



DRAKO

ÆTHERYA POCKET



RÈGLES DE JEU

La porte en bois grinça, laissant entrer une silhouette inconnue dans l'ambiance échauffée et bruyante de la taverne. L'homme, peu marqué par l'âge, observait la salle depuis le seuil. Il portait des bottes montantes boueuses aux boucles brillantes, surplombées d'un pantalon en tissu sombre. De son ceinturon en cuir brun pendait une épée au pommeau banal. Son gilet en peau renforcé habillait une chemise en lin. Son allure et son regard curieux attestaient de sa carrière d'aventurier débutante. Une voix s'éleva de derrière le comptoir en bois massif, profitant de l'accalmie provoquée par la jeune arrivée :

– Qu'est-ce que je vous sers, jeune homme ?

S'approchant timidement, l'aventurier demanda :

– Une chope de bière et quelques réponses concernant mon père. J'ai cru comprendre que vous le connaissiez.

La taverne, bien qu'en territoire humain, accueillait des êtres de tous horizons.

Chacun tendait l'oreille, en quête d'informations, dans ce lieu d'étape aux abords de la capitale. Malgré les tensions inter raciales, elfes et nains étaient autorisés à y séjourner. Pour leurs plantes médicinales et arcs pour les uns ; leurs minerais et armures pour les autres. Mais tous venaient pour la même et unique raison.

– Chut ! Intervient le tavernier. Ne le mentionne pas ici, enfin ! C'est trop dangereux ! Suis-moi, jeune naïf. L'homme trapu, en tablier, l'invita à l'arrière de la cuisine. Une petite cour menait aux appartements du personnel

où les portes se succédaient le long du grand mur en colombage.

– C'est quoi cette histoire de livre, bon sang ? Gronda le tavernier en claquant la porte derrière eux. Tout ce qui touche à ton père est devenu tabou, l'aurais-tu oublié ? Il est dangereux d'avoir un lien avec lui, surtout depuis la grande guerre. Toi et moi, on nous tuerait dans la nuit pour ébranler la paix qu'il a durement établie.

– Mais tu as été son compagnon si longtemps, protesta le jeune plein d'espoir. Tes récits complèteraient à merveille ses histoires. Il ne fait que divaguer ces derniers temps à cause de sa blessure à la tête. La colère gronde au sein des peuples. Les conflits se multiplient. Écrire ce livre renforcerait les alliances fragilisées par les incidents de la forêt millénaire et les rumeurs au sujet des dragons. Le tenancier réfléchit en silence, les yeux balayant sa collection d'armes anciennes fixées au mur.

– Pense à tous les clients que tu perdrais, la réquisition de tes filles aux champs et de tes fils plus âgés, si la guerre...

– C'est bon ! C'est bon, protesta l'ancien. Tu as gagné. Je vais te raconter.

La grande traversée du massif enneigé, la guerre noire et la reddition du roi gobelin. Tout. Mais d'abord, il te faut un titre. Dis-moi, comment s'appelle ton livre ? Le jeune homme extirpa de son sac un gros grimoire à la couverture de velours et aux teintes bordeaux.

– Les légendes d'Aetherya, le monde de DRAKO.

ASLAUG
Contes & légendes

BUT DU JEU

Dans « DRAKO - Aetherya Pocket », les joueurs vont explorer des terres sauvages et bâtir un Royaume constitué de Terrains variés, peuplé de créatures et de Tribus diverses.

Ils tenteront de totaliser un maximum de points d'Harmonie en agençant au mieux leurs cartes Royaume tout en faisant l'acquisition de cartes Légendes, également génératrices de points d'Harmonie.

Le joueur qui, à la fin de la partie, totalisera le plus de points d'Harmonie sera déclaré héros légendaire du monde de DRAKO.

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

DRAKO comporte 1 bloc « Scores », 4 aides de jeu et 95 cartes reparties comme suit :

I. LES CARTES ROYAUME

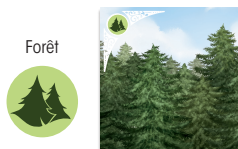
Il y a 80 cartes « Royaume » comprenant :

- A.** Des cartes **Terrain**
(8 Plaines, 8 Forêts, 8 Montagnes et 8 Marais)
- B.** Des cartes **Tribu**
(8 Humains, 8 Elfes, 8 Nains et 8 Gobelins)
- C.** Des cartes **Spéciales**
(8 Portails magiques et 8 Dragons)



Verso des cartes Royaume

A. LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES TERRAIN



B. LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES TRIBU

Ici,
Humain



Bannière de guerre

(indique les tribus déclanchant une guerre : - **2 points** d'Harmonie par conflit. Voir **Les conflits**, page 11)

