren is de startspeler. Deze ontvangt de **Landkaart**. **De speler met de Landkaart is de actieve speler**. Op de achterkant van de **Landkaart** staat het overzicht van de ronde in symbolen als geheugensteuntje.

Een solo spel: Dit spel kan je ook alleen spelen als je meerdere **Karakters** bestuurt. Hou in gedachten dat elk **Karakter** zijn eigen uitrusting heeft. Als de regels spreken van "actieve speler", moet je dit interpreteren als "actief **Karakter**".

Speloverzicht

Het spel wordt gespeeld in rondes. Elke ronde heeft 8 fases.

1. Genezing

Als de **actieve speler gewond** is (de **gewonde kant** van de **Karakterkaart** ligt naar boven), kan de speler een **kaart met een Genezingsicoon** spelen. Zijn of haar **Karakter** wordt **gezond** (Draai de **Karakterkaart** om naar de **gezonde zijde**). Leg de gespeelde kaart op de aflegstapel.

2. Bezoek een nieuwe locatie

De actieve speler **draait de bovenste kaart om van de Locatiestapel** waar ze zich op dat moment bevinden (**Draghan** of **Schaduwrijk**: de spelers starten het spel in **Draghan**). De eigenschap van de **Locatiekaart** wordt eerst uitgevoerd:

Genezing: Alle **gewonde** karakters worden genezen (de **Karakterkaart** wordt omgedraaid zodat de **gezonde zijde** naar boven ligt).

Hulp: De karakters krijgen een strategisch voordeel op deze locatie. Deze locatie telt als een extra **Uitrustingskaart** met de afgebeelde iconen. Deze helpen je om één monster te verslaan (zie verder).

Risico: Als je **Ontmoetingskaarten** trekt (volgende fase), trek je één extra **Ontmoetingskaart**.

Diefstal: De actieve speler verliest 1 **Munt**. Als je geen **Munt** hebt, moet je een **willekeurige Uitrustingskaart** afleggen. Als je dit ook niet hebt, verlies je niets.

Marktplaats: Leg de 4 bovenste **Marktkaarten** open op tafel. Deze kan je kopen door hun prijs in **Munten** te betalen **nadat het volgende gevecht is afgelopen** (na fase 4). Alle spelers mogen van deze kaarten kopen, maar bij onenigheid beslist de actieve speler over wie wat mag kopen.

Portaal: Wanneer deze kaart wordt opgedraaid, kan je ervoor kiezen om **op het einde van de ronde** naar het **Schaduwrijk** te reizen. Als je dit doet, verwijder je de **Locatiekaarten Draghan** en **Ontmoetingskaarten Draghan** uit het spel. Voor het verdere verloop van het spel gebruik je de **Locatiekaarten Schaduwrijk** en **Ontmoetingskaarten Schaduwrijk**. **Opgepast!** Zodra je naar het **Schaduwrijk** reist, is er geen weg terug! Als je in **Draghan** blijft, leg je het **Portaal** open op tafel. Als het derde **Portaal** wordt omgedraaid, **MOET** je de volgende ronde naar het **Schaduwrijk** reizen.

3. Doorzoek de locatie en bevecht monsters

De actieve speler **legt evenveel Ontmoetingskaarten open op tafel** als dat er **Karakters** deelnemen aan het spel. Je neemt de

Ontmoetingskaarten steeds van de stapel van de huidige locatie (**Draghan** of **Schaduwrijk**). **Ontmoetingskaarten** kunnen **Monsters** (rood/blauw) zijn of **Uitrusting** (houtpatroon).



Als een **Monster** de **diefstal** vaardigheid heeft, moet je deze eerst afhandelen. De actieve speler verliest 1 **Munt**. Als je geen **Munt** hebt, moet je een **willekeurige Uitrustingskaart** afleggen. Als je dit ook niet hebt, verlies je niets.

Alle spelers kunnen nu hun **Karakterkaart naast een Monster plaatsen** met de bedoeling om de **iconen** (**Kracht**, **Charme**, **Kennis**) **op de Monsterkaart te matchen**. Om een **Monster** te verslaan met bijvoorbeeld 2 **Charme**, moet je minstens 2 **Charme iconen** kunnen spelen. De spelers worden sterk aangemoedigd om te communiceren tijdens deze fase.

