

REGLES DU JEU

DRAKO

Un jeu pour 2 joueurs
âgés de 8 ans et plus



Le soleil brillait sans pitié. Le tranquille petit vallon, infecté de mouches bourdonnant autour d'une carcasse gisant au milieu, semblait désert. Le jeune dragon ne s'étonna pas de la présence d'un mouton mort dans un tel endroit. L'odeur du sang était trop tentante - la bête volante descendit.

Les ombres des quelques arbres de plus en plus clairsemés bordant le ravin rendirent invisible le robuste nain immobile. Malgré la sueur qui coulait sous sa résistante cotte de mailles laissant apparaître les traces des combats passés, malgré les démangeaisons gênantes sous sa barbe épaisse, malgré le rêve d'une chope de bière froide, Morin n'avait pas baissé son arbalète armée, même pour un instant. Il attendait. Soudain, il aperçut un petit mouvement sur le côté opposé de la vallée. Il fronça les sourcils. Brald malgré un physique puissant avait du mal à se mouvoir avec son imposant bouclier entre les rochers au bord du vallon. Après presque une heure d'attente, Brald fit soudainement frotté le manche de sa hache sculptée, lui conférant un air inquietant contre une roche lisse, captant ainsi l'attention de Morin. Brald regarda à droite, où il s'attendait à essayer un reproche du regard de son second frère, caché dans les buissons. Pendant ce temps Urpen, barbu, la peau couverte de cicatrices, était complètement absorbé par la fulgurante progression d'une petite tache sombre dans le ciel. Il serra son filet de sa main puissante. Il attendait.

Un dragon rouge aux ailes tonitruantes apparut de nulle part. Ses griffes saisirent l'animal mort, mais avant qu'il ait pu s'enfuir avec elle, le piège des astucieux chasseurs expérimentés se referma sur lui. Une puissante mâchoire de fer surgit du sol, et se referma sur une de ses pattes. D'épaisses écailles protégeaient le monstre d'une blessure, mais la lourde chaîne attachée au collet lui imposait de rester au sol pour tenter de libérer sa patte. Dans le même temps, un jet d'arbalète survola sa tête. Le dragon rugit, se retourna, et cracha du feu dans la direction de son agresseur, les arbres s'embrasèrent. Morin, à trois mètres du monstre, réarma rapidement l'arbalète. Ils n'avaient que peu de temps pour venir à bout de cet adversaire dont la force n'avait d'égal que sa férocité.

Brald se rappelait le village brûlé qu'ils avaient découvert sur leur chemin à travers les montagnes, et il prit son bouclier. Sans hésiter, il sortit de l'ombre et s'approcha de la bête.



BUT DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans le jeu Drako, un joueur dirige une équipe de trois nains, dont le but est de vaincre le dragon. Cela doit être fait dans un certain délai - avant l'épuisement du deck du joueur - pour gagner la partie. Chaque nain a ses propres caractéristiques et compétences (voir « tapis du joueur « nains » et aptitudes », p. 10).

Le second joueur dirige le dragon, dont le but est de survivre ou de vaincre les nains. Si le deck des nains est épuisé, le dragon s'envole, et le joueur « dragon » gagne. Le joueur dragon peut également gagner en battant tous les nains (*bien que cela arrive assez rarement, parce que le dragon est affaibli et pris au piège dans un espace restreint*).

Avant le match, les joueurs décident (au hasard ou selon les préférences), qui guidera la troupe de nains, et qui incarnera le dragon. Si vous jouez pour la première fois, il est conseillé au plus jeune joueur de jouer les nains.

COMPOSANTS DU JEU :

Pièces pour le joueur « nains »



Tapis « nains »



Deck de 38 cartes
« nains »



Marqueur « furie »



Marqueur « filet »



3 figurines
« nains »

Pièces pour le joueur « dragon »



Tapis « dragon »



Deck de 38 cartes
« dragon »

