

DRARKANE

LIVRET DE RÈGLES

Le ciel est devenu cendre, sur les terres du royaume de Drarkane, jadis paisibles et verdoyantes, le crépuscule a laissé place à une nuit sans étoiles. La cloche du château sonne son glas. Des rugissements grondent au loin, d'abord comme des échos, puis comme des hurlements qui déchirent l'horizon, les murailles tremblent, et les flammes lèchent déjà les portes de la forteresse.

Les dragons, légendaires et impitoyables, s'éveillent de leur sommeil millénaire. Et ils ont faim... de vengeance, de flammes et de chaos.

Mais aux portes de cette apocalypse naissante, plusieurs champions répondent à l'appel. Des guerriers au passé trouble, des mages aux secrets insondables, tous unis par une seule certitude : s'ils n'agissent pas ensemble, tout sera réduit en cendres.

Tous devront unir leurs forces pour défendre le dernier bastion de l'humanité...

Mais attention... Les alliances sont fragiles, les trahisons inévitables et chaque attaque peut dissimuler une trahison.

Affûtez vos stratégies... le souffle des dragons approche. Et la gloire ne reviendra qu'à un seul survivant qui deviendra le nouveau roi du royaume de Drarkane !



Remerciements

À vous, nobles âmes qui avez bravé les flammes du chaos pour donner vie à Drarkane ! Ophélie HAEHNEL, ma grande enchanteresse des mécaniques, dont les sorts ont lié les règles avec élégance ; Lionel KLEIN, maître forgeron du code, dont l'enclume n'a cessé de résonner dans les cavernes du développement ; Fabrice ZOLLER, le gardien des tests et éclaircur des bugs, dont les yeux perçants ont vu au-delà des illusions ; Kylian HAEHNEL, dompteur de dragons, qui a affronté les vagues ardentes sans faillir ; Lylia HAEHNEL, messagère du royaume, dont les paroles ont guidé les troupes avec sagesse ; Sandra STORTZ MILLER, maîtresse des parchemins, qui a transmuté nos créations en formats sacrés ; Jonathan BUDA et Régis LUTTER, architectes des runes numériques, qui ont façonné les interfaces numériques telles des portes magiques ouvrant l'accès au royaume ; Theresa STRAILE, gardienne des langues anciennes qui a tissé les mots et dompter les arcanes.

Grâce à votre bravoure et votre ingéniosité, le jeu s'est dressé tel une forteresse enchantée, résistant aux assauts furieux de mille vagues de dragons, les cartes sont prêtes, et les légendes peuvent désormais s'écrire. Que vos noms soient chantés dans les tavernes et gravés dans les pierres éternelles du souvenir !"

Matériel

50 cartes Combat



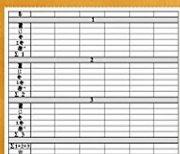
20 cartes Dragon



30 jetons contrat



1 carnet de score



1 carte aide de jeu
(recto-verso)



Extension Trésors
20 cartes Objectif



1 tapis de jeu (playmat)



2

Les cartes Combat

- 40 cartes arcane réparties en 4 couleurs :

30 cartes : bleu (bouclier), rouge (épée), vert (hache) de force 1 à 10 chacune.



10 cartes : jaune (grimoire), de force 1 à 10, cette couleur est l'atout.

Ce qui signifie que ces cartes sont plus puissantes que n'importe quelle carte d'arcane bleu, vert et rouge.



- 10 cartes d'influence :



6 cartes **Obscure** (de force 11 à 13) composées de 4 Chevalier (11), 1 Reine (12) et 1 Roi (13). Ces cartes sont plus fortes que l'atout et donc que tout autre carte arcane.

En revanche la carte d'influence **Obscure** ayant la force la plus haute bat les autres. (13 > 12 > 11).



1 carte **Mercenaire** (de force 0 | 14), peut être de force 0 ou 14 lorsqu'il est joué. Cette carte jouée en 14 devient **une carte Obscure** et bat toutes les cartes, mais jouée en 0 la carte est similaire à **une carte Oeuf de dragon** (de force 0 et de couleur blanche).

