Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

de Klaus-Jürgen Wrede et Jean du Poël

Chevaliers des dragons

Joueurs: 2 à 6 personnes *Age: dès 10 ans* *Durée: env. 90 minutes*

But du jeu

Ce jeu de société permet aux joueurs de se glisser dans le rôle de magiciens. Chaque joueur participe à une course magique avec son dragon. L'essentiel étant d'être rapide, de bien placer ses formules magiques et de protéger au mieux son dragon contre les formules magiques des adversaires. Le gagnant est le premier joueur qui passe la ligne d'arrivée.

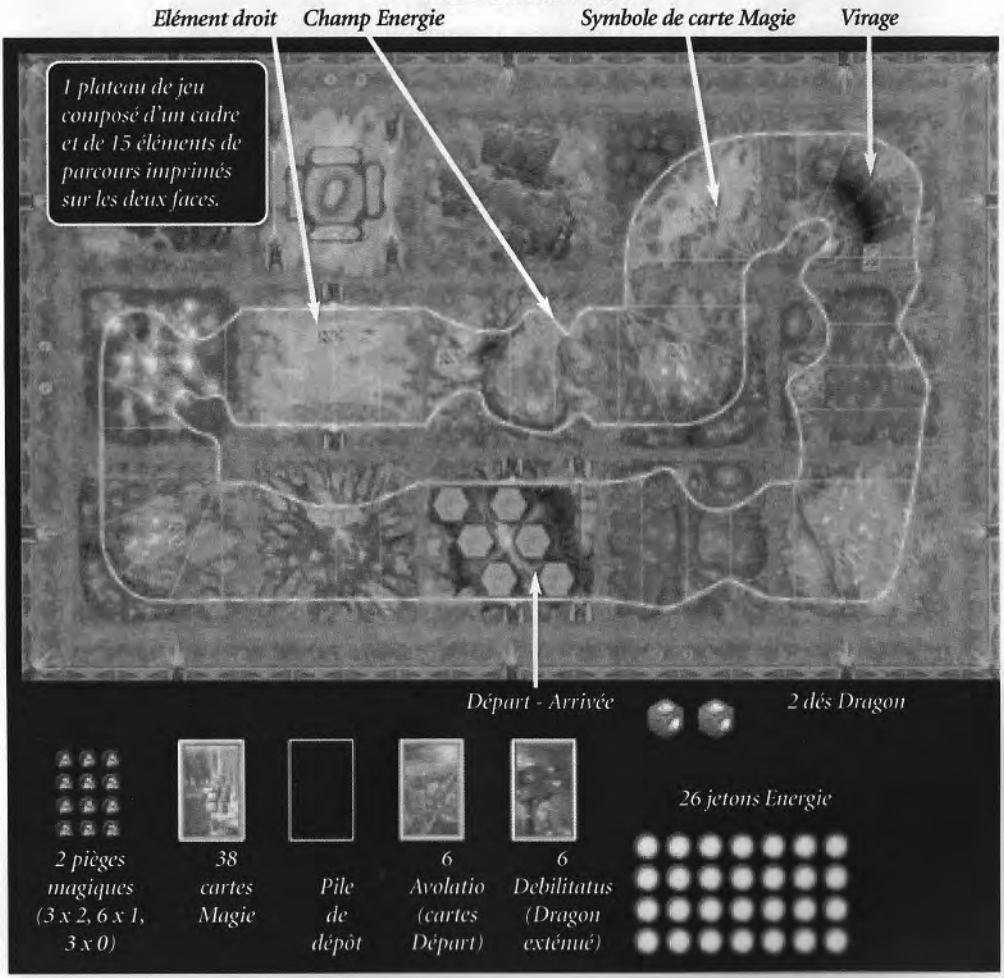
Table des matières

Préparation du jeu 2
Contenu 2
Les indicateurs de vitesse 3
Le parcours 3
L'ordre de départ 4
Déroulement du jeu 4
Avolatio – Le départ 4
Les déplacements 4
La course 5
1. Régler la vitesse 5
2. Déposer une carte Magie 6
3. Phase de déplacement et de magie 6
Que peut-il arriver pendant un déplacement ? 7
Obtenir de nouvelles cartes Magie 7
Obtenir de nouveaux jetons Energie 8
Tomber dans un piège magique 8
Provoquer un crash 9
Heurter un autre dragon 10
Debilitatus – Dragon exténué 10
Aperçu des cartes Magie 11
Fin du jeu 15
Suggestions de parcours 15

Préparation du jeu

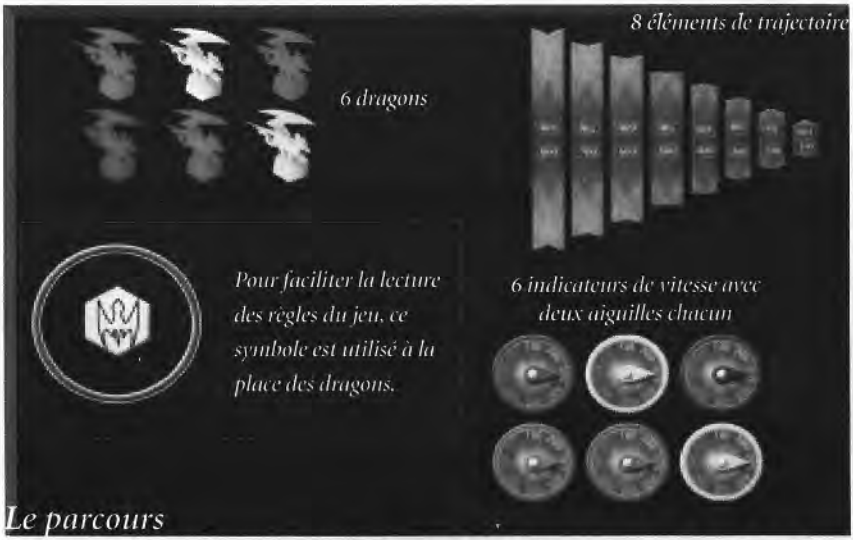
Disposer tous les éléments autour du plateau de jeu comme le montre l'illustration. Mélanger les « pièges magiques » (la face sur laquelle est inscrite le chiffre ne doit pas être visible). Séparer les cartes Magie, les cartes « Avolatio » et les cartes « Debilitatus » les unes des autres et les disposer en piles. Chaque magicien choisit une couleur de dragon ainsi qu'un indicateur de vitesse de la même couleur. Il pose ces deux éléments devant lui.

