

Drachenreiter

WETTELUG DER MAGIER

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Lancer 2 dés. Pour chaque face dragon, la cible perd un point d'énergie remis dans la réserve générale.

Il peut y avoir des dragons entre la cible et le dragon actif

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Le dragon actif est placé juste derrière la cible.
Le dragon actif ne doit pas toucher un autre dragon durant ce déplacement.

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Voler un point d'énergie à la cible.
Rappel : 4 pts maximum dans la réserve d'un joueur

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Placer 3 magic trap le long de la barre de distance utilisée.
Emplacements au choix mais impossible de les mettre sur les cases "énergie", "carte" et les autres dragons

>> JOUÉ AVANT LE VOL DE LA CIBLE



Se placer juste derrière la cible après son déplacement.
Le dragon actif ne doit pas toucher un autre dragon durant ce déplacement.

Remplace le vol du dragon qui a bénéficié de la carte

>> JOUÉ AVANT LE VOL



Augmente de 0 à 300 la vitesse de l'indicateur.
L'indicateur de vitesse n'est cependant pas ajusté.

ajusté.

>> JOUÉ AVANT LE VOL



Réduit de 0 à 300 la vitesse de l'indicateur.
L'indicateur de vitesse n'est cependant pas ajusté.

>> JOUÉ PENDANT UN TOUR ADVERSE



Annule toute attaque adverse.
La carte doit être bien sur posée en début de tour et peut-être utilisée jusqu'à ce que le dernier joueur dans le tour est joué.

le tour est joué.

Drachenreiter

WETTELUG DER MAGIER

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Lancer 2 dés. Pour chaque face dragon, la cible perd un point d'énergie remis dans la réserve générale.

Il peut y avoir des dragons entre la cible et le dragon actif

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Le dragon actif est placé juste derrière la cible.
Le dragon actif ne doit pas toucher un autre dragon durant ce déplacement.

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Voler un point d'énergie à la cible.
Rappel : 4 pts maximum dans la réserve d'un joueur

>> JOUÉ A LA FIN DU VOL



Placer 3 magic trap le long de la barre de distance utilisée.
Emplacements au choix mais impossible de les mettre sur les cases "énergie", "carte" et les autres dragons

>> JOUÉ AVANT LE VOL DE LA CIBLE



Se placer juste derrière la cible après son déplacement.
Le dragon actif ne doit pas toucher un autre dragon durant ce déplacement.

Remplace le vol du dragon qui a bénéficié de la carte

>> JOUÉ AVANT LE VOL



Augmente de 0 à 300 la vitesse de l'indicateur.
L'indicateur de vitesse n'est cependant pas ajusté.

ajusté.

>> JOUÉ AVANT LE VOL



Réduit de 0 à 300 la vitesse de l'indicateur.
L'indicateur de vitesse n'est cependant pas ajusté.

>> JOUÉ PENDANT UN TOUR ADVERSE



Annule toute attaque adverse.
La carte doit être bien sur posée en début de tour et peut-être utilisée jusqu'à ce que le dernier joueur dans le tour est joué.

le tour est joué.