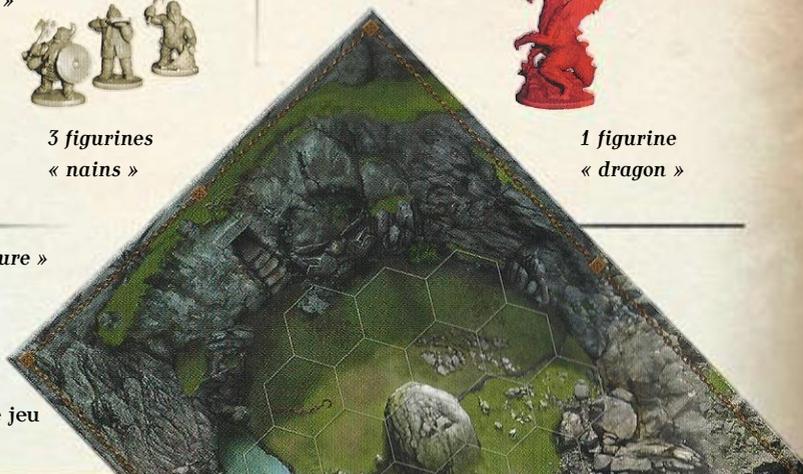


1 figurine
« dragon »

25 marqueurs « blessure »



Plateau de jeu



PRÉPARATION DU JEU

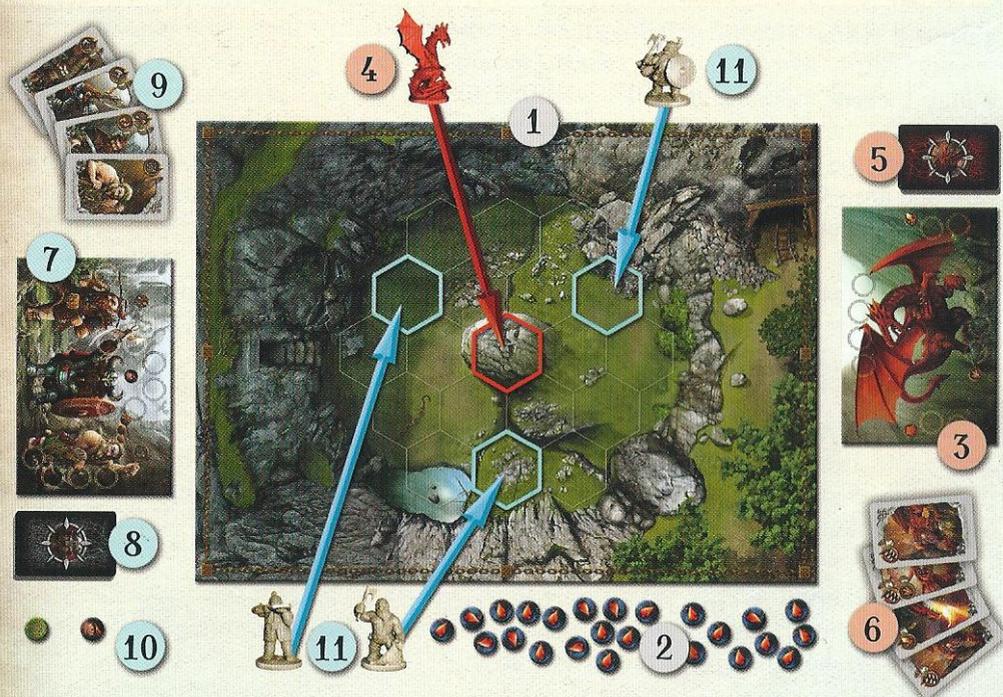
Avant la première partie, détachez les marqueurs en douceur.

Placez le plateau au milieu de la table (1), avec des marqueurs « blessure » à proximité (2), de sorte que les deux joueurs y aient facilement accès.

Le joueur « dragon » met en place son matériel - le tapis de joueur se pose devant lui (3), la figurine du dragon se place au milieu de la planche (4), et les cartes « dragon » sont mélangées et placées face cachée dans une pile (5). Puis il tire 4 cartes et les regarde - elles constituent sa main de départ (6).

Le joueur « nains » met en place son matériel - le tapis de joueur se pose devant lui (7), et les cartes « nains » sont mélangées et placées face cachée dans une pile (8). Puis il tire 4 cartes de la pioche et les regarde - elles constituent sa main de départ (9).

Les marqueurs « filet » et « furie » doivent être placés près du tapis joueurs « nains » (10).



Si vous jouez pour la première fois, placer les figurines « nains » comme indiqué dans le tableau (11).

Dans les parties suivantes, le joueur « nains », après avoir regardé sa main de départ, pourra placer ses figurines sur n'importe quelle case à condition qu'elles ne soient pas adjacentes à celle du dragon – selon la stratégie du joueur.

La règle avancée : Si vous voulez avoir plus de contrôle sur le jeu, chaque joueur peut changer entièrement sa main de départ, une seule fois, avant que le jeu ne commence. Le tirage initial est alors battu dans le deck, puis 4 nouvelles cartes sont piochées.

