

# **DREKKI**

## **Pitch :**

*Impossible pour les grands Anciens de dire depuis combien d'hivers dure cette malédiction, que partout dans le royaume de Gondar, on appelle « le Souffle ». Toutes les 4 lunes, sans exceptions, une horde de dragon traverse le territoire en un unique passage, semant la désolation de ses flammes destructrices.*

*Par bonheur, il y a fort longtemps, le Grand Mage a mis au point une parade. Un enchantement particulièrement puissant mais difficile à invoquer. Le Grand Mage était le seul à pouvoir l'utiliser car au moment où un dragon approchait, il lui fallait dire une incantation afin que le charme agisse, tirant ainsi une larme au dragon qui le survolait. Ces larmes protégeaient le Grand Mage du feu de ces géants des airs. Mais en cas d'échec lui seul devait faire face aux brûlures des dragons.*

*Sentant la fin approcher, il décida de former des successeurs. Ils sont aujourd'hui 6. Six Mages, issus de chacune des six tribus du royaume, formés à être en mesure de lutter contre cette malédiction. L'orgueil des Hommes les ayant rattrapé depuis longtemps, ils décident chaque nuit lors desquelles « le Souffle » doit venir les visiter, de se mettre en quête d'être le mage le puissant du royaume. Une bonne incantation et c'est la guérison, une mauvaise et c'est l'ignition...*

## **But du jeu :**

Être le mage ayant subi le moins de brûlures de dragons une fois les 13 tuiles **dragon** jouées.

## **Matériel :**

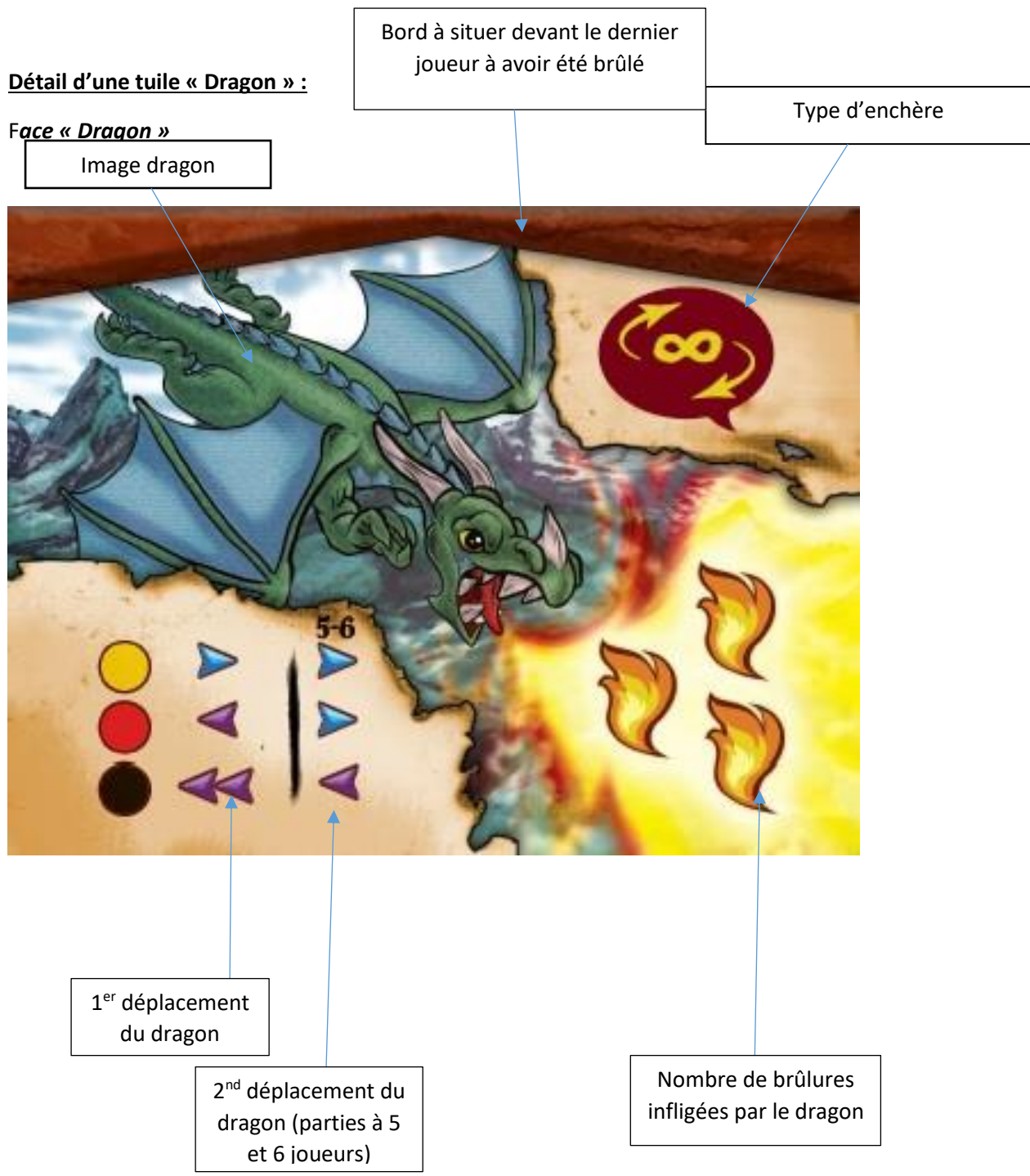
- 27 tuiles **dragon** (8\*2 brûlures, 8\*3 brûlures, 8\*4 brûlures, 3\*5 brûlures)
- 6\*6 cartes **mage** (numérotées 0, 1, 2, 3, 4, et 5)
- 13 Jetons **larmes**