- De spelers mogen **Uitrusting** gebruiken om extra iconen te kunnen inzetten. Elke **Uitrustingskaart** kan maar één keer worden gebruikt. Daarna leg je ze op de aflegstapel.
- De iconen op een kaart kunnen niet verdeeld worden over meer dan één **Monster**; bijvoorbeeld: de Elf kan niet 1 **Kracht** gebruiken om een goblin te verslaan en 2 **Charme** om een handelaar om te praten.
- Je kan een **Uitrustingskaart** enkel gebruiken tegen het **Monster** dat jouw **Karakter** deze beurt bekampt. Je kan dus geen **Uitrustingskaarten** doorgeven aan een ander **Karakter** op dit moment, maar meerdere **Karakters** mogen wel samen één **Monster** bekampen.

4. Controleer het resultaat

Dit zal altijd gebeuren:

- Elk **Karakter** ontvangt het aantal **Munten** dat is afgebeeld op de **Monsterkaart** die ze verslagen hebben. Plaats de **Munten** op je **Karakterkaart**. Als verschillende **Karakters** hebben samengewerkt om één **Monster** te verslaan, verdeel je de **Munten** zo eerlijk mogelijk. Bij een geschil beslist de actieve speler over de verdeling. De **Munten** kunnen worden gebruikt om **Uitrusting** te kopen bij een **Marktplaats** (zie boven). **Verslagen monsters gaan naar de aflegstapel.**
- In **Draghan**: **Onverslagen Monsters** zonder het **Vlucht-icoon** (zie verder) gaan naar de aflegstapel.
- In het **Schaduwrijk**: **Alle onverslagen Monsters** worden terug op de stapel met **Ontmoetingskaarten Schaduwrijk** gelegd. **Vervolgens wordt de stapel geschud.**



Monsters in **Draghan** die geen waarde in **Munten** hebben, bevatten het **Vlucht-icoon**. Als ze verslagen worden, leg je ze op de aflegstapel. Als ze niet verslagen worden, zullen ze vluchten naar het **Schaduwrijk** (**Schud de Monsterkaart** in de stapel met **Ontmoetingskaarten Schaduwrijk**). Hoe meer **Monsters** je laat ontsnappen, hoe moeilijker het gevecht in het **Schaduwrijk** zal worden.

Dit icoon heeft enkel een functie in Draghan; in het **Schaduwrijk**, zijn er geen **Monsters** die een waarde in **Munten** hebben omdat er geen **Marktplaatsen** in het **Schaduwrijk**

zijn (er zijn niet echt handelaars die daar hun brood kunnen verdienen). Dit betekent ook dat je daar niet in staat bent om je *Munten* nog om te zetten in *Uitrusting*.

Als de spelers er in slagen om ALLE Monsters te verslaan gebeurt er nog het volgende:

- De actieve spelers ontvangt ALLE *Uitrusting* die werd opgelegd van de stapel *Ontmoetingskaarten*.
Leg de kaarten naast je *Karakterkaart*.

Als de spelers er niet in slagen om ALLE Monsters te verslaan, gebeurt er nog het volgende:

- Het *Karakter* van de actieve speler wordt *gewond*.

De speler draait zijn *Karakterkaart* om zodat de *gewonde* zijde bovenaan ligt (je hebt maar 1 *Vaardigheidsicoon* meer over). Je kan alleen *gewond* worden tijdens je eigen beurt. Als een *Karakter* dat reeds *gewond* is opnieuw *gewond* wordt, kan het *Karakter* de strijd niet meer verder zetten. De *Karakterkaart* en alle *Uitrusting* en *Munten* van dat *Karakter* worden afgelegd. Als je nog in *Draghan* bent, dan krijgt de speler een nieuwe *Karakterkaart* en de bovenste kaart van de *Marktkarten*. Als je echter in het *Schaduwrijk* de strijd moet staken, dan ontvang je geen nieuw *Karakter* meer. De speler ligt nu uit het spel. Als je op de volgende *Locatie* aankomt, trek je dan ook een *Ontmoetingskaart* minder.

- Alle *Uitrusting* die werd opgedraaid van de stapel *Ontmoetingskaarten* wordt op de aflegstapel gelegd.

5. Uitrusting delen

De actieve speler kan (maar moet niet) één *Uitrustingskaart* van zijn *Karakter* doorgeven aan een ander *Karakter*.

6. Genezing

De actieve speler kan opnieuw zijn *Karakter* genezen (zie fase 1).

