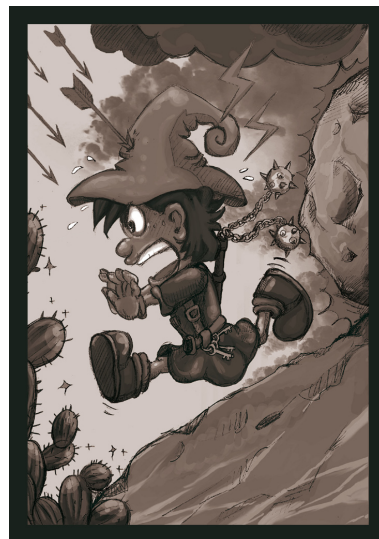


affrontent donc le même dragon).

Il est parfois bon de laisser les autres se fatiguer contre la bête avant de venir porter le coup final qui vous vaudra tous les honneurs...et un peu de rancune aussi sans doute. Cependant ne tardez pas trop car qui sait quelle botte secrète vos concurrents peuvent avoir en main.

Le combat contre le dragon suit les mêmes règles que ceux livrés contre les monstres ; à l'exception près qu'un joueur combattant le dragon doit, s'il ne joue pas de carte pendant son tour, en défausser 3 de sa main. Si celui-ci à moins de 3 cartes, il défausse alors toute sa main.



Remerciements à Mlle 'Popo' Zhang Li, Cécile Ligonnière, Radja, Marie, Angèle.

But du jeu

Traverser la contrée et terrasser le dragon.

Traverser la contrée consiste à parcourir au moins 100 km (80 km à partir de 5 joueurs) à l'aide des cartes « terrain » chacune portant une mention kilométrique indiquant la distance qu'elle permet de parcourir.

Le combat contre le dragon quant à lui se fera à l'aide des cartes « combat » qui devront être cumulées jusqu'à ce que tous les points de vie du dragon aient été épuisés.

Description et préparation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Les différentes cartes

- 50 cartes « terrain »
 - 13 de plaine
 - 12 de forêt
 - 12 de marais
 - 11 de montagne + 2 ponts
- 17 cartes « monstre »
 - 4 guenaudes
 - 4 brigands
 - 5 gobelins
 - 3 orcs
 - 1 ogre

• 31 cartes « attaque » comportant des valeurs réparties de 2 à 10 points ainsi qu'une carte unique Excalibur causant 15 points de dégâts.



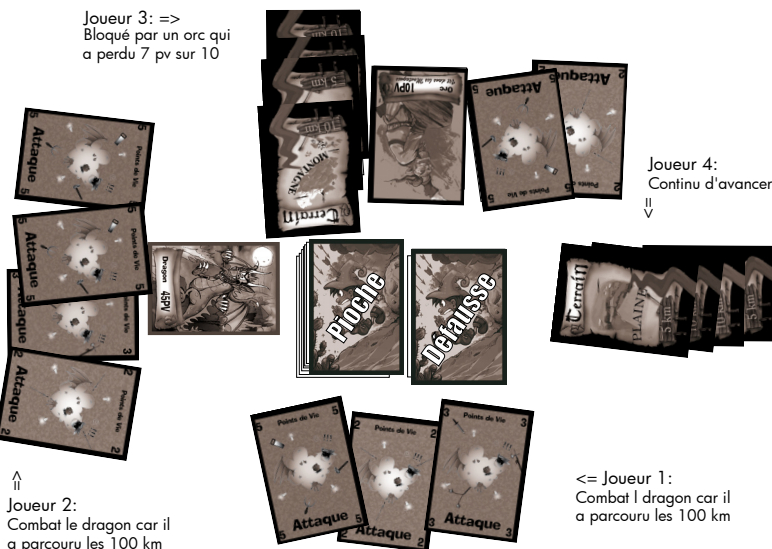
Le royaume de Féruce se voit confronté à un terrible péril. Les paysans grondent car un dragon arpente la région, dévastant les champs, ne laissant qu'une immense empreinte là où se dressaient les cultures censées alimenter le pays. Plus grave encore, celui-ci semble ne jamais être rassasié et dévore le bétail.

Les chevaliers ayant fui, le roi annonce dans un dernier élan désespéré que celui qui terrassera la bête et sauvera le royaume se verra remettre en épousailles la princesse

Joueur 3: =>
Bloqué par un orc qui a perdu 7 pv sur 10

Joueur 4:
Continu d'avancer

<= Joueur 1:
Combat l dragon car il a parcouru les 100 km



^
Joueur 2:
Combat le dragon car il a parcouru les 100 km

• 11 cartes « événement »
comportant des indications...

• 1 carte « dragon »
qui devra être mise de côté en début
de partie.

Mise en place

Toutes les cartes (hormis celle
du dragon) sont mélangées. Chaque
joueur se voit alors remettre 8 cartes,
les cartes restantes sont placées face
cachées au milieu de la table et
constitueront la pioche.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune assumera le
rôle du premier joueur.
Chaque joueur, lors de son tour, doit :

1°) Tirer 2 cartes de la pioche.