Contenu



Les indicateurs de vitesse

Avant la première partie, les six indicateurs de vitesse doivent être montés. Les deux aiguilles (l'argentée d'abord, puis celle de la même couleur que la bordure du disque) doivent être fixées au centre du disque, à l'aide du support en plastique. En vissant le support en plastique, il faut veiller à ce que les aiguilles puissent toujours tourner dans les deux sens.



Le parcours

Le plateau de jeu se présente sous forme de cadre et de 15 éléments de parcours. Le cadre doit être monté de telle manière que les symboles imprimés aux points de jonctions soient identiques. Les éléments de parcours sont imprimés sur les deux faces. On peut ainsi créer différents parcours. Il y a une case départ pour une partie jusqu'à quatre joueurs et une autre pour une partie jusqu'à six joueurs. Il est possible d'utiliser les deux cases départ au cas où l'on ne veut pas faire un parcours en circuit fermé, mais un trajet avec un départ distinct de l'arrivée. Dans ce cas, la case départ pour quatre est le départ et la case départ pour six est l'arrivée, ou vice versa. Trois éléments de parcours n'ont pas de parcours imprimé sur l'une des faces, mais une droite ou un virage sur l'autre face. Pour une première course de dragons, nous conseillons d'utiliser le parcours tel qu'il est représenté sur l'illustration. Consulter les pages 15 et 16 pour d'autres parcours. Il est bien sûr possible d'imaginer encore d'autres parcours. Dans ce cas, il faut simplement veiller à toujours utiliser 15 éléments de parcours afin que le cadre soit bien stable et que les éléments ne glissent pas.

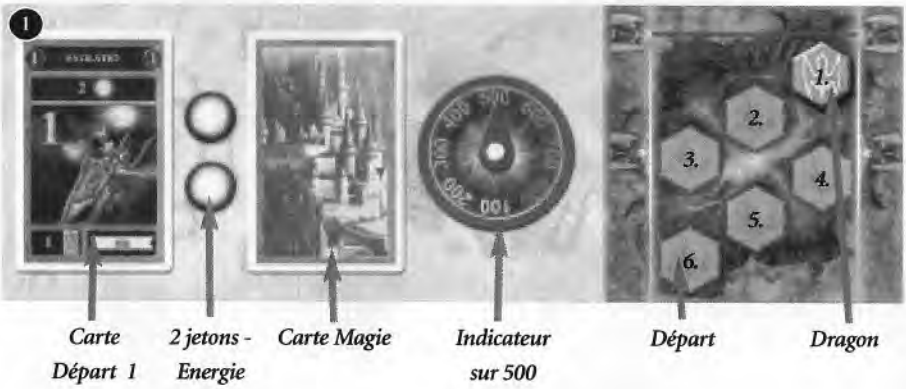
L'ordre de départ

Les cartes Départ (Avolatio) donnent l'ordre de départ. Distribuer autant de cartes Départ que de joueurs en jeu. S'il y a quatre joueurs, distribuer les cartes Départ 1 à 4 et ranger les autres dans la boîte. Mélanger les cartes Départ. Chaque joueur en tire une et la pose, face visible, devant lui. Mélanger les cartes Magie et les mettre en pile, face cachée.

Chaque joueur pose son dragon sur la case départ correspondant au chiffre défini par sa carte Départ. Chaque joueur obtient le nombre de cartes Magie (face cachée) indiqué sur sa carte Départ. Chaque joueur reçoit également ses jetons Energie et il place les deux aiguilles de son indicateur de vitesse sur la vitesse indiquée sur sa carte Départ.

Exemple pour le joueur ayant tiré la carte Départ no 1 :

Le joueur ayant la carte no 1 pose son dragon sur la première case en haut à droite. Il obtient deux jetons Energie, une carte Magie et il place les aiguilles de son indicateur de vitesse sur 500 VD (vitesse dragon).



Carte Départ 1 — *2 jetons - Energie* — *Carte Magie* — *Indicateur sur 500* — *Départ* — *Dragon*

Déroulement du jeu

Avolatio – Le départ

Le joueur ayant obtenu la carte no 1 part en premier, les autres joueurs suivent dans l'ordre de leur numéro de départ. Lorsque tous les joueurs sont en ligne, la phase de départ est close et les cartes Départ peuvent être rangées.

Les déplacements

Le joueur dont c'est le tour, doit toujours prendre l'élément de trajectoire correspondant à la vitesse indiquée sur son indicateur de vitesse. Le joueur pose son élément de trajectoire à la pointe

avant de la base du dragon. On peut faire pivoter l'élément de trajectoire afin de trouver la meilleure position (illustration 2). En faisant pivoter l'élément de trajectoire, celui-ci peut toucher ou chevaucher les bordures du parcours. Mais une fois que le joueur s'est décidé pour une position, l'élément de trajectoire ne doit plus toucher ces bordures. Le dragon ne doit pas bouger pendant les essais de position.

