

DRACOMUNDIS

Les règles



Draco Ovidis
Borneo



Las du quotidien mondain et des bonnes manières, l'aristocratie anglaise de ce début du XXe siècle tente de se distraire en cherchant le frisson partout où il se trouve. La dernière tendance consiste en une chasse folle autant qu'illicite, en plein centre du Penjab des Indes Orientales. Elle vise la capture d'un monstre sacré, rare et préservé : le Draco Septentrionus Verdatis !

Armés jusqu'aux dents de carabines à lunette et de coutelas en tous genres, les équipes de milords, accompagnés de leurs miladies, elles-mêmes suivies de sherpas chargés d'un amoncellement de bagages inutiles, affronteront les animaux sauvages d'une jungle hostile. Leur projet secret sera de mettre en cage, afin de le ramener en Angleterre comme trophée de chasse, l'un de ces énormes animaux légendaires, les dragons de l'Inde du Nord.

Au milieu des hurlements d'une myriade de singes, ouistitis et babouins, prêts à les bombarder de noix de coco, d'un fourmillement de serpents venimeux, de troupes d'éléphants en colère, et surtout en proie au fameux tigre du Bengale qui déborde de férocité et dont les crocs sont de véritables dents de scie, ces lanceurs de feu, surgissent à l'improviste en pleine nuit, enflamment les torchis des villages isolés ou les campements les plus protégés, répandant ainsi autour d'eux une terreur sacrée.

La ruse la plus fameuse sera d'utiliser un piège imparable un Dragon femelle fabriqué de bric et de broc et censé attirer irrésistiblement le monstre par l'imitation de feulements.

Intrigués par l'arsenal de chasse et tous les préparatifs de capture, les journalistes, en nombre, décident de suivre discrètement les expéditions insolentes et inconséquentes. Ils pourront ainsi transformer les détails de leurs aventures en scoops pour les journaux à sensation, avant de dénoncer leurs manèges sacrilèges à la police locale.

Mais, par delà tous dangers et les avatars, l'aristocrate anglais sait très bien que le succès de son entreprise lui attirera, à coup sûr, les grâces de la Couronne et même, qu'avec quelque chance, il recevra des mains de la Reine Mère, le titre envié par tout Lord qui se respecte, de membre honorable de «l'Ordre de la Jarretière».

Draco Terracota
Zanzibar



Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu,
- 4 aides de jeu/paravents,
- 80 pions (11 personnages, 1 objet et 8 terrains pour chacune des 4 couleurs),
- 1 livret de règles.

But du jeu

Le gagnant est le joueur totalisant le plus de Points de Victoire à la fin du jeu. La manière de compter ces Points de Victoire vous est indiquée plus loin dans ce livret.

Phase de jeu

Le jeu se divise en deux grandes phases :

- la première phase concerne la mise en place du jeu. Cette phase peut prendre un peu de temps car c'est pendant celle-ci que les joueurs vont mettre en place leur stratégie,
- la deuxième phase concerne le jeu en lui-même. Les joueurs vont devoir découvrir les pions, se déplacer, combattre, etc. Le jeu se termine lorsque tous les pions du plateau sont «face visible».

Mise en place du jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

À deux joueurs, utilisez seulement la section droite du plateau de jeu.

À trois joueurs, utilisez les sections centrale et droite du plateau de jeu.

À quatre joueurs, utilisez la totalité du plateau de jeu.

Chaque joueur prend un paravent et le déplie devant lui. Il choisit ensuite une couleur et prend tous les pions correspondants sauf le *Piège à Dragons*. Il les place «face visible» derrière son paravent. Déterminez aléatoirement qui sera le premier joueur pour la phase de mise en place.

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va choisir alternativement un pion derrière son paravent et le placer «face cachée» sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu.

Les seuls pions qui doivent être placés «face visible» sont les deux *Explorateurs* de chaque joueur !

Vous n'êtes pas supposé placer votre pion *Campement* adjacent à votre pion *Territoire du Tigre du Bengale*. Cela vous fera perdre des Points de Victoire en fin de partie (ce n'est pas le meilleur endroit pour dresser un campement !).

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs pions, le premier joueur peut commencer son premier tour de jeu.

Option : pour accélérer la phase de mise en place lors de vos premières parties, vous pouvez décider, ensemble, que chaque joueur place deux pions quand vient son tour au lieu d'un seul.

Tour de jeu

Durant son tour, un joueur peut effectuer jusqu'à deux actions parmi les suivantes :

- ◆ regarder secrètement un pion «face cachée» adjacent (dont un des côtés touche le côté d'un autre pion) à l'un de ses pions personnages «face visible» et le reposer «face cachée» ensuite,
- ◆ déplacer l'un de ses pions personnages «face visible»,
- ◆ retourner «face visible» un pion adjacent à l'un de ses pions personnages «face visible»,
- ◆ engager un combat,
- ◆ orienter l'un de ses pions personnages «face visible»,
- ◆ activer le pouvoir spécial de l'un de ses pions personnages «face visible»,
- ◆ retourner «face visible» n'importe quel pion «face cachée» du plateau de jeu (sous certaines conditions).