*Les cartes d'influence **Obscure** ne sont pas considérées comme une couleur.*



1 carte **Oeuf de dragon** (de force 0 et de couleur blanche), ce dernier perd contre toutes les cartes lorsqu'il est joué.

2 cartes **Sorcier**, qui ne permettent pas de remporter un pli mais qui viennent déstabiliser le jeu et ses règles !



la carte de plus faible valeur remporte le pli, quelle que soit sa couleur.



la carte de plus forte valeur remporte le pli, quelle que soit sa couleur. (**rappel : les cartes Obscure ne sont pas des couleurs !**)

Mais attention si les deux cartes Sorcier sont jouées dans un même pli elles s'annulent et les règles standards reprennent le dessus.

3

But du jeu

Chaque joueur doit remporter le nombre de plis qu'il annonce en début de manche, tout en repoussant des vagues de dragons. Mais une fois qu'un joueur a respecté son contrat rien ne l'empêche de laisser les dragons envahir le royaume de Drakrane et de mener les autres joueurs à leur perte.

Avant d'aborder les règles, prenons un moment pour expliquer la composition des cartes Dragon et Combat, mais aussi les icônes utilisées dans le jeu et les feuilles de scores.

Les cartes Dragon comportent toutes une valeur en points (en haut à droite) que les joueurs peuvent remporter lorsque la carte est vaincue.

Il s'agit des points de "Terreur" :



Les cartes combats comportent toutes un type de flamme et une information de force ou de pouvoir, permettant de savoir comment les jouer lors d'un pli mais aussi comment les utiliser pour vaincre une carte Dragon. Lorsqu'une carte Dragon est vaincue le joueur la retourne face cachée dans sa zone de jeu afin de voir le dos de la carte comportant chacune 2 points pour avoir porté le dernier coup au dragon.

Il s'agit des points de "Trophée" :



Mise en place

La mise en place dépend du nombre de joueur :

2/3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



- à 2/3 joueurs : retirez trois cartes Chevalier (11) ainsi que les cartes atout 1, 5 et 10. Les cartes Combat restantes sont mélangées et 14 sont distribuées à chaque joueur.

- à 4 joueurs : retirez deux cartes Chevalier (11) ainsi que les cartes atout 1 et 10. Les cartes Combat restantes sont mélangées et 11 sont distribuées à chaque joueur.

- à 5 joueurs : retirez une carte Chevalier (11) ainsi que la carte atout 10. Les cartes Combat restantes sont mélangées et 9 sont distribuées à chaque joueur.

- à 6 joueurs : les 50 cartes Combat sont mélangées et 8 sont distribuées à chaque joueur.

Les cartes Combat restantes sont mises de côté sans être révélées aux joueurs.

On mélange les 20 cartes Dragon puis on révèle, au centre de la table et accessible à l'ensemble des joueurs, autant de cartes dragon qu'il y a de joueurs. Il s'agit de la « zone de combat ». On y ajoute également les jetons Contrat à proximité.

Kylian



Exemple de mise en place pour 4 joueurs :

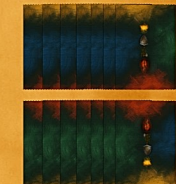


« zone de combat »



Ophélie

Kévin



Lylia

Pour une première partie il est conseillé de ne pas jouer avec l'extension Trésors, vous pouvez donc remettre les cartes Objectif dans la boîte.

Déroulement d'une manche

Lors de la première manche on définit un premier joueur. Tour à tour et en partant du premier joueur, tous estiment le nombre de plis qu'ils pensent remporter et prennent autant de jeton Contrat, c'est ce que nous appellerons « la phase des contrats ».

Le premier joueur démarre un pli en jouant une carte, les autres joueurs jouent, tour à tour et dans le sens horaire, une carte de la couleur demandée. Si un joueur ne possède pas la couleur demandée **il peut** alors «couper» c'est à dire jouer une carte « atout » (grimoire | couleur jaune), ou **il peut** «pisser» pour ne pas gagner le pli (jouer une carte arcane bleu, vert, rouge, au choix).