## **Mise en place de 3 à 6 joueurs:**

- 1- Triez les tuiles **dragon** par nombres de brûlures en les gardant face « brûlures ».
- 2- Mélangez la pile des tuiles **dragon** « 2 brûlures », piochez en quatre et placez les tuiles faces « brûlures » au centre de la table. Répétez l'action pour les tuiles « 3 brûlures » et placez-les au-dessus des tuiles précédemment choisies au centre de la table. Recommencez avec les tuiles « 4 brûlures ». Enfin, procédez de la même manière avec les tuiles « 5 brûlures » mais n'en piochez qu'une seule parmi les 3 disponibles.
- 3- Retournez le tas de tuiles ainsi formé. La première tuile du paquet doit donc être sur sa face « dragon ». la Horde est alors constituée. Les autres tuiles sont laissées à portée de main.
- 4- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 cartes **mage** associées.
- 5- Placez les jetons **larmes** à portée de main.
- 6- Le joueur ayant croisé un dragon en dernier, prend la première carte de la Horde et la positionne devant lui de sorte que le **bord en forme de fleche** de la tuile soit le plus proche de lui.

**Détail d'une tuile « Dragon » :**

**Face « Dragon »**



Un tour de jeu se déroule en 5 phases :

- Phase 1 - l'arrivée du dragon :

A l'exception du premier tour (cf mise en place), la première tuile **dragon** de la Horde est placée face au dernier joueur à avoir été la cible des flammes d'un dragon (qu'il se soit fait brûler ou non). La

tuile est placée devant le joueur de sorte que le bord en forme de flèche de celle-ci soit le plus proche de lui.

- *Phase 2 – L’invocation :*

Durant cette phase, chaque joueur va choisir, simultanément, la carte **mage** de son choix et la placer face cachée au centre de la table. Lorsque tous les joueurs ont effectué cette action, on passe à la phase suivante.

N.B : Lors de cette phase, il est possible de parler avec les autres joueurs mais ces discussions ne peuvent en aucun cas évoquer ni la couleur ni le chiffre des cartes choisies.

- *Phase 3 – L’enchantement :*

L’enchantement est une phase d’enchère.