Un joueur peut effectuer deux fois la même action lors de son tour. Un joueur doit au minimum effectuer une action par tour.

Les diagonales ne sont jamais utilisées durant ce jeu !

1 - Regarder secrètement un pion «face cachée» adjacent à un pion personnage «face visible».

Tout d'abord, vous devez annoncer que vous regardez un pion puis le désigner. Vous pouvez secrètement regarder tout pion (quelle que soit sa couleur) adjacent (pas en diagonale) à l'un de vos pions personnages «face visible». Remplacez le pion «face cachée» après l'avoir regardé.

2 - Déplacer un personnage «face visible».

Chaque pion personnage dispose de chiffres inscrits dans des flèches sur ses côtés. Certains pions personnages n'ont pas de flèches sur tous les côtés. Un personnage ne peut se déplacer que dans les directions indiquées par ces flèches chiffrées. Dans chaque direction, le chiffre indique le nombre maximum de cases que le personnage peut parcourir. Par exemple, la *Journaliste* ne peut se déplacer que d'une case, et seulement une, en avant ou sur les côtés alors que la *Biplan* peut se déplacer dans les quatre directions et peut parcourir quatre cases en avant mais seulement une en arrière.

Un personnage n'est jamais obligé d'utiliser tout son déplacement.

Durant son mouvement, un personnage ne peut pas pénétrer dans une case contenant un autre pion personnage (quelle que soit sa couleur). Un personnage peut entrer dans une case contenant un pion terrain mais doit immédiatement y terminer son mouvement.

Les personnages ne peuvent jamais pénétrer dans une case contenant un pion «face cachée».

3 - Retourner «face visible» un pion adjacent à un pion personnage «face visible».

Tout d'abord, vous devez annoncer que vous retournez un pion puis le désigner. Vous pouvez retourner «face visible» tout pion adjacent (pas en diagonale) à l'un de vos pions personnages «face visible». Le pion révélé peut être de n'importe quelle couleur. Le joueur qui révèle le pion choisit son orientation.

Si le pion ainsi retourné est un personnage adverse, il devient automatiquement la cible. Le joueur qui l'a retourné DOIT engager le combat contre cette cible (voir le chapitre *Engager un combat*). Ce combat est obligatoire et ne compte pas dans les deux actions du tour de ce joueur.



4 - Engager un combat.

Vous pouvez engager un combat quand l'un de vos pions personnages «face visible» est adjacent (pas en diagonale) à un pion personnage adverse.

Avant tout, vous devez annoncer quel est le personnage cible. Ensuite, tous vos personnages adjacents à la cible DOIVENT attaquer la cible (donc au maximum quatre attaquants). Chaque personnage possède une Valeur de Combat indiquée en bas à droite de son pion. Additionnez les Valeurs de Combat de tous les personnages attaquants et comparez ce chiffre avec la Valeur de Combat de la cible. Le joueur avec la Valeur de Combat la plus élevée remporte le combat et élimine tous les pions personnages adverses ayant participé au combat.

Le joueur vainqueur prend en main les pions personnages éliminés et les place devant lui. Ces pions représentent des Points de Victoire en fin de partie.

En cas d'égalité de Valeur de Combat, rien ne se passe.

5 - Orienter un personnage «face visible».

Vous pouvez tourner l'un de vos pions personnages «face visible» et l'orienter comme vous le souhaitez. Le pion personnage reste sur la même case.

6 - Activer le pouvoir spécial d'un personnage «face visible».

Certains personnages disposent de capacités spéciales que vous pouvez activer pour une action. Ces pouvoirs spéciaux sont détaillés plus loin dans le chapitre *Description des pions*.

7 - Retourner «face visible» n'importe quel pion «face cachée» du plateau de jeu.

Cette action ne peut être réalisée qu'une fois par tour par le même joueur et seulement si l'une des trois conditions suivantes est vérifiée :



vous n'avez plus de pion personnage «face visible» de votre couleur sur le plateau, OU,



aucun de vos personnages «face visible» ne peut plus se déplacer ou révéler de nouveaux pions, OU,



il reste six pions «face cachée» ou moins sur le plateau de jeu (quelle que soit leur couleur).

Si au moins l'une de ces trois conditions est vérifiée, vous pouvez retourner «face visible» n'importe quel pion «face cachée» (quelle que soit sa couleur) du plateau de jeu et choisir son orientation.



Le jeu se termine quand tous les pions du plateau sont révélés «face visible». Le joueur actif termine tout de même son tour de jeu en réalisant sa deuxième action.

Chaque joueur compte alors ses Points de Victoire (PV) acquis, grâce au tableau suivant. Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire gagne la partie.