Malus de Terrain

(indique le type de Terrain générant un malus : - **1 point** d'harmonie)

Terrains de prédilection de la Tribu

(indique les points d'Harmonie générés selon le type de Terrain)



Elfe



Nain



Gobelin



C. LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES SPÉCIALES

Portail Magique



Dragon



Points d'Harmonie
(positifs ou négatifs)
accordés pour chaque
carte Dragon de votre
Royaume

Symboles présents uniquement sur les cartes Spéciales Portail et Dragon



Le symbole « **Cadenas** » indique qu'une fois posée dans un Royaume, cette carte ne peut pas être remplacée (voir **Les cartes spéciales**, pages 11 et 12).




Le symbole « **Gobelins interdits** » indique l'interdiction des Gobelins à en faire usage (voir **Les cartes spéciales**, pages 11 et 12).

En réalité, ils sont juste trop stupides pour cela... mais ça reste entre nous !

II. LES CARTES LÉGENDE

Il y a 15 cartes « Légende » différentes.

Elles permettent de gagner des points d'Harmonie supplémentaires en fin de partie (voir **Calcul des scores**, pages 14 et 15).

Le symbole  indique que les cartes concernées (ici, 3 Montagnes) doivent être **connectées** entre elles (orthogonalement adjacentes) pour que la Légende soit validée.



Nombre de points d'Harmonie que la carte rapporte à son détenteur
(de 2 à 4 selon la carte Légende)



x 15



Verso
des cartes
Légende

Ces cartes représentent des événements que les joueurs s'efforceront de déclencher dans leur Royaume pour en prendre possession (sorte d'objectifs. Voir **Acquérir des cartes Légende**, page 12).

PRÉPARATION & MISE EN PLACE

I. PRÉPARATION DU MATÉRIEL

Selon le nombre de joueurs, certaines cartes Royaume ne sont pas utilisées et remises dans la boîte. On se réfère au nombre de petits losanges blancs indiqué au dos des cartes et faisant mention du nombre de joueurs (voir ci-dessous).

à 2 joueurs, conservez uniquement les cartes ayant 2 losanges

à 3 joueurs, conservez les cartes avec 2 et 3 losanges

à 4 joueurs, conservez toutes les cartes Royaume (2,3 et 4 losanges)

Mélangez les cartes Royaume restantes puis faites de même avec les 15 cartes Légende.



Exemple d'une carte Royaume mentionnant 2 joueurs



II. MISE EN PLACE

1



Formez une pile de cartes **Légende** (piche), face cachée, et placez-la au

centre de la table (voir exemple ci-dessous).

Piochez-y 8 cartes et disposez-les, face visible, de sorte de former 2 lignes de cartes qu'on appellera « **Rivière** » (voir ci-dessous).

2



Formez une seconde pioche, face cachée, avec les cartes **Royaume** et placez-la également au centre de la table.

Chaque joueur pioche des cartes Royaume jusqu'à en avoir **4 différents** puis remet l'excédent dans la pioche. Lorsque tous les joueurs ont pioché leur 4 cartes, la pioche est remélangée.

Les 4 cartes ainsi piochées sont placées face visible devant le joueur de manière à **former un carré de 2 x 2** (voir exemple ci-dessous). Cela constitue la base de son Royaume et il peut les agencer comme bon lui semble avant de débiter la partie.

3

Chaque joueur pioche ensuite 12 cartes Royaume supplémentaires et les place **sans les consulter**, face cachée, autour des 4 cartes de base de son Royaume. Il forme ainsi un Royaume constitué de 16 cartes (carré de 4 x 4, voir ci-dessous).

Par convention, nous appelons les cartes Royaume non révélées « **Contrées Inexplorées** ».



4

Piochez la première carte de la pioche des cartes Royaume et placez-la, **face visible**, juste à côté. Cette carte constitue la première carte de la pile de « **Défausse** ».

Précision : quand la Pioche des cartes Royaume est épuisée, mettez de côté la dernière carte défaussée (elle constitue la nouvelle Défausse). Mélangez les autres cartes pour former une nouvelle pioche.

Rappel : à 2 joueurs, les cartes mentionnant 3 et 4 joueurs ont été écartées

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS

Royaume de Sophie



Rivière
(Légendes disponibles)



Royaume de Jordan



PRINCIPE & DÉROULEMENT DU JEU

Le principe est simple : au début de son tour de jeu, on pioche une carte, puis on remplace ou révèle une carte, et on termine son tour en défaussant une carte. On procède ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait dévoilé la dernière carte *Contrée Inexplorée* de son Royaume (voir *Fin de partie*, page 14).