7. Controleer uitrusting.

Aan het einde van de ronde controleert elke speler zijn *Uitrusting*. Een *Karakter* kan maar zoveel *Uitrusting* meenemen als dat het kan dragen. Dit wordt weergegeven door de verschillende lichaamsdelen:



Hoofd



Torso



Hand

Een *Karakter* heeft slechts 1 hoofd, 1 torso en 2 handen. Als gevolg kan je maximum 1 kaart met het *Hoofd-icoon*, 1 kaart met het *Torso-icoon* en 2 kaarten met het *Hand-icoon* bijhouden. Als je meer kaarten hebt, kan je deze niet meenemen naar de volgende *Locatie* en moet je deze op de aflegstapel leggen.

8. Einde van de ronde

De actieve speler geeft de *Landkaart* door aan de speler aan de linkerzijde. Die speler begint een nieuwe ronde.

Wil je een voorbeeldronde zien of wil je het spel uitdagender maken? Ga naar www.jumpingturtlegames.be/draghan

De draak trotseren

Als je de draak hebt gevonden, begint het eindspel. Vanaf dit punt verloopt het spel een beetje anders. Als je de draak hebt opgedraaid (van de stapel met *Ontmoetingskaarten Schaduwrijk*), trek je onmiddellijk een grote *Drakenkaart* (willekeurig). Deze kaart stelt de draak voor die je ontmoet en je ziet de vaardigheden die je nodig hebt om hem te verslaan. Deze speciale *Monsterkaart* heeft volgende eigenschappen:

- Zolang de draak en ALLE andere *Monsters* op de tafel niet zijn verslagen, gaan de draak en de onverslagen *Monsterkaarten* niet naar de aflegstapel; ze zullen er zelfs versterkingen bijhalen wanneer een nieuwe *Locatie* wordt bezocht. **De draak kan niet verslagen worden zolang er andere Monsters onverslagen zijn, zij zullen de draak namelijk beschermen met hun leven!** Je moet dus eerst de andere *Monsters* verslaan en pas als dit is gebeurd is, kan je controleren of de resterende *Karakters* de draak nog kunnen verslaan.
- Als je niet alle andere *Monsters* kan verslaan, zal de actieve speler *gewond* raken en alle *Uitrusting* die werd omgedraaid, gaat naar de aflegstapel.
- Als alle *Monsters* BEHALVE de draak verslagen werden, mag de actieve speler de omgedraaide *Uitrusting* nemen.

Als de *Ontmoetingskaarten* op zijn, heb je geluk. Negeer extra kaarten die je zou moeten draaien.

Winnen en verliezen

Alle spelers (ook diegene die geen *Karakterkaart* meer hebben) winnen het spel als ze de draak kunnen verslaan. Je verliest het spel als iemand een nieuwe *Karakterkaart* moet nemen, maar deze zijn uitgeput; als er geen *Karakters* meer overblijven in het *Schaduwrijk*; of als je geen *Locatiekaart* kan omdraaien in het *Schaduwrijk* (dit betekent dat je in het nauw gedreven bent en dat alle hoop vervlogen is...).

Heb je nog vragen na het lezen van de spelregels? Contacteer ons op [support@jumpingturtlegames.be!](mailto:support@jumpingturtlegames.be)

Lees dit stuk pas als je het spel een eerste keer hebt gewonnen!

Het volk van het koninkrijk viert jullie overwinning; bij de vrolijke muziek van minstrelen dansen mensen heen en weer, blij om verlost te zijn van de dreiging die hen boven het hoofd hing. De vrede is weergekeerd in *Draghan* en jullie worden overal als helden ontvangen. Priesters van *Fulgor* ontfermen zich over de gewonden en zorgen ervoor dat zelfs de verslagen helden een andere dag opnieuw kunnen strijden in naam van het goede.

Doch die vrede is van korte duur. Er zitten nog draken in het *Schaduwrijk* en het *Genootschap* van de Draak rust niet: ze gaan meteen op zoek naar een volgende draak. Hou de draak die je net hebt verslagen opzij zodat je deze de volgende keer dat je het spel speelt niet meer zal tegenkomen in het *Schaduwrijk*. Elke keer dat je een nieuwe draak verslaat, leg je deze opzij tot er maar één overblijft. Pas als je deze laatste draak hebt verslagen en ze allemaal opnieuw hebt opgesloten, is *Draghan* gered... of op zijn minst toch voor even...