Le joueur maintient alors fermement l'élément de trajectoire avec un doigt sur le plateau de jeu et avance le dragon, de sorte que la pointe arrière de la base du dragon touche la pointe de l'élément de trajectoire (illustration 3). Le dragon peut aussi être tourné pour trouver la meilleure position, mais il doit toujours toucher la pointe de l'élément de trajectoire. Lors de ces essais, la base du dragon peut toucher ou chevaucher les bordures du parcours, mais une fois que le joueur s'est décidé pour une position, le dragon ne doit plus toucher les bordures.

Consulter le paragraphe « provoquer un crash », à la page 9, pour savoir ce qui se passe lorsqu'un joueur s'est trompé dans le choix de sa vitesse et que son dragon ou l'élément de trajectoire touchent une bordure.

La course

Le jeu se déroule selon des tours de mouvement. Un tour de mouvement se compose de trois phases :

1. Régler la vitesse
2. Déposer une carte Magie (facultatif)
3. Phase de déplacement et de magie

1. Régler la vitesse

Chaque joueur règle, en cachette, sa vitesse sur son indicateur de vitesse en déplaçant l'aiguille de couleur. **Règle de base :** à chaque tour, les joueurs peuvent augmenter ou diminuer leur vitesse de

300 VD (vitesse dragon) au maximum. L'aiguille argentée reste sur la vitesse précédente. Le joueur peut naturellement maintenir sa vitesse et ne rien changer. Pour indiquer qu'il a réglé sa vitesse, le joueur pose son indicateur de vitesse, face cachée, devant lui.

Exemple : si, lors du précédent tour la VD d'un joueur était de 500, le joueur peut, pour le prochain tour, augmenter sa VD à 800 ou la diminuer à 200.

Un élément de trajectoire correspond à chaque vitesse. Cela signifie que si un joueur s'est décidé pour une VD de 400, il doit utiliser l'élément de trajectoire correspondant à cette vitesse. Chaque élément de trajectoire est de longueur différente et l'angle de ses extrémités varie également. Une vitesse élevée entraîne une diminution des possibilités de manoeuvres. Essayer d'autres éléments de trajectoire n'est pas autorisé.

2. Déposer une carte Magie

Après avoir réglé sa vitesse, chaque joueur peut (c'est facultatif) déposer une carte Magie, face cachée, à côté de son indicateur de vitesse. Lorsque, pendant le prochain tour et la phase de déplacement, un joueur n'a pas mis en jeu sa carte déposée, il ne peut pas la reprendre dans la main, mais il doit la déposer sur la pile de dépôt.

3. Phase de déplacement et de magie

Lorsque chaque joueur a déposé, face cachée, son indicateur de vitesse et éventuellement sa carte Magie devant lui, commence la phase de déplacement et de magie.

Le joueur dont le dragon est en première position commence. En cas de doute, on peut mesurer la distance à l'aide de la prochaine ligne jaune.

Dans le cas rare où plusieurs dragons seraient positionnés **à la même hauteur**, c'est le dragon se trouvant le plus **à l'intérieur** du parcours qui se déplace en premier.

Le dragon bleu a la priorité sur le dragon rouge.

Le joueur, dont c'est le tour, retourne son indicateur de vitesse. Les autres joueurs peuvent alors vérifier s'il a respecté le changement de vitesse maximal autorisé. Le joueur place ensuite les deux aiguilles sur la vitesse actuelle et choisit l'élément de trajectoire correspondant. Il exécute ensuite son déplacement comme décrit sous « déplacement ».

Attention : si ce joueur veut mettre en jeu une carte Magie, il doit le faire dans la bonne phase. Les cartes Magie peuvent être mises en jeu avant, pendant ou après le déplacement. Pour savoir quel moment choisir, consulter le paragraphe intitulé « aperçu des cartes Magie ».

Ce symbole indique que la carte doit être mise en jeu après le déplacement.

Ce symbole indique que la carte doit être mise en jeu avant le déplacement.

Lorsqu'un joueur a terminé sa phase de déplacement et de magie, c'est au tour du joueur dont le dragon est placé juste après celui qui vient de jouer. Un nouveau tour de mouvement commence quand tous les joueurs ont effectué leur déplacement. Avant de commencer ce nouveau tour, tous les joueurs règlent, en cachette, leur nouvelle vitesse.

Que peut-il arriver pendant un déplacement ?

Obtenir de nouvelles cartes Magie

Lorsque, pendant le déplacement, l'élément de trajectoire touche un symbole de carte Magie, le joueur peut tirer une carte Magie et la prendre dans la main. Il en va de même si, après le déplacement, le dragon touche ce symbole. S'il n'y a plus de cartes Magie sur la pile, il faut mélanger celles de la pile de dépôt et les remettre sur la pile des cartes Magie.

Attention : un joueur ne peut jamais avoir plus de **quatre cartes Magie** en main. Lorsqu'un joueur en tire une cinquième, il doit en déposer une sur la pile de dépôt. La carte mise en jeu, posée à côté de l'indicateur de vitesse, ne compte pas.

Obtenir de nouveaux jetons Energie

Si, **après** un déplacement, un dragon (et non un élément de trajectoire) touche un champ Energie, alors le joueur obtient un jeton Energie.

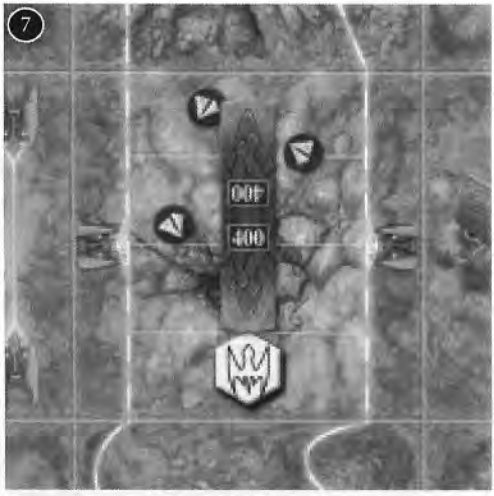
Attention : un joueur ne doit jamais avoir plus de **quatre jetons Energie**. S'il en obtient un cinquième, cela ne change rien.