Le joueur devant lequel se situe le dragon, débute toujours cette phase. Il doit alors annoncer un chiffre correspondant à ce qu’il pense être le plus proche de la somme totale présente sous toutes les cartes **mage** de la table. Il peut évidemment bluffer s’il le souhaite.

*Ex : Si Cyril annonce 6, c’est qu’il pense qu’il y a **au maximum** 6 au total sous l’ensemble des cartes présent sur la table.*

Il existe trois types d’enchère possible, variant selon les tuiles **dragon** et représentées par les symboles présents dans le coin en haut à droite des tuiles **dragon**



« **Infinie** » : Une fois que le premier joueur a effectué son annonce, c’est au joueur à sa gauche de parler. Il a 2 choix : surenchérir en annonçant un chiffre supérieur au précédent ou bien se retirer définitivement de l’enchère. Puis c’est au joueur à gauche de parler. Et ainsi de suite jusqu’à ce que tous les joueurs sauf un se soit retirés. Chaque joueur peu donc faire plusieurs annonces.



« **Unique** » : Ce type d’enchère s’effectue de la même façon que la précédente à la différence près que chaque joueur n’aura la parole qu’une seule et unique fois.



« **A la volée** » : Lors de ce type d’enchère, à compter du moment où le premier joueur a effectué son annonce, n’importe qui peut surenchérir, et ce jusqu’à ce qu’il ne reste plus qu’un joueur à ne pas s’être retiré de l’enchère

- Phase 4 – Le charme :

Une fois la phase précédente terminée, le charme peut s'opérer... ou pas ! On retourne l'ensemble des cartes **mage** mises par les joueurs lors de ce tour et l'on compte la somme totale des chiffres présents. On compare alors ce résultat à l'annonce qui a remporté la phase précédente. Deux cas se présentent alors :

**Cas 1 - L'annonce est strictement supérieure au total présent sur les cartes mage :**

L'enchantement n'a pas fonctionné et le charme est rompu ! Le dragon en colère jette immédiatement ses flammes destructrices en direction du malheureux mage qui est automatiquement brûlé. Le joueur en question prend la tuile **dragon** et la retourne face « brûlures » devant lui, indiquant ainsi à toute la table le nombre de brûlures qu'il a subi. On passe alors directement à la phase suivante sans autres considérations.

**Cas 2 – L'annonce est inférieure ou égale au total présent sur les cartes mage :**

Le charme a fonctionné et le dragon vacille, perturbé par la puissance du Mage. Aveuglé, il laisse une larme s'échapper.

Le joueur prend un jeton **larmes** et le place devant lui. Ces larmes soignant les brûlures de dragons, elles seront retranchées à son total de brûlures en fin de partie.

Le dragon se déplace alors pour aller jeter ses flammes sur un des Mages. Le déplacement d'un dragon s'effectue en observant les couleurs des cartes **mage** mises par les joueurs. Le dragon se déplace comme indiqué sur la tuile en fonction de la couleur majoritaire présente sur la table.

Ex :



Si une majorité de jaunes est présent sur la table, le dragon se déplace de 1 joueur vers la gauche

Si une majorité de rouges est présent sur la table, le dragon ne bouge pas

Si une majorité de noirs est présent sur la table, le dragon se déplace de 1 joueur vers la droite

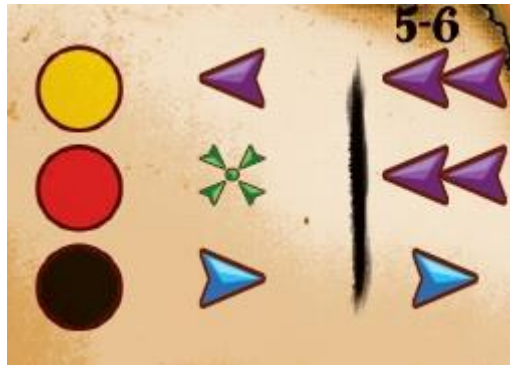
Le joueur devant lequel le dragon arrête son déplacement est instantanément brûlé. Il retourne donc la tuile **dragon** face « brûlures ». Puis on passe à la phase suivante.

