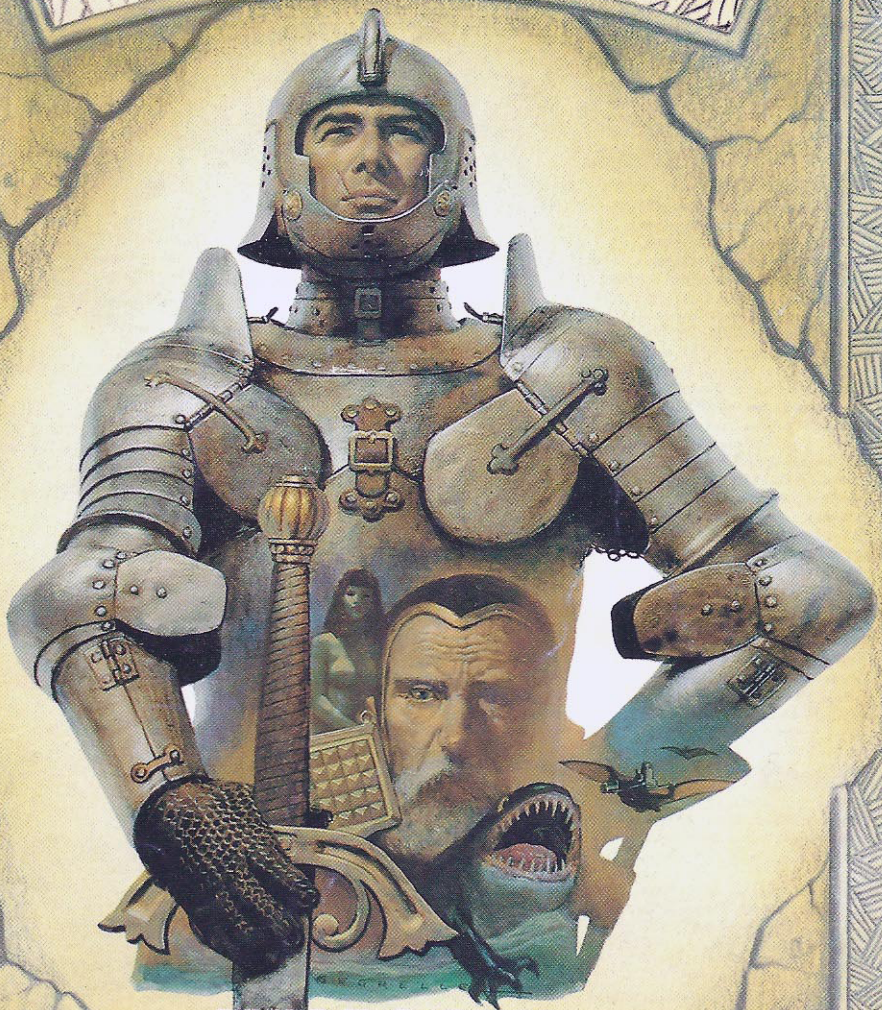
THE DRAGON'S WRATH



JEU DE CARTES A COLLECTIONNER

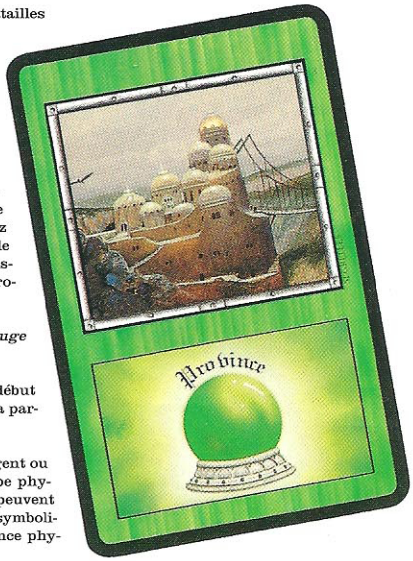
naipes Fournier HERACLIO

GAMES

Les règles

But du jeu

Dragon's Wrath permet à deux ou plusieurs joueurs de livrer des batailles titanesques dans le but faire baisser la popularité de ses adversaires. En effet, chaque joueur représente le leader de quelques provinces qui lui apportent richesse, puissance magique et prestige. Le dernier joueur à posséder au moins une province est considéré comme étant le vainqueur.



Différents types de cartes

Les joueurs de Dragon's Wrath utilisent plusieurs types de cartes. Afin que vous puissiez vous rendre compte des particularités de chaque carte, voici une description rapide des types que vous pourrez manipuler. Chaque rituel, créature ou maléfice possède une série de sphères dans le coin supérieur gauche. Ces cercles représentent la puissance politique, économique ou magique nécessaire (en nombre de provinces) nécessaire pour utiliser la carte en question.

Exemple: Un rituel qui comporte 2 sphères bleues et 1 sphère rouge nécessite 2 provinces bleues et 1 province rouge pour être utilisé.

Provinces: ces cartes représentent la puissance de chaque joueur. Au début de la partie, chaque joueur dispose de 15 provinces. Il est éliminé de la partie lorsqu'il n'en possède plus.

Créatures: ces cartes représentent les créatures que les joueurs engagent ou invoquent durant la partie et qui leur servent de puissance de frappe physique. Les créatures qui possèdent le symbole M sont les seules qui peuvent utiliser des objets magiques. Chaque créature possède deux valeurs symbolisées comme suit: PM pour la puissance magique, PP pour la puissance physique. Ces deux capacités sont utilisées en combat.

Objets magiques: ces cartes représentent les reliques et les objets ensorcelés que les joueurs peuvent acheter ou créer en cours de partie. Un objet magique, lorsqu'il entre en jeu, doit obligatoirement être affecté à une créature en jeu de votre choix (si elle possède le symbole M). Il existe quatre types d'objets magiques: les défenses (symbole: D), les armes (symbole: A), les projectiles (symbole: P) et les objets divers (symbole: O). Une même créature ne peut posséder qu'un seul type d'objet de chaque type.

Rituels: ces cartes représentent des sortilèges magiques complexes à mettre en oeuvre et qui doivent être exécutés à certaines périodes de l'année. A moins que le contraire ne soit indiqué, les effets magiques d'un rituel continuent jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la partie se termine. Une fois lancé, la carte qui représente le rituel est défaussée (ou laissée face visible sur la table si les joueurs en ont besoin pour se souvenir des effets dudit rituel).

Maléfices: ces cartes représentent des sortilèges magiques faciles à mettre en oeuvre qui peuvent être lancés à tout moment de la partie. A moins que le contraire ne soit indiqué, les effets magiques d'un maléfice ne durent que jusqu'à la fin du tour en cours. Une fois lancé, la carte qui représente le maléfice est défaussée.

Préparation de la partie

Chaque joueur doit séparer ses cartes en deux paquets: d'un côté les provinces et de l'autre côté les créatures, les objets magiques, les rituels et les maléfices.

Le tas des provinces doit être composé d'exactement 15 cartes et ne doit pas contenir plus de 2 provinces magiques. Ce tas constitue la puissance politique, militaire et magique de chaque joueur. Dès le début du jeu, un joueur possède en main toutes les provinces de son tas.

Le tas des alliés, composé de toutes les autres cartes, doit en contenir au moins 30. Ce tas doit être mélangé et placé non loin du joueur auquel il appartient. Il tire ensuite les 5 premières cartes de son tas et les place dans sa main.

Ces 20 cartes constituent la main de départ de chaque joueur.