SEQUENCE DE JEU

Les joueurs prennent leur tour l'un après l'autre, **en commençant par le joueur « dragon »**. Au premier tour, le joueur « dragon » effectue une seule action. Dans les tours suivants, chaque joueur doit effectuer 2 actions.

Les actions possibles sont :

- **tirer 2 cartes**
- **jouer 1 carte**

Les actions peuvent être librement combinées, à savoir, un joueur peut piocher 2 cartes et en jouer 1, ou jouer 1 carte et en piocher 2, ou jouer 2 cartes, ou piocher 4 cartes. Le joueur doit effectuer deux actions – Il n'est pas permis de passer une action.

La seule exception est la situation qui peut arriver à la fin du jeu, si le joueur « nain » a encore des cartes et le joueur « dragon » n'en a plus. Ensuite, le joueur « dragon » passe son tour et attend les résultats des actions de l'adversaire.

Piocher 2 cartes

Le joueur tire 2 cartes de son deck et les ajoute à sa main. Un joueur ne peut pas garder plus de 6 cartes en main. Si un joueur a plus de 6 cartes après le tirage de 2 cartes, le joueur doit défausser pour n'en garder que 6 en main.

Jouer 1 carte

Le joueur joue une carte de sa main et choisit d'utiliser **une seule des options représentées** symboliquement dans le coin supérieur gauche de la carte.

Après avoir été jouée, la carte est écartée définitivement de la partie.

La plupart des symboles permettent un déplacement ou une attaque, comme décrit ci-après.

Déplacement

En jouant une carte « déplacement », un joueur peut déplacer une (ou éventuellement plusieurs selon la carte) de ses figurines d'autant de cases que le nombre indiqué sur la carte (le nombre à côté du symbole). Il est autorisé de déplacer la figurine de moins de case que la valeur indiquée sur la carte, il est même envisageable de ne pas bouger du tout. (La carte est tout de même écartée.)

Attaque

En jouant une carte « attaque », un joueur peut attaquer avec une (ou éventuellement plusieurs selon la carte) de ses figurines pour autant de point d'attaque que le nombre indiqué sur la carte (le nombre à côté du symbole).

Si un joueur joue une carte « attaque », l'adversaire peut immédiatement réagir en jouant une carte avec un symbole de défense (qui ne compte pas comme l'une des deux actions du joueur). Cela bloque l'attaque (et les deux cartes sont défaussées).

Si l'attaque est réussie (non bloquée), la figurine cible subit des dégâts – il faut placer autant de marqueurs « blessure » sur le tapis du joueur que la valeur de l'attaque indiquée par le nombre sur la carte. Si un nain est attaqué, les marqueurs « blessure » doivent être posés sur les emplacements libres du tapis de joueur, prêt du nain concerné.

Si le dragon est attaqué, les 4 espaces supérieurs reçoivent des 4 premières blessures. Ils représentent l'armure du dragon. Puis **le joueur nain décide** où les marqueurs « blessure » suivants sont placés (entres les emplacements qui représentent les différentes capacités). Si tous les espaces d'une capacité donnée sont occupés par un marqueur, le dragon ne peut plus utiliser cette capacité (voir « tapis du joueur « dragon » et aptitudes », p. 9).

Si tous des espaces d'une figure sont occupés, le personnage est tué et la figurine est retirée de l'aire de combat (du plateau de jeu).



SYMBOLE SUR LES CARTES « NAINS »



Déplacement de 1 nain - 1 nain peut se déplacer d'autant de cases que la valeur de mouvement indiquée sur la carte.



Déplacement de 2 nains - 1 ou 2 nains peuvent se déplacer, chacun d'autant de cases que la valeur de mouvement indiquée sur la carte.



Attaque de 1 nain - 1 nain peut attaquer le dragon à condition d'être sur une case adjacente à la sienne, en utilisant la valeur d'attaque de la carte. L'attaque peut être bloquée par une carte de défense.



Attaque de 2 nains - 1 ou 2 nains peuvent attaquer simultanément le dragon à condition d'être chacun sur une case adjacente à la sienne, en utilisant la valeur d'attaque de la carte. Le dragon peut jouer 1 ou 2 cartes de défense pour bloquer une ou les deux attaques.



Défense - cela peut bloquer une seule attaque par le dragon.