Contenu

110 cartes de base et 4 grande cartes dragon
- 28 pièces d'or

Ce jeu contient également 12 pièces pour "Sneaky Ol' Dragons", le second jeu dans la série Draghan. Vous pouvez trouver les règles ici : www.jumpingturtlegames.be/draghan

by Eriend Van der haegen

World of Draghan

Once Upon a Dragon - Il était un Dragon

Le royaume de Draghan est un pays paisible aux collines onduleuses, aux prairies vertes et aux forêts luxuriantes. Mais cela n'a pas toujours été ainsi... Il y a des siècles, des dragons sanguinaires terrorisaient la région ; leur souffle enflammé incendiait les champs et avec leurs griffes aiguës, même le plus solide des arbres devenait du petit bois. Les sages rois d'alors invoquèrent un rituel magique pour bannir les dragons. Ils bâtirent trois portails enchantés, stratégiquement placés dans la contrée. Ensemble, ils en appellèrent aux énergies magiques pour emprisonner les dragons dans le Domaine de l'Ombre ; un monde de ténèbres éternelles où seules demeurent les créatures monstrueuses. Draghan retrouva la paix et les portails furent oubliés. Aujourd'hui, le peuple de Draghan colporte à nouveau des rumeurs au sujet des dragons. Ils parlent de la mystérieuse Société des Dragons, qui sert secrètement ces monstres, et comploterait même pour ouvrir un portail afin de libérer un Grand Seigneur draconique de son exil. Seule un petit groupe d'aventuriers courageux pourra les arrêter. Le destin du royaume est entre leurs mains ; eux seuls peuvent dévoiler la Société des Dragons avant qu'ils n'ouvrent les portails et enfin sauver le royaume de son funeste sort, en emprisonnant à nouveau les dragons dans le Domaine de l'Ombre.

But du jeu

Les joueurs incarnent de braves aventuriers qui travaillent ensemble pour trouver le dragon et le vaincre. Quand ils y parviennent, tous remportent la partie.

6 Cartes personnage



Recto : soigné Verso : blessé

53 cartes Draghan et 13 cartes Domaine de l'Ombre



Icône Lieux Draghan

Icône Lieux Domaine de l'Ombre

Le dos des cartes de Rencontre Draghan et des cartes de Rencontre Domaine de l'Ombre est identique. Triez les cartes par Icône de Lieux ou par couleur (rouge/bleu). Les cartes Trésor ont un fond de bois.

13 Cartes Lieux Draghan



Icône Lieux Draghan

4 grandes Cartes Dragon



6 Cartes Lieux Domaine de l'Ombre



Capacité

Icône Lieux Domaine de l'Ombre

28 Pièces d'Or



1 Carte Plan/Résumé

Mise en place

1. Triez les cartes par type (Cartes Personnage, de Rencontre Draghan, de Rencontre Domaine de l'Ombre, Marché, Lieux Draghan et Lieux Domaine de l'Ombre) et mélangez chaque type séparément ; vous aurez 6 piles distinctes et la carte Plan/Résumé.
2. Retirez les 3 Place du Marché et les 3 Portail du paquet de Lieux Draghan. Mettez les cartes Lieux Draghan restantes en 2 piles de 2 cartes et 1 pile de 3 cartes.
3. Mélangez 1 carte Place du Marché et 1 Portail dans chacune de ces 3 piles. Puis empilez les 3 piles (la plus grande, de 5 cartes, au dessous).
4. Mettez les piles Lieux Draghan, Rencontre Draghan et Marché au milieu de la table. Laissez un peu de place pour une quatrième pile, la défausse, pour plus tard. Les piles Rencontre Domaine de l'Ombre et Lieux Domaine de l'Ombre sont mises de côté pour le moment ; elles ne serviront que plus tard dans le jeu.
5. Chaque joueur choisit 1 des 6 cartes Personnage et place cette carte en face de lui. Le reste des cartes Personnage est mis de côté. Tous les personnages ont une combinaison de 3 capacités, représentées par ces icônes :



Place du Marché



Portail



Force



Charme



Connaissance

Celles-ci représentent les forces de chaque personnage. Chaque carte Personnage débute avec le côté Soigné face visible (le côté avec les 3 icônes). Au cours du jeu, votre personnage peut être blessé, vous faisant retourner la carte, réduisant les capacités du personnage à 1 icône.

