

DRAKERION

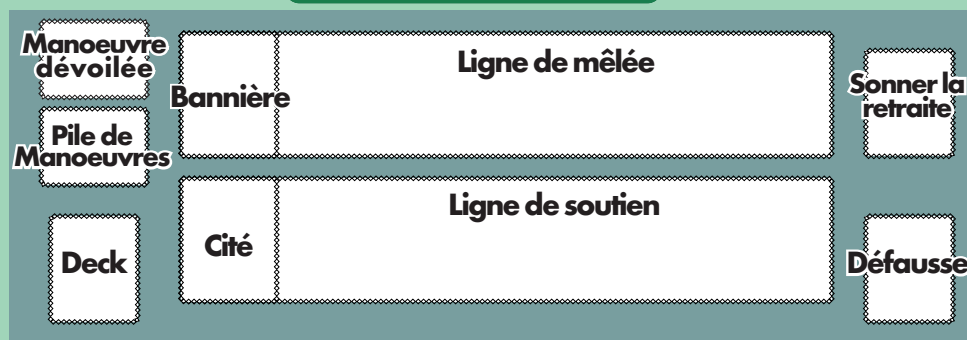
BUT DU JEU

- Détruire le dernier Personnage adverse en jeu ou atteindre 20 points de prestige.

MISE EN PLACE

- 1 Placez vos cartes Bannière, Cité et «Sonner la retraite».
- 2 Formez une pile avec vos 8 Manœuvres et placez-la face cachée.
- 3 Les autres cartes constituent votre deck, placez-le face cachée.
- 4 La valeur sur la Bannière de chaque joueur indique son Initiative, celui ayant la plus haute décide qui sera le premier joueur. En cas d'égalité, déterminez au hasard.
- 5 Le premier joueur cherche dans son deck les cartes indiquées sur sa Bannière, les met sur la ligne de son choix (mêlée ou soutien) et mélange son deck, puis le second joueur fait de même.
- 6 Chaque joueur pioche 6 cartes.
- 7 Chaque joueur peut mettre autant de cartes de sa main qu'il le souhaite au-dessous de son deck pour en piocher le même nombre, puis il mélange son deck. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois.

CHAMP DE BATAILLE



Cette image présente les différentes zones d'un joueur

LA PARTIE PEUT COMMENCER

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

1 Attaquer un Personnage adverse

- Incliner l'un de vos Personnages sur votre ligne de mêlée. Votre Personnage est alors l'attaquant.
- Choisir quel Personnage sur la ligne de mêlée adverse est attaqué. Ce Personnage est alors le défenseur.

Attaquer à Distance : des Personnages possèdent une icône de tir (🏹), cela indique qu'ils peuvent attaquer à distance. Ce type d'attaque diffère d'une attaque classique. En utilisant la valeur de (🏹), l'attaquant peut attaquer depuis sa ligne de mêlée un Personnage sur n'importe quelle ligne adverse. Il peut également attaquer depuis sa ligne de soutien un Personnage sur la ligne de mêlée adverse. Le défenseur n'inflige pas de dégât de riposte (🔪) à l'attaquant.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 Phase de Manœuvre

- a- Chaque joueur choisit une carte dans sa pile de Manœuvres et la dévoile en même temps.
- b- Chaque joueur gagne l'or et pioche le nombre de carte comme indiqué sur sa Manœuvre.
- c- Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut activer le «**Déploiement :**» de sa Manœuvre.

2 Phase d'Action

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chaque joueur réalise une action parmi :

- Jouer l'une des cartes de sa main en payant son coût en or.
- Activer une capacité de type «**Action :**» sur une de ses cartes en jeu.
- Passer.
- Activer «Sonner la retraite» (passer définitivement).
- Attaquer un Personnage adverse (cf : **DÉROULEMENT D'UN COMBAT**).

Après avoir été joué, un Évènement est toujours mis dans la défausse.