Le joueur le plus âgé autour de la table est déclaré premier joueur. En commençant par celui-ci, chacun jouera à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va donc piocher : soit la première carte de la **pioche Royaume**, soit la première carte de la **Défausse**.

S'il choisit la carte de la Défausse, il doit **obligatoirement** la placer dans son Royaume en **remplaçant** l'une des cartes de celui-ci (*Contrée inexplorée* ou non). La carte remplacée est alors placée sur la défausse, face visible.

Rappel : les cartes Portail et Dragon ont un symbole « Cadenas » et ne peuvent jamais être défaussées une fois en jeu (voir page 4).



Si le joueur choisit de piocher la première carte de la pioche Royaume, il doit décider :

1. De **garder** cette carte (il procède alors comme précédemment).
2. De **ne pas la garder**. Il place alors cette carte, face visible, sur la Défausse et **doit** révéler l'une de ses cartes *Contrée Inexplorée*.

Important : il est interdit de remplacer une carte déjà révélée par une autre de même nature. Par exemple, je pioche une Forêt, je n'ai pas le droit de remplacer une carte Forêt.

EXEMPLE : JE PIOCHE UNE CARTE TRIBU NAINE

1. Je souhaite la garder. Je choisis de défausser la Plaine pour y placer ma Tribu Naine. J'aurais aussi pu choisir de défausser une carte *Contrée Inexplorée* pour y placer ma Tribu.



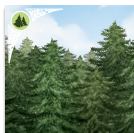
2. Je ne souhaite pas garder la Tribu Naine que je viens de piocher. Je la place face visible sur la défausse et je dois révéler l'une de mes cartes *Contrée Inexplorée*.

Ici, je révèle un Humain après avoir défaussé mon Nain

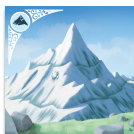


HARMONISER SON ROYAUME

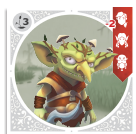
Chaque Tribu a ses terrains de prédilection lui rapportant des points d'Harmonie s'ils sont limitrophes (orthogonalement adjacents) :



Les Elfes apprécient les Forêts et gagnent **2 points par Forêt** mais perdent **1 point par Marais** (ils ont les nasaux fragiles voyez-vous)



Les Nains grandissent (ou pas) dans les Montagnes (**2 points par Montagne**)



Les Gobelins sont les seuls à évoluer dans les Marais (tu m'étonnes...) (**3 points par Marais**)



Les Humains privilégient de s'installer dans les Plaines (**2 points par Plaine**) mais peuvent également vivre dans les Forêts et les Montagnes (**1 point pour chaque Forêt / Montagne**). Ils n'apprécient cependant pas les Marais (y'a pas la wife) (**-1 point par Marais**)

Pour qu'une Tribu soit en harmonie et vous rapporte des points, il suffit donc que sa carte soit placée à côté de son Terrain de prédilection.

A noter que placer un Terrain à côté d'un autre Terrain ne rapporte pas de points d'Harmonie (quoi que... voir **Les 5 types de Légendes**, page 13).

Important : dans «*Drako - Aetherya Pocket*», les cartes placées en diagonale les unes par rapport aux autres ne sont pas considérées comme étant limitrophes.

Si placer un Terrain à côté d'un autre Terrain de nature différente ne pose pas de problème, il n'en va pas de même pour les Tribus...

LES CONFLITS

Pour chaque conflit dans son royaume en fin de partie, le joueur marque un **malus de 2 points d'harmonie**. Ce malus s'applique pour **chaque** tribu en contact avec **chaque** tribu détestée !



En haut à droite de chaque carte Tribu apparaît un ou plusieurs symboles qui correspondent aux Tribus détestées par celle-ci.

Les Gobelins détestent **tout le monde** (ils se tolèrent entre eux, c'est déjà pas mal, non ?) et tout le monde déteste les Gobelins.

Les Nains et les Elfes se détestent **mutuellement** (une sombre histoire de bijou à ce qu'on m'a dit...).

Il n'y a pas de problème particulier à placer les Humains près des Nains ni même des Elfes (pour une fois que les Humains sont...humains).

LES CARTES SPÉCIALES



Ces cartes ont 2 particularités. Leur usage est **strictement interdit aux Gobelins** (mais nous connaissons tous la « vraie vérité »...) et elles sont **verrouillées** : une fois posées dans un Royaume, il est strictement interdit de les remplacer.