Attaque à l'arbalète - si le nain possédant l'arbalète est dans une ligne droite de cases avec le dragon, sans autre nains entre eux, alors le nain peut tirer sur le dragon en utilisant la carte correspondante, précisant par ailleurs le nombre de blessure en cas de réussite. L'attaque peut être bloquée par une carte de défense.



Filet - si le nain possédant le filet est encore vivant, il peut immobiliser le dragon. Le nain peut le faire de n'importe où sur la planche. Il met le marqueur filet sur le dragon. Tant qu'il est emmaillé dans le filet, le dragon ne peut pas bouger (ni en volant ni en marchant), mais peut attaquer et se défendre. Pour se libérer du filet, le joueur « dragon » doit passer son tour (il ne réalise aucune des 2 actions d'un de ses tours). Le filet peut ensuite être utilisé à nouveau plus tard. Le filet ne peut pas être bloqué par une carte de défense.





Exemple : John tire 2 cartes à sa première action, puis joue une carte avec le symbole de « déplacement de 2 nains » afin d'approcher deux de ses nains d'une case chacun vers le dragon.



Exemple : A un autre tour, John joue ensuite une carte avec le symbole « Attaque à l'arbalète ». Le nain possédant cette capacité est dans un alignement de cases adjacentes avec le dragon et il n'y a pas d'allier entre lui et le dragon de sorte qu'il peut tirer. Kate, le joueur « dragon », joue une carte de défense en réaction à cette attaque, ainsi le dragon ne reçoit pas de blessures, et les deux cartes sont défaussées.

Puis John joue une autre carte, avec le symbole « Attaques de 2 nains », de sorte que ses 2 nains à côté du dragon peuvent attaquer. Kate n'a plus de cartes défense à poser, et ainsi les deux attaques réussissent. Le dragon reçoit 2 blessures.

SYMBOLES SUR LES CARTES DRAGON



Déplacement au sol - le dragon peut se déplacer d'autant de case que la valeur de mouvement indiquée sur la carte (si le dragon peut encore marcher - voir « tapis du joueur « dragon » et aptitudes », p. 9).



Vol - le dragon peut se déplacer d'une case vide sur le plateau (si le dragon peut voler - voir « tapis du joueur « dragon » et aptitudes », p. 9).



Attaque - le dragon peut attaquer un nain situé sur une case adjacente à la sienne, en utilisant la valeur d'attaque de la carte. L'attaque peut être bloquée par une carte de défense.



Attaque par le feu - le dragon peut cracher du feu dans un alignement de cases adjacentes selon l'une des six directions (si le Dragon possède encore cette capacité - voir « tapis du joueur « Dragon » et aptitudes », p. 9). Chaque nain dans l'alignement de l'attaque subit tous les dommages définis par la valeur de l'attaque indiquée sur la carte. L'attaque peut être bloquée par une ou plusieurs cartes de défense. Chaque carte de défense protège un seul nain.



Défense - chaque carte de défense permet de bloquer l'attaque d'un seul nain.



Exemple : Kate joue deux cartes à son tour. D'abord, elle choisit « Déplacement au sol » - le dragon se déplace de 2 cases, afin d'entrer dans une meilleure position d'attaque et de sortir de la menace de l'archer en bonne posture pour tirer.

Pour sa deuxième carte, elle choisit « Attaque par le feu » de valeur 2. Or deux nains sont positionnés dans la ligne d'attaque, ils peuvent tous deux être blessés. Cependant, John a une carte de défense qu'il utilise pour bloquer l'attaque sur l'un des deux nains. L'autre nain reçoit deux blessures.

TAPIS DU JOUEUR « DRAGON » ET APTITUDES

Le tapis du joueur « dragon » a des espaces pour les marqueurs « blessure » reçus pendant l'affrontement. Les 4 premiers marqueurs sont placés sur les 4 espaces en haut du tapis – ces blessures n'ont aucun effet direct. Plus tard, les marqueurs sont placés **par le joueur « nains »** sur les espaces liés aux capacités spécifiques - Vol, Marche, et Souffle enflammé.

Dès que tous les espaces d'une capacité sont occupés par un marqueur, le dragon ne peut plus utiliser cette capacité. Dès que tous les espaces du dragon sont couverts d'un marqueur, le dragon est vaincu et le joueur « dragon » perd la partie.

Vol - permet au joueur « dragon » d'utiliser une carte avec le symbole « Vol » pour passer rapidement à une case vide sur le plateau de jeu.



Souffle enflammé - permet au joueur « dragon » d'utiliser une carte avec le symbole « Attaque par le feu » pour attaquer tous les nains sur des cases alignées avec celle du dragon.