6. Chaque joueur prend la carte du dessus de la pile Marché et la met face visible à côté de leur carte Personnage. Vous commencerez la quête avec cette pièce d'équipement.

7. Le joueur aux oreilles les plus pointues commence. Ce joueur prend la **carte Plan**. **Le joueur avec le Plan est le joueur actif**. Un résumé du tour de jeu se trouve au verso du **Plan**. **Jouer en solitaire** : Ce jeu peut aussi être joué en solitaire si vous contrôlez plusieurs personnages. Gardez à l'esprit que chaque personnage a son propre équipement. Quand les règles mentionnent le "joueur actif", cela doit être également interprété comme "personnage actif".

Aperçu du jeu

Ce jeu est joué en rounds. Chaque round est composé de 8 phases.

1. Soin

Si le joueur actif est *blessé* (la face *blessé* du personnage est visible), ce joueur peut **jouer une carte avec l'icône de soin**. Le personnage est *soigné* (retournez la *carte Personnage* du côté *soigné*) et met la carte utilisée dans la défausse.

2. Visiter un nouveau lieu

Le joueur actif **retourne la carte du dessus de la Pile Lieux où se trouve l'équipe à ce moment** (*Draghan* ou *Domaine de l'Ombre* ; les joueurs débiteront à *Draghan*). La capacité de la *carte Lieu* est résolue en premier :

Soin : tous les personnages *blessés* sont *soignés* (retournez la *carte Personnage* du côté *soigné*).

Assist : le personnage reçoit un avantage stratégique de ce lieu ; cela compte comme une *carte Trésor* supplémentaire, les icônes affichées peuvent être utilisées ce tour pour (aider à) vaincre un *Monstre* unique (voir plus bas).

Menace : quand vous piocherez une ou plusieurs *cartes Rencontre* (à la prochaine phase), piochez une *carte Rencontre* supplémentaire.

Larcin : le joueur actif perd 1 *Pièce d'Or*. Si vous n'avez pas de *Pièces d'Or*, vous devez défausser une de vos *cartes Trésor au hasard*. Si vous n'avez pas non plus de *carte Trésor*, rien n'est volé.

Marché : mettez les 4 cartes du dessus de la *pile Marché* face visible sur la table : elles peuvent être achetées en payant leur coût en *Pièces d'Or* après que le prochain combat ait été résolu (après la phase 4). Chaque joueur peut acheter *cartes Marché*, mais s'il y a désaccord, le joueur actif choisit qui achète quoi.

Portail : quand on révèle cette carte, vous pouvez choisir de voyager vers le *Domaine de l'Ombre* au prochain tour. Si vous faites ainsi, retirez les *pires Rencontres* et *Lieux Draghan* de la partie et utilisez les *cartes Rencontres* et *Lieux Domaine de l'Ombre* pour le restant du jeu. **Attention !** Une fois engagés dans le *Domaine de l'Ombre*, on ne peut plus revenir arrière ! Si vous décidez de rester à *Draghan*, laissez la *carte Portail* face visible sur la table : si les trois *cartes Portail* ont été piochées. Le prochain tour, vous **DEVEZ** aller au *Domaine de l'Ombre*.

3. Explorer le Lieu et combattre les monstres

Le joueur actif révèle autant de *cartes Rencontre* qu'il y a de personnages actifs. Vous prenez toujours les cartes depuis

la pile correspondante (*Draghan* ou *Domaine de l'Ombre*). Mettez ces cartes face visible sur la table afin que tous puissent les voir. Les *cartes Rencontre* peuvent être des *Monstres* (rouge/bleu) ou des *Trésors* (marron).

Si un *Monstre* a la capacité *Larcin*, elle est résolue en premier. Le joueur actif perd 1 *Pièce d'Or*. Si vous n'avez pas de *Pièces d'Or*, vous devez défausser une de vos *cartes Trésor au hasard*. Si vous n'avez pas non plus de *carte Trésor*, rien n'est volé.

Tous les joueurs jouent à présent leur *carte Personnage* à côté des *cartes Monstres révélées pour faire correspondre leurs icônes* (*Force*, *Charme*, *Connaissance*). Pour vaincre un *Monstre* avec 2 *Charme*, par exemple, vous devrez jouer 2 icônes *Charme* ou plus. Les joueurs sont encouragés à communiquer pendant cette phase.