Tomber dans un piège magique

Si, pendant un déplacement, un élément de trajectoire touche (ou recouvre) un piège magique, ou si, après le déplacement, un dragon touche un tel piège, alors le piège doit être retourné et retiré du jeu. Le chiffre inscrit sous le piège indique combien le dragon perd de jetons Energie.

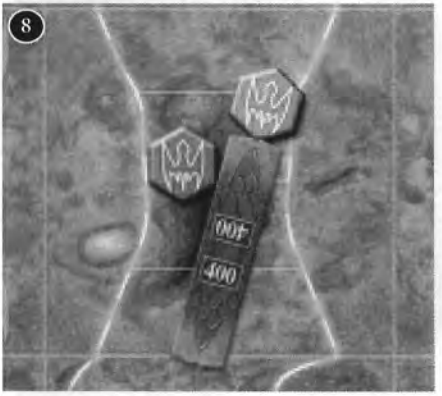
Il se peut qu'au cours d'un seul déplacement, un joueur touche plusieurs pièges magiques. Le dommage est alors d'autant plus important.

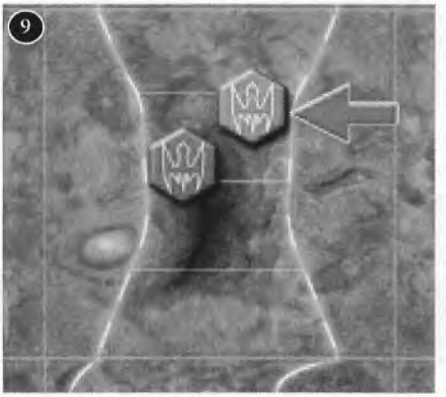
Il peut aussi arriver qu'un joueur touche un piège magique et que son dragon se retrouve sur un champ Energie. Dans ce cas, il reçoit un jeton Energie, mais il doit éventuellement en donner.



Provoquer un crash

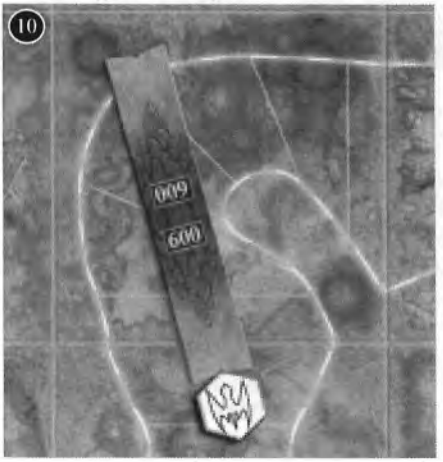
Lorsque, après le déplacement, le dragon d'un joueur touche la bordure du parcours (illustration 8), il doit replacer son dragon à la même hauteur, mais à l'intérieur du parcours. Le dragon repositionné peut être tourné dans le sens souhaité (illustration 9). En revanche, le joueur doit céder **un jeton Energie** et régler son indicateur de vitesse **sur 100 VD.** Au prochain tour il ne pourra donc pas dépasser 400 VD.

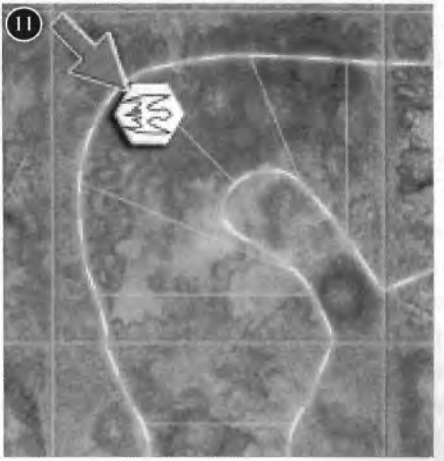




Lorsque l'élément de trajectoire posé par un joueur touche la bordure du parcours pendant un déplacement (illustration 10), il doit placer son dragon à l'intérieur du parcours, à l'endroit où l'élément de trajectoire a touché la bordure (illustration 11). Le dragon peut être tourné dans le sens souhaité. Ce joueur doit céder **deux jetons Energie** et régler son indicateur de vitesse **sur 100 VD.**

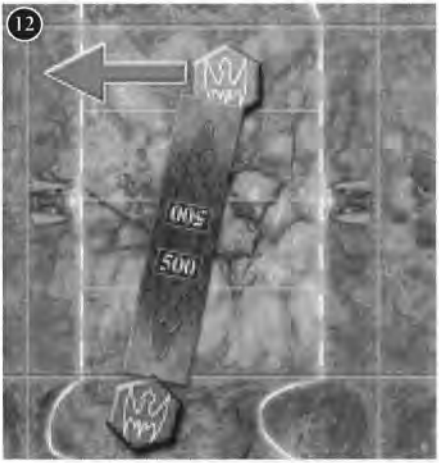
Dans les deux cas, il est possible de jouer une carte Magie éventuellement déposée.

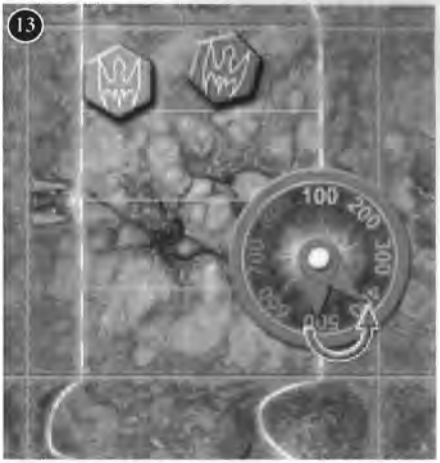




Heurter un autre dragon

Un joueur peut heurter le dragon d'un autre joueur. C'est-à-dire qu'un autre dragon peut être touché par un élément de trajectoire ou par le dragon du joueur dont c'est le tour (illustration 12).





