

# 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 énergie, cartes vertes et barres de distance posées à côté du plateau | **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 derrière

➔ **source d'énergie**. Si le dragon s'y arrête, + 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 dégâts sur adversaire placé devant

➔ laqueus : se rapprocher d'un adversaire placé devant

➔ cooperatio : se placer derrière (remplace vol normal)

➔ fovea : placer 3 magic traps le long de la BdD

➔ 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

# 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 énergie, cartes vertes et barres de distance posées à côté du plateau | **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 derrière

➔ **source d'énergie**. Si le dragon s'y arrête, + 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 dégâts sur adversaire placé devant

➔ laqueus : se rapprocher d'un adversaire placé devant

➔ cooperatio : se placer derrière (remplace vol normal)

➔ fovea : placer 3 magic traps le long de la BdD

➔ 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