• Les joueurs peuvent jouer des *cartes Trésor* pour obtenir d'avantage d'icônes. **Chaque carte Trésor ne peut être utilisée qu'une seule fois**, et est mise à la défausse après le combat.

• **Plusieurs icônes sur une même carte ne peuvent être partagées entre plusieurs Monstres** ; par exemple, l'Elfe ne peut utiliser 1 *Force* pour vaincre un gobelin et 2 *Charme* pour embobiner un marchand.

• **On peut utiliser de carte Trésor que contre un Monstre auquel notre personnage fait face ce tour-ci**. Vous ne pouvez pas donner de *carte Trésor* à d'autres joueurs à ce stade, mais **plusieurs personnages peuvent joindre leurs forces pour vaincre un Monstre unique**.

4. Résolution

Ceci arrivera toujours :

• **Chaque personnage reçoit autant de Pièces d'Or que la valeur en or (s'il y en a) du Monstre qu'ils ont défait**. Mettez les *Pièces d'Or* sur les *Personnages*. Si plusieurs personnages ont combiné leurs forces pour vaincre un seul *Monstre*, ses *Pièces d'Or* sont partagées aussi également que possible. En cas de contestation, le joueur actif décide du partage. Les *Pièces d'Or* peuvent être utilisées pour acheter de nouvelles *cartes Trésor* à un *Marché* (voir plus haut). **Les Monstres qu'ils ont défait vont à la défausse.**

• **Sur Draghan** : les *Monstres* invaincus sans icône *Course* (voir plus bas) vont à la défausse

• **Au Domaine de l'Ombre** : tous les *Monstres* invaincus sont remis dans la *pile Rencontre Domaine de l'Ombre* et cette pile est mélangée.

À *Draghan*, les *Monstres* qui n'ont pas de valeur en *Pièces d'Or* ont une icône *Course*. S'ils sont vaincus, leur carte est mise à la défausse. **S'il ne sont pas vaincus, cependant, ils fuiront vers le Domaine de l'Ombre** (la carte est mélangée dans la *pile Rencontre Domaine de l'Ombre*). Plus de *Monstres* parviendront à s'enfuir, plus durs seront les combats une fois que vous atteindrez le *Domaine de l'Ombre* !

Cette icône n'a de fonction qu'à *Draghan* ; dans le *Domaine de l'Ombre*, aucun *Monstre* n'a de valeur en *Pièces d'Or*

puisque il n'y a pas de *Marché* dans le paquet de *cartes Lieu Domaine de l'Ombre* (même le marchand le plus entreprenant ne trouvera guère d'opportunités en un tel lieu...). Cela veut également dire que vous ne pourrez plus acheter d'équipement avec vos *Pièces d'Or* accumulées une fois que vous aurez voyagé à travers un *Portail* (vois plus haut).

Si les joueurs parviennent à vaincre TOUS les Monstres, 1 chose va se produire :

• **Le joueur actif garde TOUTES les carte Trésor qui ont été révélées parmi les cartes Rencontre ce tour-ci.**

Places les cartes près de votre personnage.

Si les joueurs ne parviennent pas à vaincre TOUS les Monstres, 2 choses vont se produire :

• **Le personnage du joueur actif est blessé.**

Le joueur retourne sa *carte Personnage* du côté *blessé* (il ne lui reste plus qu'une icône de capacité). On ne peut être *blessé* que durant son propre tour. Si un personnage *blessé* l'est de nouveau, il devient trop affaibli pour continuer. La *carte Personnage* et ses *Trésors* sont mis à la défausse et ses *Pièces d'Or* remises dans la réserve. Si les personnages sont à *Draghan*, le joueur reçoit une nouvelle *carte Personnage* et pioche une carte du dessus de la pile *Marché* pour son équipement de départ. Cependant, si votre personnage est trop affaibli dans le *Domaine de l'Ombre*, vous n'aurez pas de personnage de remplacement. Le joueur est éliminé de la partie. Quand vous explorerez de nouveau, piochez une *carte Rencontre* de moins.

• **Toutes les cartes Trésor révélées depuis la pile Rencontre sont mises à la défausse.**

5. Partager l'équipement

Le joueur actif peut (mais ce n'est pas requis) donner une *carte Trésor* qu'il possède à un autre joueur.

6. Soin

Le joueur actif a de nouveau une possibilité de se soigner (voir phase 1).