Les seules cartes qui ne respectent pas ces règles sont les cartes d'influence, à savoir : Oeuf de dragon (0), Chevalier (11), Reine (12), Roi (13), Mercenaire (0/14) et les deux cartes Sorcier. Un joueur **peut** donc jouer l'une de ces cartes comme il le souhaite même s'il possède la couleur demandée et/ou de l'atout.

Note : Lorsque plusieurs cartes de même force remportent un pli c'est la première posée qui l'emporte (par exemple un pli comportant plusieurs cartes Chevalier).

Le joueur ayant joué la carte la plus forte (sauf cartes Sorcier) remporte le pli, il retourne un de ses jeton Contrat (si le joueur dépasse son Contrat il ajoute un jeton de la réserve devant lui) et **doit** répartir les cartes du pli sur les cartes Dragon visibles dans la « zone de combat » (si une carte ne peut être posée elle est défaussée), en respectant les contraintes nécessaires pour vaincre une carte dragon (voir page 12). Lorsqu'une carte Dragon est vaincue, elle est retirée de la « zone de combat » et placée devant le joueur face verso visible. Le joueur qui remporte un pli sera le premier joueur du prochain pli. Avant de démarrer un nouveau pli, les joueurs doivent révéler une nouvelle carte Dragon et l'ajouter dans la « zone de combat ». Si lors de cette étape il s'agit de la 7^{ème} carte Dragon la manche se termine instantanément, sinon le premier joueur démarre un nouveau pli, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur n'ait plus de carte en main puis l'on procède au comptage des points (voir page 7).



Exemple d'un pli à 6 joueurs : Kylian démarre le pli en jouant 5 bleu (bleu sera la couleur demandée), Lylia joue 8 bleu, Ophélie n'a pas de bleu elle décide de "couper" et joue 3 atout pour essayer de remporter le pli, Lionel n'a pas de bleu, il décide de "pisser" et joue 4 vert, Patrick n'ayant pas de bleu, tente de gagner le pli en coupant, il joue un 7 atout, Fabrice a en main un 10 bleu mais joue un chevalier (11) et gagne le pli.

Fin de manche

Une manche peut se terminer de deux manières :

- soit lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes Combat
- soit lorsqu'il y a 7 cartes Dragon en «zone de combat»

Dans les deux cas on procède, pour chaque joueur, au comptage des points de la manière suivante :

- 4 points par pli remporté (points de "Contrat")
- 2 points par carte Dragon vaincue (points de "Trophée")
- Si le joueur a remporté **exactement le nombre pli(s)** qu'il avait annoncé lors de « la phase des contrats », alors il remporte le total des points de "Terreur" collectés par l'ensemble des joueurs, de la manche.
- Si le joueur a un **delta de 1 pli** par rapport à ce qu'il avait annoncé lors de la « phase des contrats », alors il remporte la moitié des points de "Terreur" collectés par l'ensemble des joueurs, durant cette manche.
- Si le joueur a un **delta de 2 plis ou plus**, alors il ne remporte aucun point de "Terreur", durant cette manche.
- **Si la manche est remportée par les joueurs :** les points de "Trésor" des cartes Objectif validée(s) ; si vous jouez avec l'extension Trésors (pages 8-9).

Mise en place des manches suivantes

On mélange individuellement les cartes Combat, Dragon afin de reconstituer chaque paquet, puis on distribue un certain nombre de cartes Combat en fonction du nombre de joueur (voir page 5) et on dévoile autant de cartes Dragon qu'il y a de joueurs, dans la «zone de combat».

Si vous jouez avec l'extension Trésors réalisez également une nouvelle « phase des objectifs ». (page 8).

Le joueur ayant gagné le dernier pli de la manche précédente devient le premier joueur, puis on procède à une nouvelle « phase des contrats ».