Marche - permet au joueur « dragon » d'utiliser une carte avec le symbole « Déplacement au sol » pour se déplacer sur le plateau.

TAPIS DU JOUEUR « NAINS » ET APTITUDES

Le joueur « nains » a trois personnages uniques avec des aptitudes différentes. Pendant le jeu les marqueurs « blessures » seront placés sur les cases correspondant au nain qui a subi l'attaque.

Chaque nain a un nombre différent d'espaces « blessures ». Si tous les espaces d'un nain sont couverts, le nain est tué et la figurine retirée du plateau. Si les 3 nains sont tués, les nains sont vaincus et le joueur « nain » perd la partie.



Furie - une seule fois au cours du jeu, ce nain peut déclarer un tour « Furie ». Ce nain reçoit un marqueur blessure, puis le joueur « nains » peut effectuer 3 actions au lieu des 2 normales. Les trois actions peuvent être faites par tous les nains comme d'habitude. Après ce tour, le joueur écarte définitivement du jeu son marqueur « Furie ».



Tir à l'arbalète - permet au joueur « nains » d'utiliser pour ce nain une carte avec le symbole « Attaque à l'arbalète » pour attaquer le dragon de loin, si les conditions sont respectées.
(Lire p. 6)

Lancer de Filet - permet au joueur « nains » d'utiliser pour ce nain une carte avec le symbole « Filet » pour immobiliser le dragon.

FIN DU JEU

Le jeu peut se terminer de 3 façons :

- Le dragon est tué - le joueur « nains » gagne.
- Les nains sont tués - le joueur « dragon » gagne.
- Le dragon est toujours vivant après la dernière carte jouée par le joueur « nains » - le joueur « dragon » gagne.

NOTES DE L'AUTEUR

Drako est un jeu asymétrique. Jouer le dragon est différent de jouer les nains. Le dragon ne doit certainement pas entrer dans la bataille avec trop d'empressement, car cela pourrait mal finir pour lui. Les nains, quant à eux, doivent utiliser la puissance du filet et de la furie. Il est également important d'utiliser les cartes à bon escient. Le joueur nain doit se rappeler qu'il perd quand son deck est épuisé, et le joueur dragon doit se garder d'utiliser ses cartes trop tôt : tant que les nains ont encore des cartes en main, le danger est toujours présent.

Je vous invite à visiter mon site Web <http://folko.gry-planszowe.pl> sur lequel je vais essayer de publier des articles sur ce jeu au gré du temps.

Adam Kaluza

Règles du jeu : Adam "Folko" Kaluza

Illustrations et graphisme : Jarek Nocon

Texte des règles : Artur Jedlinski

Tests : Maciej Teległow, Paweł Gorczyński

Traduction anglaise : Anna Skudlarska & Russ Williams

Traduction française non officielle : Sébastien Dessertine

© 2011 Editeur REBEL.pl

FABRIQUE EN POLOGNE



ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLOGNE

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Distribution et vente en gros: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl





Morin, traînant sa jambe estropiée, rampa jusqu'à Brald, qui était couché, immobile. Il repoussa le bouclier de son frère, noirci par le feu du dragon, et mit son oreille près de sa bouche. Retenant son propre souffle pendant un moment, il entendit la respiration de son frère inconscient. Soulagé, Morin s'effondra, et la douleur poignarda sa jambe arrachée. Il toucha la plaie qui élançait sa joue - il finirait par guérir, laissant une importante cicatrice, qui s'ajouterait à sa collection déjà considérable. A proximité, Urpen assis contre les rochers, le seul frère quasiment sans blessure, serrant dans son poing une griffe arrachée du dragon. Le nain regardait en silence le dragon s'envoler vers les cimes des montagnes. Le vol inégale de la bête témoignait des blessures que lui avait laissés le combat : par moment son aile sérieusement déchirée la faisait soudainement chuter ; mais finalement le monstre finit par disparaître de leur vue. Urpen se leva, et avec difficulté, il jeta son frère inconscient sur son dos et aida Morin à se redresser sur sa jambe valide. Les nains, se soutenant mutuellement, se déplaçaient lentement vers la sortie du vallon.

- Je pensais utiliser des dents de dragon pour le prochain collet, proposa Morin respirant encore avec difficulté.

- Oui, les dents devraient percer ses écailles, convint Urpen.

- C'est ce que je disais ...! gémit Brald, derrière.

Urpen sourit, transportant son frère exténué.