7. Vérifiez l'équipement

À la fin du tour, chaque joueur vérifie ses *cartes Trésor* et *Marché*. Un personnage ne peut avoir qu'autant de pièces d'équipement qu'il peut porter. Cela est représenté par trois parties corporelles différentes :



Tête



Torse



Main

Un personnage n'a que 1 tête, 1 torse et 2 mains. De fait, on ne peut garder qu'une carte avec une *icône Tête*, 1 carte avec une *icône Torse* et 2 cartes avec une *icône Main*. Les cartes en trop ne peuvent être emportées au *Lieu* suivant, mais doivent être abandonnées dans la défausse.

8. Fin du round

Le joueur actif passe la *carte Plan* au joueur à sa gauche. Le jeu continue avec un nouveau round.

Vous voulez voir un exemple de tour de jeu, ou vous souhaitez un peu plus de challenge ? Venez voir ici : www.jumpingturtlegames.be/draghan

Affronter le dragon

Lorsque vous trouvez le dragon dans le *Domaine de l'Ombre*, la *Fin du Jeu* commence immédiatement. Le jeu sera joué un peu différemment à partir de là. Quand la *carte dragon* est révélée (de la pile de *Rencontre Domaine de l'Ombre*), piochez immédiatement une des grandes *Cartes Dragon* (au hasard). Cette carte détermine quel dragon vous rencontrez et quelles capacités seront nécessaires pour le vaincre. Cette *carte Monstre spéciale* a également les propriétés suivantes :



• Tant que le dragon et TOUS les autres Monstres sur la table ne sont pas vaincus, la *carte dragon* et les *cartes Monstres* invaincus ne vont pas à la défausse ; elles vont au contraire amasser plus de forces au tour suivant, quand une nouvelle *carte Lieu* sera révélée. **Le dragon ne peut pas être vaincu tant qu'il y a d'autres Monstres présents, ils défendront le dragon au péril de leur vie !** Vous devriez donc d'abord vous concentrer sur les *Monstres* et quand ils sont vaincus, vérifier si vous ne pouvez pas enchaîner avec le dragon.

• Tant que vous ne parvenez pas à vaincre tous les autres *Monstres*, le joueur actif sera *blessé* et toutes les *cartes Trésor* révélées seront défaussées.

• Si tous les *Monstres* SAUF le dragon sont vaincus, le joueur actif peut récupérer toutes les *cartes Trésor* révélées.

Quand la pile de Rencontres est vidée, la chance vous sourit. Ignorez toute carte additionnelle que vous devez piocher.

Gagner et perdre

Tous les joueurs (même ceux qui n'ont plus de *carte Personnage*) gagnent le jeu en vainquant le dragon. Vous perdez si à n'importe quel moment un joueur devrait choisir une *carte Personnage* mais qu'il n'y en a plus ; quand il n'y a plus de personnage actif dans le *Domaine de l'Ombre* ; ou quand vous n'avez plus la possibilité de piocher une nouvelle *carte Lieu* dans le *Domaine de l'Ombre* (cela veut dire que vous êtes acculé et que tout espoir est perdu...).

Vous avez toujours des questions après avoir lu ces règles ? Contactez nous ici : support@jumpingturtlegames.be !

Ne lisez pas ceci avant d'avoir remporté le jeu au moins une fois ! Les échos du combat mortel contre le dragon résonnent toujours à vos oreilles longtemps après votre retour à *Draghan*. Le peuple du royaume célèbre votre victoire, heureux d'être débarrassés de la menace qu'était la Société du Dragon. La paix est revenue à *Draghan*, et vous êtes chantés tels des héros partout où vous vous rendez. Les prêtres de *Fulgor* porteront secours aux blessés, afin d'être sûr que même les héros vaincus puissent se relever et combattre un autre jour au nom de tout ce qui est bon. Mais cette paix incertaine ne durera pas. D'avantage de dragons sont captifs dans le *Domaine de l'Ombre* et la Société des Dragons demeure active ; leurs efforts se sont immédiatement focalisés sur comment libérer un autre dragon. Mettez de côté le dragon que vous venez de vaincre afin de ne pas le rencontrer à nouveau lors d'une prochaine partie. À chaque fois que vous vainquez un nouveau dragon, mettez-le de côté jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. *Draghan* ne sera en sécurité que lorsque vous aurez vaincu le dernier dragon et les aurez tous emprisonnés à nouveau... au moins, pour un temps...