Le joueur ayant provoqué cet accident doit céder **un jeton Energie** et **diminuer sa vitesse de 100 VD** (placer les deux aiguilles sur la nouvelle vitesse).

Le dragon heurté doit être placé à la même hauteur (se repérer à l'aide des lignes jaunes) mais en dehors du parcours. Après que le joueur ayant provoqué l'accident a terminé son déplacement, le dragon heurté peut de nouveau être placé à l'intérieur du parcours (le long de la bordure), à la même hauteur qu'avant l'accident (illustration 13).

Attention : s'il ne devait pas y avoir assez de place pour le dragon heurté à l'intérieur du parcours, alors ce dragon doit être glissé en arrière le long de la ligne jaune jusqu'à ce qu'il se retrouve à un endroit où il ne touche aucun autre élément.

Debilitatus – Dragon exténué

Lorsqu'un joueur doit céder un jeton Energie mais qu'il n'en a plus, alors son dragon est exténué. Il obtient une carte « Debilitatus » qu'il pose devant lui. Il doit également placer son dragon sur le dernier champ Energie qu'il a traversé et régler les deux aiguilles de son indicateur de vitesse sur 300 VD. Le joueur reçoit alors deux jetons Energie. Il doit également déposer toutes ses cartes Magie. Il ne peut pas en recevoir d'autres, tant que son dragon est exténué. Il ne peut pas non plus dépasser une vitesse de 500 VD.

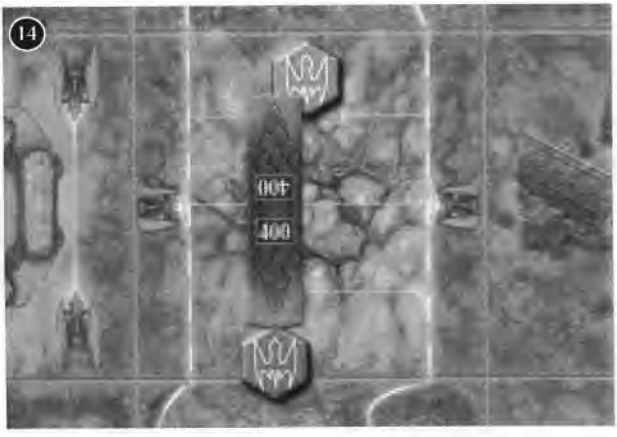
La prochaine fois que le dragon de ce joueur touche un champ Energie, il peut rendre la carte « Debilitatus » et toutes les conditions susmentionnées sont levées. Dans le cas où un dragon exténué recevrait une seconde carte « Debilitatus », il serait éliminé de la partie.

Aperçu des cartes Magie

Pour mettre une carte Magie en jeu, il faut impérativement qu'elle ait préalablement été posée à côté de l'indicateur de vitesse. Une carte Magie ne peut donc pas être mise en jeu directement. Dans le cas où un joueur n'aurait pas utilisé une carte Magie préalablement déposée, il ne peut en aucun cas la reprendre dans la main. Il doit la mettre sur le dépôt. **En ce qui concerne les cartes Magie avec portée, on ne peut pas préalablement tester si on atteint le but souhaité.**

Ardor Flammivolus – La boule de feu

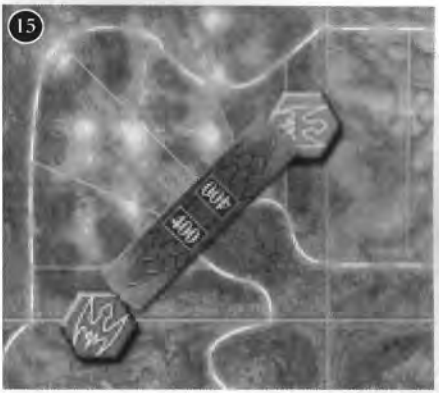
Boule de feu



Lorsqu'un joueur dépose une boule de feu (elle existe en trois portées : 400 – 600 – 800), il peut la mettre en jeu **après** son déplacement. Il désigne un dragon se trouvant devant lui et, à l'aide d'un élément de trajectoire (400, 600 ou 800), il mesure s'il est à la portée du dragon visé (illustration 14). Cela n'a pas d'importance si d'autres dragons se trouvent entre l'attaquant et celui qui est attaqué. « Etre à portée » signifie que l'élément de trajectoire doit toucher la pointe avant de la base du dragon attaquant ainsi que n'importe quel endroit de la base du dragon attaqué.

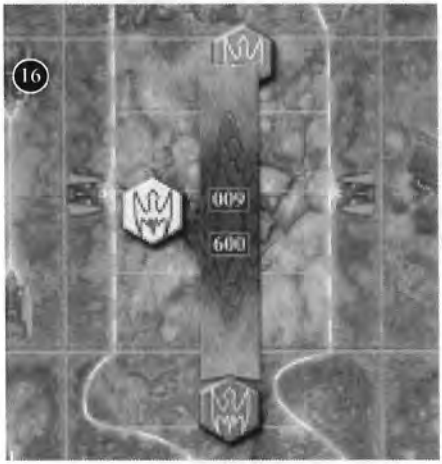
Si c'est le cas, le joueur lance les deux dés. Chaque tête de dragon qui apparaît désigne le nombre de jetons Energie que celui qui est attaqué doit céder. Ces jetons sont remis en réserve dans la boîte de jeu.