Fin de partie

A la fin de la troisième manche, on procède au comptage des points puis on additionne le total des trois manches de chaque joueur, afin d'obtenir un score total. Le joueur obtenant le plus haut score devient la nouvelle légende du royaume de Drarkane !



Extension Trésors

L'ajout de l'extension Trésors permet d'intégrer des objectifs communs et personnels aux joueurs, ajoutant une tension et augmentant les coups bas !

Mise en place

On réalise une mise en place comme habituellement puis on mélange les cartes **Objectif** et on en distribue **2 face cachée à chaque joueur**.

Lorsque les joueurs ont pris connaissance de leurs cartes **Combat** et de leurs **deux cartes Objectif**, on réalise « la phase des contrats », en ajoutant une étape appelée la « phase des objectifs », qui intègre la règle suivante : le premier joueur choisi une carte **Objectif** (parmi les deux en sa possession) qu'il met face cachée devant lui, puis passe la carte restante au joueur à sa gauche, qui choisit également une carte **Objectif** (parmi les 3 en sa possession) et passe les autres au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui après avoir choisi sa carte **Objectif** va déposer les cartes **Objectif** restantes dans une zone commune et accessible à l'ensemble des joueurs, appelée « zone des trésors » (située au dessus des cartes Dragon).

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :
« zone des trésors »



Chaque joueur possède une carte **Objectif** personnelle que lui seul peut essayer de réaliser, alors que la « zone des trésors » comporte des cartes **Objectif** étant des objectifs communs, disponibles à l'ensemble des joueurs.

Les cartes **Objectif** comportent des points de "Trésor"

Instantané : lorsqu'un joueur réalise l'objectif, il met la carte **Objectif** dans sa zone face visible.

Fin de manche : en fin de manche le(s) joueur(s) qui réalise(nt) l'objectif gagne(nt) les points "Trésor" de la carte **Objectif**. En cas d'égalité chaque joueur gagne les points de "Trésor".

Extension Trésors : les cartes Objectif

Instantané - Le premier joueur à obtenir la condition réalise la carte Objectif :



Fin de manche - le(s) joueur(s) concerné(s) réalise(nt) la carte Objectif :



Rappel : les points de "Trésor" ne sont gagnés que si les joueurs ont remporté la manche (c'est à dire qu'il n'y a pas eu 7 cartes Dragon en « zone de combat »).

Variante 2 joueurs

Effectuer une mise en place pour 2 joueurs (*voir page 5*), à l'exception qu'il n'y aura que 2 cartes Dragon de révélées en début de manche. Le troisième joueur sera fictif et ne respectera aucune règle concernant les cartes Combat, il sera nommé « **Le Roi Déchu** ». Si vous jouez avec l'extension Trésors ne distribuez pas de cartes Objectif au « **Roi Déchu** », ce dernier pourra tout de même collecter des cartes Objectif instantané et/ou de fin de manche, disponibles dans la « zone des trésors ». Les règles sont identiques à celles d'une partie à 3 joueurs, à l'exception que le « **Roi Déchu** » aura un deck de 14 cartes Combat posées faces cachées et vous dévoilez toujours la carte du dessus du paquet lors de son tour. Quand le « **Roi Déchu** » remporte un pli, répartissez les cartes Combat sur les cartes Dragon, comme si vous étiez le « **Roi Déchu** » (et pas comme cela pourrait vous arranger).

Le «Roi Déchu» ne gagne pas de points par conséquent s'il remporte une carte Dragon, défaussez-la.

Lors de chaque manche ne comptabilisez que les points des joueurs car le «Roi Déchu» n'est pas là pour la victoire mais uniquement pour vous faire perdre des points.