2°) S'il le désire, jouer jusqu'à 2 cartes
de sa main, ces deux cartes peuvent
ou non être de même type.
Tout type de combinaison est
envisageable. Gardez cependant
bien en tête que vous ne pourrez jouer
de cartes que lors de votre tour, jamais
durant celui d'un autre joueur
Il n'y a pas de limite au nombre de
cartes qu'un joueur peut avoir en main.
Lorsque la dernière carte de la pioche
est tirée, les cartes défaussées sont
mélangées et placées face cachée
pour former la nouvelle pioche.

Cartes à poser

Les cartes « terrain »

Le premier objectif du jeu
étant de parcourir les 100 km qui
vous séparent du dragon (80 km à
partir de 5 joueurs), les cartes terrains
posées devant vous y demeurent tant
que vous n'avez pas atteint la tanière
de ce dernier, vous permettant ainsi à
tout moment, de contrôler le nombre
de km que vous avez parcouru (en
additionnant les valeurs kilométriques
de chaque carte posée), ainsi que la
nature du lieu où vous vous trouvez
actuellement (plaine, forêt, marais,
montagne, pont).

Pour ce faire, veillez à toujours poser la
carte terrain que vous jouez par-dessus
la dernière que vous avez placée, en
laissant apparent la distance que celle-
ci vous avait permis d'accomplir.

La dernière carte terrain posée indique
également la nature de l'endroit où
vous vous trouvez alors.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse
les 100 km retourne alors la carte
dragon signifiant ainsi qu'il a trouvé
sa tanière et agit conformément à la
section « combat contre le dragon ».

100 km, c'est vite fait vous dites-vous
?! Et il faut bien avouer que vous
n'avez pas tort, c'est pourquoi il vous
est possible de ralentir un adversaire,
soit parce que celui-ci semble se
rapprocher un peu trop du but, soit
simplement parce que cela vous est
permis.
C'est donc dans ce but qu'apparaît un
deuxième type de carte.

Les cartes « monstre »

Pour empêcher un joueur
de progresser vers le dragon, vous
pouvez poser une carte monstre
devant lui. Tant qu'une carte monstre
est présente devant un joueur, celui-ci
ne pourra plus poser de carte terrain.
Mais, attention, un monstre vit dans un
certain environnement.

Par conséquent, assurez-vous bien que
le type de terrain dans lequel évolue
le joueur que vous désirez cibler,
correspond bien à celui où votre
monstre vit.

Si cela est bien le cas, posez votre
carte devant le joueur. On ne peut
poser qu'un seul monstre à la fois.

Si la carte terrain est celle du pont,
tous les monstres peuvent attaquer.

Pour les combattre, il vous faudra user
du troisième type de carte.

Les cartes « attaque »

Pour tuer un opposant, qu'il
s'agisse d'un simple monstre ou bien
du dragon en personne, il vous faut
des cartes attaques.

Chaque monstre dispose d'un certain
capital de points de vie. De la même
manière, une carte attaque dispose
quant à elle d'une valeur de dégâts
qu'elle inflige à votre adversaire.

Ainsi par exemple, une carte attaque
de valeur 3 permet de faire perdre
3 points de vie au monstre contre
lequel vous la jouez. Un monstre meurt
lorsque son total de point de vie se
trouve réduit à 0 ou moins...

Lorsque vous jouez une carte combat,
cette dernière demeure posée sur la
carte monstre tant que celui-ci possède
des points de vie. Lorsque enfin il rend
l'âme, vous défaussez sa carte ainsi
que toutes les cartes combats qui se
trouvent placées dessus.

Bien évidemment quand on court la
campagne en quête d'aventure, il n'y a
pas que les monstres qui peuvent poser
souci, il y a aussi son lot d'imprévus, et
c'est donc là qu'intervient le quatrième
type de carte .

Les cartes « événement »

Dès que vous jouez une
carte événement, on applique les
effets figurant dessus, puis celle-ci
est immédiatement défaussée. Seule
exception à cette règle, la carte « je
suis paumé ! » qui restera posée sur
le joueur ciblé tant que celui-ci n'aura
pas accompli les 100 kilomètres requis
(80km à partir de 5 joueurs).

Le combat contre le dragon

Le premier joueur qui atteint
ou dépasse les 100 km (ou 80 km)
retourne alors la carte dragon signifiant
ainsi qu'il a trouvé sa tanière, et se
défausse des cartes terrains présentes
devant lui.

Si celui-ci n'a jusqu'alors joué qu'une
seule carte, il peut conformément
à la règle (si cela lui est possible et
pour peu qu'il le souhaite), jouer une
carte attaque. Ce qui débute à
proprement parler le combat final
contre l'immonde bête.

Tant que le dragon n'est pas mort,
chaque joueur qui atteint ou dépasse
les 100 km, peut de la même manière,
rejoindre le combat (les joueurs

