

DRAKO

AETHERYA POCKET



EXTENSION#1

Dans cette première extension pour Drako, nous vous proposons 3 nouveaux « modules » : les Terrains mixtes, les nouvelles Légendes et les Araignées. Vous pouvez les mixer comme bon vous semble et intégrer 1, 2 ou 3 de ces modules à votre jeu de base. Bon amusement !

DRAKO - ÆTHERYA POCKET

RÈGLES DES NOUVELLES CARTES



ARAIGNÉE

PRÉPARATION

Mettez de côté les cartes Araignées comme suit (le surplus retourne dans la boîte et ne servira pas pour cette partie) :

- * 4 cartes Araignée à 2 joueurs
- * 6 cartes Araignée à 3 joueurs
- * 8 cartes Araignée à 4 joueurs

Procédez à la mise en place habituelle du jeu . Lorsque tous les Royaumes sont installés, ajoutez les cartes Araignée à la pioche et mélangez. La partie peut débuter.

Important : aucune carte Araignée ne doit se trouver parmi les 16 cartes formant le Royaume d'un joueur (carré de départ ou contrées inexplorées).

Les cartes Araignée, à l'instar des Dragons, sont plutôt négatives mais peuvent s'avérer utiles en fin de partie !

Lorsqu'un joueur pioche une carte Araignée, *il ne peut pas la défausser*. Elle doit obligatoirement être positionnée dans son Royaume, **par dessus une carte Tribu** (à défaut, par dessus une carte *Terrain* ou *Portail*, mais jamais par dessus un Dragon). Cette action met fin au tour du joueur.

La carte ainsi recouverte ne peut plus être défaussée et **n'a plus aucun effet** : elle ne permet plus de valider de Légende et n'apporte plus aucun bonus (points d'harmonie) ni malus (guerre ou malus de Terrain).

Si un joueur pioche une seconde Araignée (depuis la pioche ou la défausse), *il doit défausser les 2 cartes Araignée* (celle qu'il vient de piocher, et celle présente dans son Royaume). Cela met fin à son tour.

La seule façon de se débarrasser d'une Araignée est donc d'en avoir une seconde !

Si un adversaire pioche sa première carte Araignée, vous pouvez

lui proposer de la récupérer !

En effet, cette manoeuvre vous permet de défausser votre propre carte Araignée, et d'éviter à votre adversaire de recouvrir l'une des cartes de son Royaume.

Cela met fin au tour du joueur actif.

Cependant, un joueur n'est jamais obligé d'accepter ce genre d'arrangement.

Il pourrait avoir tout intérêt à conserver son Araignée, recouvrir l'une de ses Tribus, et ainsi éviter une guerre dans son Royaume par exemple !

Note : si plusieurs joueurs proposent de récupérer une carte Araignée venant d'être piochée, le joueur actif est libre de choisir à qui il fera cette faveur.

En fin de partie, la carte toujours recouverte par une carte Araignée **n'est pas comptabilisée** (ni pour les bonus, ni pour les malus). Une carte Araignée prise dans la défausse juste avant la fin de partie peut parfois être salvatrice pour votre Royaume !

LES TERRAINS MIXTES

Les *Terrains mixtes* sont des terrains au même titre que les autres.

Cependant, ces cartes peuvent être **pivotées et placées dans le sens de votre choix**. Dans l'exemple de la carte ci-contre, les cartes connectées

(adjacentes) au côté « *Plaine* » du Terrain mixte ne sont pas connectées au côté « *Forêt* », et réciproquement.

Les *Terrains mixtes* permettent donc, selon leur orientation, de favoriser l'*Harmonie* dans un royaume mais aussi de faciliter l'acquisition de certaines cartes *Légendes*.

Toutefois, les cartes *Terrain mixte* sont **verrouillées**  : une fois placées, elles ne peuvent ni être défaussées, ni être pivotées.

PRÉPARATION

Prenez les cartes du jeu de base correspondant au nombre de joueurs de la partie, puis retirez 1 carte terrain de chaque type



(1 Montagne, 1 Forêt, 1 Marais, 1 Plaine) que vous remplacez dans la boîte (elles ne seront pas utilisées lors de cette partie).

Ajoutez ensuite les 6 cartes *Terrain mixte* au reste du paquet, mélangez et procédez à la mise en place habituelle.

Attention, il ne peut jamais y avoir plus de 2 cartes *Terrain mixte* dans un même royaume.

EN JEU

Si votre Royaume possède déjà 2 *Terrain mixte* et que vous en piochez un 3^{ème}, vous devez obligatoirement le **défausser** et donc révéler l'une de vos cartes *Contrées inexplorées*.

Si vous révélez une carte *Terrain mixte* dans votre Royaume qui en possède déjà deux, **cette carte doit être défaussée et remplacée par la première carte de la *Pioche*** (et non de la Défausse).

Répétez l'opération si la carte piochée est également un *Terrain mixte* !

LES NOUVELLES CARTES LEGENDES

Il y a 3 nouvelles cartes *Légende*. Mélangez-les aux 15 cartes *Légende* de base. Vous jouez désormais avec 18 *Légendes*.



LES 4 TERRAINS

C'est l'équivalent de la légende des 4 tribus mais avec les Terrains. Son acquisition est facilitée si vous jouez avec les *Terrains mixtes*.

LES 3 DRAGONS

Explicite. Il suffit d'avoir au moins 3 Dragons, domestiqués ou non, dans son Royaume.

LES 3 PORTAILS

Explicite. Il suffit d'avoir au moins 3 Portails dans son Royaume.