Variante Solo

Vous allez jouer contre le «Démon» du royaume de Drarkane, il s'agit d'un joueur imprévisible et dangereux. Dans le mode solo vous jouez avec toutes les cartes Combat et les cartes Dragon mais écarterez les cartes de l'extension Trésors. Mélanger les cartes Combat et prenez les 10 premières, le reste du paquet sera votre pioche et le jeu du «Démon». Mélangez les cartes Dragon et dévoilez la première du paquet. Jouez avec les règles du jeu de base mais en prenant en compte les nouvelles règles suivantes :

- vous commencez le premier pli.
- lorsque vous jouez une carte Combat, repiochez-en une à la fin du pli.
- s'il n'y a plus de cartes Combat, mélangez la défausse.
- le «Démon» joue toujours la carte Combat du dessus du paquet de la pioche.
- si le «Démon» gagne un pli, répartissez les cartes Combat sur les cartes Dragon le plus logiquement (et pas comme cela pourrait vous arranger), puis ajoutez une nouvelle carte Dragon dans la « zone de combat ».
- lorsqu'une carte Dragon est vaincue, si c'est vous qui l'avez vaincue prenez-la dans votre zone de jeu sinon mettez-la dans la zone de jeu du «Démon», puis ajoutez une nouvelle carte Dragon dans la « zone de combat ».
- si vous devez ajouter une carte Dragon mais qu'il n'y en a plus le jeu s'arrête et on effectue le comptage des points.
- s'il y a 7 cartes Dragon dans la « zone de combat » le jeu s'arrête et on effectue le comptage des points.

Important : si vous perdez un pli et/ou qu'une ou plusieurs cartes Dragon sont vaincues vous ajoutez toujours qu'une seule nouvelle carte Dragon.

Lorsque la partie est terminée vous effectuez le total des points de "Terreur" présentes sur les cartes Dragon que vous avez vaincues et retirez le total des points de "Terreur" présentes sur les cartes Dragon vaincues par le «Démon».

Comparez votre score ainsi obtenu, pour obtenir votre rang :

Villageois Carbonisé (0 à 20) : du royaume de Drarkane, il ne reste que des cendres...

Coureur de Flammes (21 à 40) : les dragons te chassent plus que l'inverse...

Poufendeur d'Écailles (41 à 60) : le peuple de Drarkane t'accorde un regard.

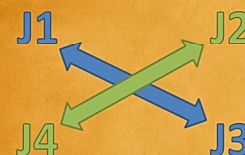
Fléau des Cieus (61 à 80) : le royaume de Drarkane chante tes exploits !

Légende de Drarkane (80 et +) : ton nom est gravé dans le feu et le sang !!! Tu entres dans la légende du Royaume de Drarkane !

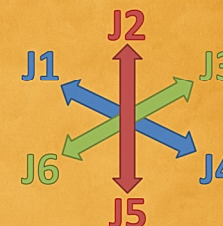
Variante Équipe (pour 4 ou 6 joueurs)

La variante équipe permet de redécouvrir Drarkane en jouant par équipe de 2 joueurs se faisant face, tout en conservant les règles de base du jeu.

4 joueurs
2 VS 2



6 joueurs
2 VS 2 VS 2



La mise en place est identique sur le nombre de cartes Combat distribuées et le nombre de cartes Dragon dévoilées en fonction du nombre de joueurs.

La différence réside sur le fait que les joueurs jouant dans une même équipe s'échangent une carte Combat au début de chaque manche (les duo ne sont pas obligés d'échanger simultanément leur carte). Lorsque chaque équipe a fait son échange la manche peut alors démarrer.

Lorsqu'un joueur remporte un pli, il peut (sans obligation) échanger une carte Combat avec son binôme. Le joueur opposé peut consulter la carte et la rendre à son binôme OU prendre cette carte Combat et en donner une autre de sa main à son binôme.

Lorsqu'une manche est terminée, on effectue le comptage des points de chaque joueurs comme lors d'une partie standard (page 7), puis chaque équipe additionne les points des deux joueurs afin d'obtenir un score d'équipe.

Cette étape est répétée à chaque manche puis on totalise les scores des trois manches pour chaque équipe afin d'obtenir le duo victorieux !

Si vous jouez avec l'extension Trésor (pages 8-9) ; lorsque les joueurs ont sélectionné leur carte Objectif et mis en place la « zone des trésors », les deux joueurs de chaque équipe prennent chacun connaissance secrètement de la carte Objectif sélectionnée par leur binôme.