3 Fin du tour

Le tour peut se terminer de deux façons :

- Les deux joueurs passent consécutivement. Le deuxième joueur à «Passer» devient alors le premier joueur pour le tour suivant.
 - L'un des joueurs a activé «Sonner la retraite» plus tôt dans le tour et l'autre joueur «Passe».
- Le joueur qui a activé «Sonner la retraite» sera alors le premier joueur du tour suivant.

Les joueurs redressent leurs cartes et conservent l'or non dépensé Les Personnages conservent leurs dégâts. La Manœuvre dévoilée ce tour-ci ne retourne pas dans la pile et sera recouverte par la suivante. Un nouveau tour commence.

2 Action durant un combat

À tour de rôle, en commençant par le défenseur, chaque joueur choisit une action parmi :

- Passer.
- Jouer un Évènement depuis sa main avec écrit «**Combat :**».
- Activer une capacité «**Combat :**» d'une carte en jeu qu'il contrôle.

IMPORTANT : DURANT UN COMBAT, VOUS NE POUVEZ ACTIVER ET JOUER QUE DES CARTES INDIQUANT «Combat :» ou «Réaction :».

3 Résoudre un combat

- Quand les deux joueurs ont utilisé l'Action «Passer» consécutivement, on résout le combat.
- Simultanément l'attaquant inflige au défenseur autant de dégâts qu'il a de valeur d'attaque (🏹) et le défenseur autant de dégâts à l'attaquant qu'il a de valeur de riposte (🔪).
- Les Personnages ayant au moins autant de dégâts sur eux que de vie (❤️) sont détruits.
- Un Personnage détruit est mis dans la défausse et donne autant de prestige (★) qu'indiqué sur sa carte au joueur adverse.

IMPORTANT : LORSQUE LE DERNIER PERSONNAGE DE LA LIGNE DE MÊLÉE D'UN JOUEUR EST DÉTRUIT, TOUS LES PERSONNAGES EN LIGNE DE SOUTIEN DE CE MÊME JOUEUR SONT ENVOYÉS EN LIGNE DE MÊLÉE.

MOTS IMPORTANTS

- **Action depuis la défausse :** activable seulement si la carte possédant cette capacité se trouve dans la défausse.
- **Combat :** ne peut être joué ou activé que durant un combat.
- **Déploiement :** activable lorsque la carte possédant cette capacité arrive en jeu.
- **Destruction :** activable lorsque la carte possédant cette capacité est détruite.
- **Imprévisible :** lors d'un combat, une carte avec cette capacité peut être jouée depuis la main en payant son coût. Cela est considéré comme un «**Combat :**».
- **Intercepteur :** lors de la première action d'un combat, un Personnage avec cette capacité situé sur la même ligne que le défenseur peut être incliné pour rediriger l'attaque et devenir l'unique défenseur de cette attaque. Cela est considéré comme un «**Combat :**».
- **Infiltrateur :** un Personnage sur la ligne de mêlée avec cette capacité peut attaquer un Personnage sur la ligne de soutien adverse, tant que ce dernier ne contrôle pas de Personnage avec Infiltrateur sur sa ligne de mêlée.
- **Pas d'Attachement :** une carte avec cette capacité ne peut pas porter d'Attachement.

RENOMMÉ

Certains Personnages sont Renommés, on peut les distinguer des autres par les deux tirets qui entourent leur «-Nom-», ils ont aussi toujours un sous titre.

Ces Personnages ont deux particularités :

- On ne peut en contrôler qu'un seul du même nom.
- On peut défausser de sa main un Personnage Renommé que l'on contrôle, comme un «**Combat :**» pour donner à celui qui est en jeu, lors de ce combat, un bonus de +1🏹, +1🔪 ou réduire de 1 les dégâts qu'il doit subir.

Retrouvez-nous ainsi que le guide d'apprentissage de Drakerion complet sur :