I. LES DRAGONS



Ils rapportent des points d'Harmonie en fin de partie s'ils ont été **domestiqués**. Pour cela, ils doivent être connectés à au moins **deux cartes Tribu de même nature** (hors Gobelins). Si cela n'est pas le cas, ils restent à l'état sauvage et leur valeur est alors **soustraite** au score du joueur (malus).

La valeur de **chaque** Dragon dépend du nombre de Dragon présents dans votre Royaume (voir **Calcul des scores**, page 14).

Bien que cela soit déconseillé, il est possible d'avoir plus de 3 Dragons dans son Royaume. Cependant, au delà du 3^{ème} Dragon, **leur valeur sera automatiquement comptée en négatif** (même s'ils sont domestiqués ! Voir **Calcul des scores**, page 14).

2. LES PORTAUX MAGIQUES



Ils connectent les 4 cartes qui leurs sont **orthogonalement adjacentes** et peuvent ainsi offrir de belles opportunités en rapprochant des Tribus de leur Terrain de prédilection par exemple.

À l'inverse, mal utilisés, ils peuvent générer des **conflits** (voir *Les conflits*, page 11).

Il est possible d'avoir plusieurs Portails adjacents les uns aux autres, ce qui étend d'autant les connections avec les autres cartes du Royaume.



Précision : les Gobelins sont incapables d'emprunter les Portails, **mais pas les autres Tribus !** Par conséquent, si une Tribu Gobeline est séparée d'une Tribu détestée via un portail, il y a **conflit** (cela implique également que dans ce cas de figure, les légendes « Bataille Légendaire » sont valides. Voir *ci-contre*).

ACQUÉRIR DES CARTES LÉGENDE

Il existe **5 types de cartes Légende** (voir page suivante).

Les **cartes Légende** font gagner des points d'Harmonie à celui qui les défient en fin de partie.

Lors de son tour de jeu, si un joueur répond aux critères d'une carte Légende, il peut s'en saisir et la conserver près de son espace de jeu, face visible.

On remplace alors la carte qui a été prise en piochant une nouvelle carte de la pioche correspondante pour en avoir toujours 8 de visibles (sauf si la pioche est épuisée).



Important : un joueur n'a le droit de prendre qu'une seule carte Légende par tour même s'il répond aux critères de plusieurs cartes.

Une fois la carte Légende en sa possession, le joueur la conserve jusqu'à la fin de la partie et n'est plus obligé de répondre aux critères demandés par la carte pour en marquer les points d'Harmonie. Il peut donc ré-agencer et optimiser son Royaume par la suite.

LES 5 TYPES DE CARTES LÉGENDE



TRIBUS

Vous disposez d'au moins 2 Tribus Humaines connectées. Un Royaume Humain est né !

Il existe 4 cartes Légende de ce type dans le paquet : une pour chaque Tribu.

Attention : 2 gobelins séparés par un portail ne valident pas la légende Tribu Gobeline, contrairement aux légendes Bataille Légendaire.



TERRAINS

Vous disposez d'au moins 3 Forêts connectées dans votre Royaume. Il y a 4 cartes Légende Terrains: une pour chaque type de Terrain.



ALLIANCE

Au moins une Tribu Humaine est connectée à au moins une Tribu Naine dans votre Royaume.

Une Alliance est établie. Il n'y a que 2 cartes Alliance dans le paquet : Humain / Nain et Humain / Elfe.



BATAILLE LÉGENDAIRE

Vous disposez d'au moins 2 Tribus Gobelines **chacune** connectée à au moins une Tribu Naine, ou 2 Tribus Naines **chacune** connectée à une Tribu Gobeline. C'est une Bataille Légendaire.

Il existe 4 cartes de ce type dans le paquet :

- Nains vs Gobelins
- Humains vs Gobelins
- Elfes vs Gobelins
- Elfes vs Nains



LES QUATRE TRIBUS

Les 4 Tribus sont représentées au moins 1 fois dans votre Royaume. Cette carte est unique et **il n'est pas nécessaire que les 4 Tribus soient connectées.**



FIN DE PARTIE & CALCUL DES SCORES

Dès qu'un joueur révèle sa dernière *Contrée Inexplorée*, la partie prend **immédiatement** fin. Toutes les cartes non révélées dans les autres Royaumes sont retournées. **Il n'est plus possible d'acquérir de carte Légende à ce moment là.**

Calculez le score de chacun à l'aide de la fiche, comme suit :



Indiquez les initiales de chaque joueur



Points gagnés avec les **Elfes** :

- ★ **2 points** pour chacune des **Forêts** avec laquelle il est adjacent
- ★ **-1 point** pour chaque **Marais** adjacent



Points gagnés avec les **Nains** :