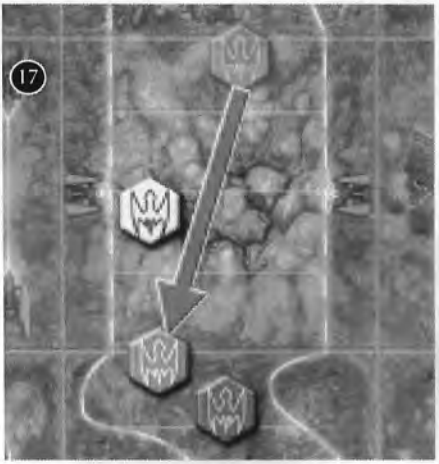
Attention à la règle des virages : en mesurant la portée à l'aide d'un élément de trajectoire, il faut tenir compte des bordures du parcours. Les boules de feu volent en ligne droite. La boule n'atteint pas l'adversaire si l'élément de trajectoire touche une des bordures du parcours. Dans l'illustration ci-contre, la boule de feu touche le dragon adverse mais elle ne peut pas l'attaquer car l'élément de trajectoire 400 chevauche la bordure du parcours.



Laqueus Malefici – Le lasso magique

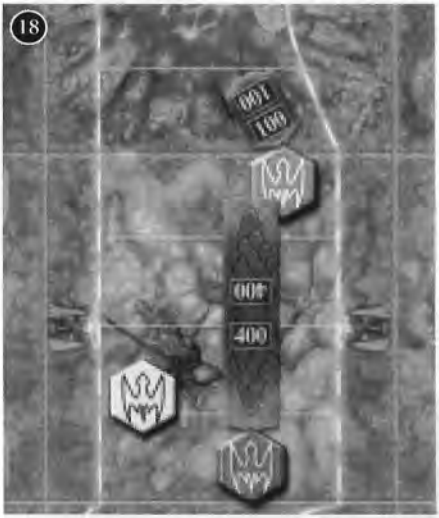
Lorsqu'un joueur a déposé un lasso magique, il peut le mettre en jeu **après** son déplacement. Le joueur peut alors choisir un dragon placé devant lui (illustration 16) et l'attirer, à l'aide de l'élément de trajectoire 600, jusqu'à sa hauteur (illustration 17). Attention à la règle des virages ! Le dragon déplacé doit toutefois se retrouver devant le dragon qui l'a attiré à lui et il ne doit pas heurter de dragon à son nouvel emplacement. Le joueur du dragon déplacé peut le faire pivoter à sa guise tout en le laissant à son nouvel emplacement.

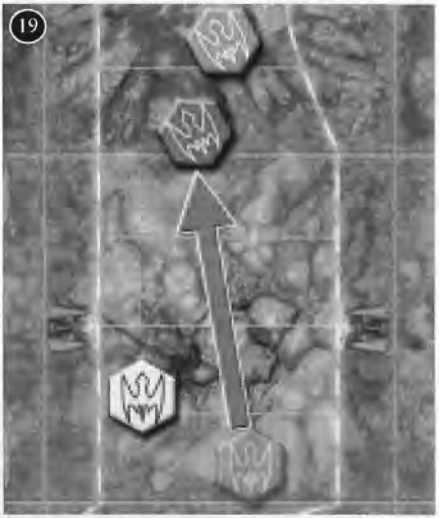




Cooperatio Subrepta – L'alliance forcée

Cette carte est retournée **dès qu'un dragon adverse doit être bougé**, à condition que ce dragon se trouve devant le dragon du joueur dont c'est le tour et qu'il se trouve à une distance de 400 VD au maximum (illustration 18). Cela n'a pas d'importance si d'autres dragons se trouvent entre les deux dragons concernés. Il faut, en revanche, respecter la règle des virages. Le dragon du joueur ayant mis la carte en jeu peut rejoindre le dragon adverse **après** que celui-ci a effectué son déplacement. Mais il doit se positionner derrière lui (sans heurter d'autres dragons). Le dragon déplacé peut être tourné dans la direction souhaitée (illustration 19). Après cette action, le joueur n'effectue plus de déplacement pendant ce tour puisqu'il s'est déplacé à l'aide de sa carte Magie. L'aiguille de couleur de l'indicateur de vitesse doit alors être placée sur celle en argent.





Fovea Malefica – Le piège magique

Lorsqu'un joueur a déposé cette carte Magie, il peut la mettre en jeu après son déplacement. Pour cette carte, l'élément de trajectoire utilisé pour le déplacement ne doit pas être enlevé. Le joueur prend trois pièges magiques dans le stock, sans regarder ce qui est inscrit dessous, et il doit les poser de telle manière que les pièges touchent le bord de l'élément de trajectoire. Il peut ensuite enlever cet élément. **Attention :** les pièges magiques ne doivent être posés ni sur des champs Energie, ni sur des champs de cartes Magie, ni des dragons.

Energia Magica – L'énergie magique

Lorsqu'un joueur a déposé cette carte Magie, il doit la mettre en jeu après son déplacement. Le joueur obtient alors un jeton Energie de la part d'un autre joueur à condition que celui-ci se trouve devant lui et qu'il soit atteignable avec un élément de trajectoire 600. Attention à la règle des virages !

Vis Draconis – La force du dragon

Lorsqu'un joueur a déposé cette carte Magie, il doit la mettre en jeu avant son déplacement. Il peut alors choisir un élément de trajectoire d'une VD jusqu'à 300 plus élevée. Le joueur doit se décider pour une trajectoire sans l'essayer au préalable. Cette carte n'a aucune influence sur la vitesse du tour suivant, donc les aiguilles de l'indicateur de vitesse ne doivent pas être modifiées.

Exemple : le joueur a réglé son indicateur de vitesse sur 500 VD. Il peut donc utiliser un élément de trajectoire de 500, 600, 700 ou 800 pour son déplacement.