**Important :**

- Le Joueur ayant remporté l'enchère ne peut pas être brûlé lors de ce tour, il est immunisé.
- En cas de non majorité clairement définie parmi les couleurs, c'est le joueur ayant remporté l'enchère qui choisit la couleur qui va définir le déplacement du dragon parmi les égalités.

**Le joueur vainqueur de l'enchère remporte donc une triple récompense : Une larme, l'immunité pour ce tour et la possibilité de gérer les égalités.**

**Lors des parties à 5 et 6 joueurs, il y a 2 déplacements par tuile *dragon*.** Le 1er déplacement du dragon s'effectue de la même manière que décrit précédemment. Le joueur brûlé ***ne retourne pas la tuile*** devant lui mais en prend une de même valeur en guise de marqueur. Le dragon effectue alors un second déplacement comme décrit sur les tuiles ***dragon*** dans la colonne 5/6. Il y aura donc deux joueurs de brûlés par tour (sauf à être immunisé).



- *Phase 5 – La transition :*

Chaque joueur défaisse alors la carte ***mage*** qu'il a joué lors de ce tour en les posant à côté de lui face cachée. Il ne pourra plus la jouer lors du prochain tour. Lorsque lors de cette phase les joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main, ils reprennent l'ensemble de ces derniers de manière à avoir, de nouveau, les 6 cartes ***mages*** en mains.

Une fois cette phase terminée, un nouveau tour débute.

**Fin de la partie :**

Une fois que l'ensemble des tuiles ***dragon*** de la Horde a été joué, la partie se termine. Chaque joueur compte alors ses brûlures de la façon suivante :

**Nombre de brûlures présentes sur les tuiles *dragon* devant lui**

–

**Nombre jetons *larmes* obtenus**

Le joueur ayant subi le moins de brûlures est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, celui ayant le plus de jetons ***larmes*** remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, celui ayant le moins de tuiles ***dragon*** remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité.... Franchement, refaites une partie !

## Variante à 2 joueurs

### Principe :

Chaque joueur incarnera 2 mages (2 couleurs) mais les brûlures que ces mages recevront seront cumulées.

### But du jeu :

Le joueur ayant reçu le moins de brûlures (brûlures des dragons – valeur des larmes gagnées) à l'issue du passage de la Horde est déclaré vainqueur.

### Mise en place :

Chaque prend DEUX COULEURS de *cartes mage*, les MELANGE par couleur et les PLACE EN 2 PILES, côte à côte, devant lui. La Horde est normalement constituée et les *jetons larmes* sont mélangés et posés face cachée à portée de main.

### Déroulement d'un tour de jeu :

Phase 1 : l'arrivée du dragon → aucun changement

Phase 2 : L'invocation → Chaque joueur choisit une pile de *cartes mage* (la couleur de son choix), prend la première carte de la pile, la consulte et la place face cachée au centre de la table. Il prend ensuite les 2 premières cartes de la seconde pile, en choisit une après consultation, et défausse l'autre (face cachée toujours).

Phase 3 → L'enchantement : La phase d'enchère a lieu selon les mêmes règles que pour une partie classique, chaque joueur ayant tour à tour la parole selon les modalités de l'enchères en cours

Phase 4 → Le charme : L'éventuel déplacement du dragon s'effectue de « mage en mage », comme s'il s'agissait d'une partie à 4 joueurs. Les autres règles s'appliquent normalement.

Phase 5 → La transition : Aucun changement

Fin de partie :

Chaque joueur compte les brûlures reçues par L'ENSEMBLE DE SES MAGES et déduit le total de la valeur des larmes de dragons récoltées. Le plus petit résultat l'emporte. Les égalités sont gérées de façon classique.