- ★ **2 points** pour chaque **Montagne** adjacente



Points gagnés avec les **Humains** :

- ★ **2 points** pour chaque **Plaine** adjacente
- ★ **1 point** pour chaque **Forêt** adjacente
- ★ **1 point** pour chaque **Montagne** adjacente
- ★ **-1 point** pour chaque **Marais** adjacent



Points gagnés avec les **Gobelins** :

- ★ **3 points** pour chaque **Marais** adjacent



Points gagnés pour **chaque Dragon** : **en positif** si domestiqué (connecté à deux Tribus de même nature, hors Gobelins), **en négatif** si resté à l'état sauvage :

Points par Dragon domestiqué :

- ★ 1 Dragon = **3 points**
- ★ 2 Dragons = **5 points**
- ★ 3 Dragons = **6 points**

Malus par Dragon sauvage :

- ★ 1 Dragon = **- 3 points**
- ★ 2 Dragons = **- 3 points**
- ★ 3 Dragons = **- 3 points**

Au delà de **3 Dragons**, comptez **- 6 points par Dragon supplémentaire**, même domestiqué !



Points gagnés avec les cartes **Légende** acquises en cours de partie



Malus liés aux conflits (quand deux Tribus qui se détestent sont limitrophes), notez **-2 points par conflit**. Une même Tribu connectée avec plusieurs Tribus détestées apporte plusieurs fois cette pénalité



RAPPEL :
attention aux Portails
qui mettent en contact
4 cartes entre elles !

Ajoutez le score de chaque catégorie, **le joueur avec le plus haut score remporte la partie**. Pour départager deux joueurs qui seraient à égalité, comparez leur meilleur score parmi les 7 catégories. Si l'égalité persiste, comparez le meilleur score suivant et ainsi de suite.

Dans la fiche de scores ci-dessous, Thomas (Th), Jordan (Jd) et Cécile (Ce) totalisent chacun un score de 19, 23 et 23. Jordan est à égalité avec Cécile.

Le meilleur score de Cécile est de 12 avec ses Gobelins. Jordan quant à lui atteint 10 points avec ses Elfes.

C'est donc Cécile qui l'emporte de très peu.

	Th	Jd	Ce	
Elfes	4	10	0	
Gobelins	6	4	4	
Nains	6	8	3	
Humains	3	0	12	
Dragons	-6	3	3	
Portails	6	0	0	
Conflits	-0	-2	-0	
Total	19	23	23	



Royaume de Jordan

EXEMPLE DE CALCUL DES SCORES :

Dans l'ordre de la fiche de score pour Jordan (Jd) :

Les Elfes : 10 points (une Tribu en contact avec 3 Forêts : 3x 2 points + l'autre Tribu en contact avec 2 Forêts : 4 points).

Les Nains : 4 points.

Les Humains : 8 points (celui du haut est en contact avec 2 Forêts et 1 Montagne : 3 points. Le suivant avec 1 Forêt, 1 Montagne et 1 Plaine : 4 points. Celui du bas ne gagne que 1 point car il est en contact avec une Plaine via le Portail mais perd 1 point à cause des Marais).

Les Gobelins : 0 point (il n'y en a pas ici).

Les Dragons : 3 points. Un seul Dragon se trouve dans ce Royaume. Il ne vaut donc que 3 points d'Harmonie qui sont marqués en positif car le Dragon est domestiqué par les Humains (2 Tribus adjacentes dont une via le Portail).

Les Légendes : aucune donc 0 point.

Conflits : un seul entre les Nains et les Elfes donc -2 points.

Le score total est donc de **23 points**.

L'AVENTURE NE S'ARRÊTE PAS LÀ !

Vous pensiez facilement faire le tour de ce jeu ? C'est loupé.

L'équipe Nostromo vous offre de nouveaux modes de jeu pour prolonger votre plaisir d'explorer le monde de DRAKO.



À DÉCOUVRIR, DU MÊME ÉDITEUR

nostromo-editions.com/nos-jeux/



Drako© est un jeu de François BACHELART édité par NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272
R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET

Illustrations et graphisme : Julie GRUET

Pictographie : Dorine BECKER

Relecture et corrections : Thycia LIBERT

L'auteur remercie la horde des testeurs qui ont subi les batteries de tests et qui lui ont permis d'explorer tous les recoins des royaumes d'Aetherya : Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Alex, Yohan, Patricia, Stéphane, Evan, Julia, Max, Loïc, Christine, Murielle, Loup, Roger, Kaytniss, Thycia. Remerciements particuliers à Miss Aslaug qui nous a écrit un joli prologue qui n'était pas prévu au programme !