Ventus Magicus – Le vent contraire

Lorsqu'un joueur a déposé cette carte Magie, il doit la mettre en jeu avant son déplacement. Cette carte provoque le contraire de la force du dragon. Le vent contraire permet au joueur de réduire sa VD de 300 au maximum. Le joueur doit toutefois se décider pour un élément de trajectoire sans l'essayer au préalable. Les aiguilles de l'indicateur de vitesse ne doivent pas être déplacées sur la vitesse sélectionnée.

Exemple : le joueur a réglé son indicateur de vitesse sur 500 VD. Il peut donc utiliser un élément de trajectoire de 500, 400, 300 ou 200 pour son déplacement.

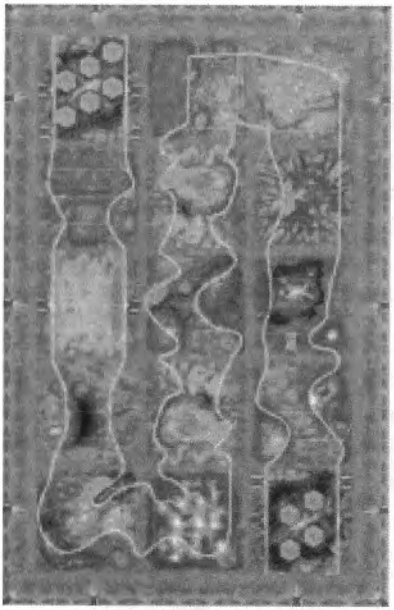
Amuletum – La protection magique

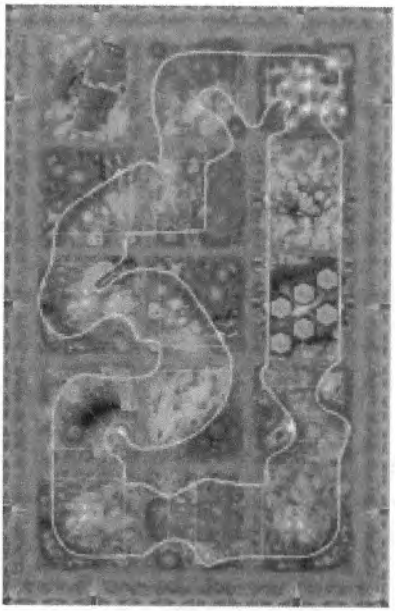
Le joueur peut utiliser sa carte de protection magique pendant son tour ainsi que pendant le tour d'une autre joueur. Il va de soi que cette carte doit préalablement être posée devant lui. Cette carte protège le joueur pendant toute une phase de déplacement et de magie contre les attaques adverses (mêmes multiples) de **boule de feu, de piège magique, d'énergie magique, d'alliance forcée** et de **lasso magique**. Si un joueur a déposé cette carte mais qu'il ne s'en est pas servi car il n'avait pas besoin de protection, alors il doit la poser sur la pile de dépôt.

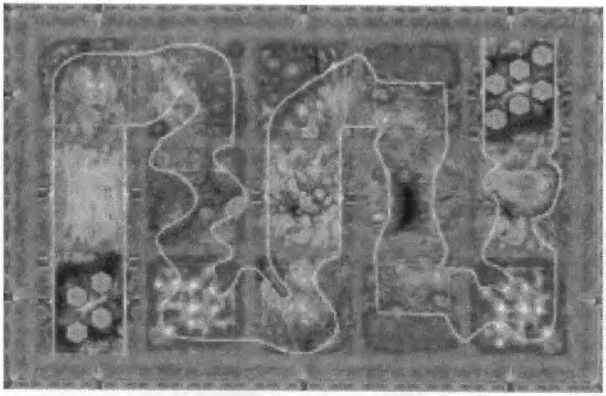
Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'à la fin d'un tour (tous les joueurs ont effectué leur déplacement), au moins un dragon a passé la ligne d'arrivée. Pour passer la ligne d'arrivée, il faut que la pointe avant de la base du dragon chevauche la ligne d'arrivée.
Si, au cours du dernier tour, plusieurs dragons ont passé la ligne d'arrivée, c'est celui qui est placé le plus en avant qui a gagné. La position des dragons des autres joueurs correspond à leur classement.

Suggestions de parcours







Vous avez acheté un produit de qualité. Si, toutefois, vous deviez avoir des remarques à nous communiquer, nous vous prions de vous adresser à nous directement.
Avez-vous des questions ? Nous vous répondons volontiers :
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

DRACHENREITER 1.0

2 à 6 | 90 mm > franchir en premier la ligne d'arrivée

➜ **préparation** | **Constituer plateau** avec piste de course. **Choisir la tuile de départ** en fonction du nombre de joueurs. **Mélangez face cachée les jetons "magic trap"** à côté du plateau | Jetons energie, cartes vertes et barres de distance posées à côté du plateau l **Chacun reçoit une carte bleue** désignant la case départ de son dragon, le nombre de points d'énergie et la vitesse sur son indicateur

Tour de jeu (3 phases)

① CHOISIR SA VITESSE (SIMULTANÉ)

Maintenir aiguille grise sur vitesse actuelle et placer l'autre aiguille sur vitesse désirée. Puis poser f.c. l'indicateur

memo *On peut augmenter ou réduire sa vitesse de 0 à 300 max*

② PLACER FACE CACHÉE UNE CARTE DE MAGIE (FACULTATIF)

memo *utilisée ou non, la carte sera défaussée en fin de tour*

③ VOLER

Le joueur en tête révèle son indicateur, place l'aiguille grise sous celle de couleur, retourne sa carte de magie éventuellement jouée et utilise la barre de distance (BdD) correspondante pour déplacer son dragon. On continue ainsi dans l'ordre de la course

memo *si égalité, le joueur à "l'intérieur" vole d'abord*

✧ ÉVÉNEMENTS PENDANT LE VOL

Si la barre de distance ou le dragon touche :