Remerciements

Un immense merci aux contributeurs :



Aymeric Le Roux, Floriane Wolff, Amanda Spehner, Flavie Avril, Fabrice Zoller, Lionel Humbert, William Brenckle, Lionel Klein, Jean-Marc Gastine, Audrey Duflot, Constanze Mayer, Nadège & Didier Le Roux, Elodie & Vincent, Hanaé, Loris, Calie Brencklé, Stéphane Vivet, Jonathan & Sandra Stortz, Jérôme Vanpoucke, Gaëlle Le Corre, Fabrice Speich, Ghislaine Nopper, Jean-Pierre Ciabocchi, Thierry Dorey, Christelle Seiter, Ronan Koenig, Fanny Rohner, Jérémie Lalanne, Florence Bruckmann, Roxane Nseka, Céline Alamichel, Laure & Thomas C., Cindy Khaldi, Diana Petrazoller, Steven Nasr, Arnaud Jourdain, Aude Stevenel, Frederic Follet, Sylvain & Justine Meynier De Salinelles, Fanny Creusot, Aline Helmer, Gregory Maenner, Jean-Baptiste Casbonne, Jordan Hollard, Pamela Lacote, Christine Bayer, Yoann Kempfer, Patrick Wendling, Vincent Lambert, Fabrice Van Cauteren, Régis Lutter, Marianne Nou, Johanne & Vincent Salingue, Cécile Goré, Rodrigue Nicolas, Jean-Luc Weyl, Jeremy Guerinot, Mélissa Lagneaux, David Lavigne, Magalie Pupier, Evelyne Henninot, Cyril Dulou, Sabrina Bernard, Claudine Nuss, Florent Weltzer, Les Jeux de Vince, Vincent Mallet, Fabien Marchal, Thibaut Schaeffer, Elodie Geist, L'Épopée, Sébastien Ollivier, Geoffrey & Audrey Caputo, Brice Pujat, James Caillaud, Virginie Le Bas, Alain Caffart, Stéphane Heinrich, Jeux m'éclate, Floryse Perron, Le Refuge du Geek, Pierre Deneux, Alain Zamboni, Cyril Quille, Christophe Le Ven, Dominique Favret, Maxime Vaucoulon, Rue des Jeux, Emmanuelle Goffinet, Olivier Valentin, MJC Scherwiller, Vincent Pollet, Céline Archis, La Ludette, Guillaume Cantrel, La ludothèque Sélest', Laetitia Martin, A Koi K'on Joue, Anthony Panthou-Bodian, Dominique Dekempener, Cindy Hardouin, Ludo Ried, François Joseph Blondeau, Nicolas Andrezsik, Laurent Avon, Etienne Merceran, Anthony Salingre, Play On The Bisch', Quentin Boussardon, La Taverne Des Joueurs, Ingrid Achard, Kevin Crombez, Edouard Mangel, Julien et Anita Bauer, Sébastien Prin, Christophe Chastang, Anthony Briot, Frédéric Pfister - Boutique Fungames, Elodie Grenier, Mathias Convery, Victor Baltenweck, Patrick Lentz, Thomas, Mélia et Lizzie Cleiss, Pierre Du Crest, Sébastien Laine, Stéphane Prunière, Jérémy Deniot, Antoine Ozturk, Pierre Le Maitre, Alexandre Nedelec, Régis Dalpra, Ludod'Eck, Valentine Marques, Catherine Vassel, Julien Vandermeersch, Ludi'Wolfi, Mehdi Belgahri, Etienne Jaouen, Aline & Marco Keller, Séverine Zaegel, Jonathan Ciminelli, Chrys Anthème, La compagnie des joueurs, Mélanie Dumazeau, Emeline Carvalho, Mike Pollina, Philibert.

MERCI !



www.kometh.fr

Auteur : Kévin HAEHNEL
Illustrateur : Fabrice WEISS
Graphiste et éditeur : Kometh