➥ **carte magique :** piocher une carte

memo *4 cartes maxi en main. Défausser si nécessaire une carte*

➥ **jeton magic trap :** perdre 0 à 2 points d'énergie

memo *cumul possible si plusieurs jetons touchés*

➥ **ligne de la piste :**

• perdre 1 jeton énergie si c'est avec la BdD

• perdre 2 jetons énergie si c'est avec le dragon

Dans les 2 cas : indicateur de vitesse mis sur 100.

memo *le dragon est replacé à l'intérieur de la piste, au niveau où la ligne a été touchée*

➥ **autre dragon (socle ou ailes) :** 1 jeton énergie perdu et indicateur réduit de 100. Le dragon percuté déplacé contre un bord.

memo *si manque de place, le dragon actif placé derriere*

➥ **source d'énergie.** Si le dragon s'y arrete, + 1 jeton énergie

memo *réserve maximum de 4 jetons.*

✧ DRAGON EXTÉNUÉ

Si un joueur manque de points d'énergie, **dragon reculé à la source la + proche** : il pose f.v. devant lui une carte verte, récupère 2 jetons, perd ses cartes de magie et met son indicateur sur 300. **Tant qu'il n'a pas atteint la prochaine source** (carte verte défaussée), il ne peut pas voler au delà de 500, ni prendre de cartes de magie.

memo *si un dragon exténué est à cours d'énergie, joueur éliminé*

Effet des cartes (si BdD touche la cible, sans toucher bord de piste) :

➥ ardor : lancer 2 dés de dégats sur adversaire placé devant

➥ laqueus : se rapprocher d'un adversaire placé devant

➥ cooperatio : se placer derriere (*remplace vol normal)*

➥ fovea : placer 3 magic traps le long de la BdT

➥ energia : voler 1 jeton énergie

➥ via draconis : augmenter jusqu'à 300 max.

➥ ventus magicus : réduire jusqu'à 300 max.

➥ amuletum : contre toute attaque adverse jusqu'à la fin du tour

Une aide de jeu détaillée des cartes est dispo sur notre site

abréviations : voir site memoregle http://clube.free.fr

DRACHENREITER 1.0

2 à 6 | 90 mm > franchir en premier la ligne d'arrivée

➜ préparation | Constituer plateau avec piste de course. Choisir la tuile de départ en fonction du nombre de joueurs. Mélangez face cachée les jetons "magic trap" à côté du plateau | Jetons energie, cartes vertes et barres de distance posées à côté du plateau l Chacun reçoit une carte bleue désignant la case départ de son dragon, le nombre de points d'énergie et la vitesse sur son indicateur

Tour de jeu (3 phases)

① CHOISIR SA VITESSE (SIMULTANÉ)

Maintenir aiguille grise sur vitesse actuelle et placer l'autre aiguille sur vitesse désirée. Puis poser f.c. l'indicateur

memo On peut augmenter ou réduire sa vitesse de 0 à 300 max

② PLACER FACE CACHÉE UNE CARTE DE MAGIE (FACULTATIF)

memo utilisée ou non, la carte sera défaussée en fin de tour

③ VOLER

Le joueur en tête révèle son indicateur, place l'aiguille grise sous celle de couleur, retourne sa carte de magie éventuellement jouée et utilise la barre de distance (BdD) correspondante pour déplacer son dragon. On continue ainsi dans l'ordre de la course

memo si égalité, le joueur à "l'intérieur" vole d'abord

✧ ÉVÉNEMENTS PENDANT LE VOL

Si la barre de distance ou le dragon touche :

➥ carte magique : piocher une carte

memo 4 cartes maxi en main. Défausser si nécessaire une carte

➥ jeton magic trap : perdre 0 à 2 points d'énergie

memo cumul possible si plusieurs jetons touchés

➥ ligne de la piste :

• perdre 1 jeton énergie si c'est avec la BdD

• perdre 2 jetons énergie si c'est avec le dragon

Dans les 2 cas : indicateur de vitesse mis sur 100.

memo le dragon est replacé à l'intérieur de la piste, au niveau où la ligne a été touchée

➥ autre dragon (socle ou ailes) : 1 jeton énergie perdu et indicateur réduit de 100. Le dragon percuté déplacé contre un bord

memo si manque de place, le dragon actif placé derriere

➥ source d'énergie. Si le dragon s'y arrete, + 1 jeton énergie

memo réserve maximum de 4 jetons.

✧ DRAGON EXTÉNUÉ

Si un joueur manque de points d'énergie, dragon reculé à la source la + proche : il pose f.v. devant lui une carte verte, récupère 2 jetons, perd ses cartes de magie et met son indicateur sur 300. Tant qu'il n'a pas atteint la prochaine source (carte verte défaussée), il ne peut pas voler au delà de 500, ni prendre de cartes de magie.

memo si un dragon exténué est à cours d'énergie, joueur éliminé

Effet des cartes (si BdD touche la cible, sans toucher bord de piste) :

➥ ardor : lancer 2 dés de dégats sur adversaire placé devant

➥ laqueus : se rapprocher d'un adversaire placé devant

➥ cooperatio : se placer derriere (remplace vol normal)

➥ fovea : placer 3 magic traps le long de la BdT

➥ energia : voler 1 jeton énergie

➥ via draconis : augmenter jusqu'à 300 max.

➥ ventus magicus : réduire jusqu'à 300 max.

➥ amuletum : contre toute attaque adverse jusqu'à la fin du tour

Une aide de jeu détaillée des cartes est dispo sur notre site