Compter les Points de Victoire

Votre <i>Journaliste</i> se trouve en fin de partie dans le <i>Campement</i> adverse.	+7 PV
Pour chaque <i>Campement</i> adverse détruit.	+5 PV
Pour chaque <i>Dragon</i> adverse éliminé.	+3 PV
Pour chaque personnage adverse éliminé.	+1 PV
Pour chaque pion personnage que vous contrôlez se trouvant en fin de partie sur un pion <i>Jungle</i> (quelle que soit sa couleur) en fin de partie.	+2 PV
Pour chaque pion personnage que vous contrôlez se trouvant en fin de partie sur un pion <i>Montagne</i> (quelle que soit sa couleur) en fin de partie.	+1 PV
Si vous avez placé votre <i>Territoire du Tigre du Bengale</i> sur une case adjacente à votre pion <i>Campement</i> en début de partie.	-5 PV

Description des pions

Le nombre entre parenthèses indique combien de pions de ce type chaque joueur possède en début de partie.

Personnages



Explorateur (2)

Ce sont vos deux pions personnage «face visible» en début de partie. C'est à partir d'eux que tout va démarrer. Ils n'ont aucune capacité spéciale si ce n'est qu'ils doivent être placés «face visible» lors de la phase de mise en place du jeu.

Suivant la couleur des pions choisis, les dessins des *Explorateurs* changent.



Journaliste (1)

La *Journaliste* ne peut jamais être attaquée (la liberté de la presse, que diable !). Si elle est révélée par un personnage adverse, elle ne devient pas la cible et le combat n'a pas lieu. Par contre, si la *Journaliste* retourne un pion personnage adverse, alors elle doit engager le combat. Si des pions personnages sont adjacents à la cible, ils doivent participer au combat. De même, la *Journaliste* doit participer si elle est adjacente à une cible lors d'un combat engagé par un autre personnage.

La *Journaliste* peut entrer dans un *Campement* adverse. Un pion *Journaliste* sur un pion *Campement* adverse en fin de partie rapporte +7 PV.



Chasseur (1)

Le *Chasseur* peut entrer dans son propre *Campement* pour le protéger d'éventuels intrus. Tant que le *Chasseur* est dans son *Campement*, il dispose d'un bonus de +1 en combat.

Un *Chasseur* dans un *Campement* doit être éliminé en combat pour qu'une *Journaliste* puisse se placer sur ce *Campement*.



Sherpas (2)

Les *Sherpas* n'ont aucune capacité particulière.



Dragon (2)

Outre le fait que les *Dragons* sont les personnages les plus puissants, ils rapportent +3 PV quand ils sont éliminés.

Cannibale (1)

Le *Cannibale* peut capturer un personnage adverse en se déplaçant sur son pion. La Valeur de Combat du *Cannibale* seul (donc sans l'aide de personnages amis) doit être supérieure ou égale à la Valeur de Combat du personnage qu'il veut capturer (sans compter les bonus ou malus de combat offerts par les pions terrain comme les *Marais* ou la *Montagne*). Quand le *Cannibale* se déplace, il le fait toujours avec son prisonnier placé en dessous. Le prisonnier devient libre si le *Cannibale* qui le détient est éliminé dans un combat. Un *Cannibale* n'abandonne jamais son prisonnier. Un *Cannibale* ne peut pas capturer un autre *Cannibale*. Si le *Cannibale* combat, la Valeur de Combat du prisonnier ne compte pas.



Biplan (1)

Le *Biplan* peut voler. Cela signifie que, durant son mouvement, il peut passer à travers tous les pions personnage et tous les pions terrain sans s'arrêter. Il peut aussi traverser les cases occupées par des pions «face cachée». Il ne peut jamais terminer son mouvement sur un personnage, un pion «face cachée» ou le *Territoire du Tigre du Bengale*. Il doit toujours finir son mouvement sur une case vide ou sur un pion terrain libre.



Automitrailleuse SS307 (1)

L'*Automitrailleuse SS307* peut détruire un *Campement* adverse adjacent. Ceci coûte une action. Retirez le *Campement* du plateau de jeu et placez le devant le joueur l'ayant détruit. Un personnage séjournant dans le *Campement* n'est pas éliminé. Retirez le pion *Campement* et laissez le pion personnage.

L'*Automitrailleuse SS307* ne peut pas entrer sur une case de *Montagne*.

L'*Automitrailleuse SS307* est considérée comme un personnage.



Terrains

Mis à part quelques rares exceptions, un personnage peut toujours entrer sur un pion terrain «face visible» libre (sans autre pion personnage déjà dessus). Empilez le pion personnage sur le pion terrain en laissant dépasser le symbole du terrain.

Les personnages ne peuvent pas traverser un terrain en un seul mouvement (sauf le *Biplan*). Dès qu'un personnage entre dans un terrain, son mouvement se termine. Le joueur doit dépenser une autre action s'il souhaite faire sortir son personnage du terrain.

Campement (1)

Les seuls personnages à pouvoir rentrer dans un *Campement* sont la *Journaliste* et le *Chasseur* :
- la *Journaliste* peut pénétrer dans un *Campement* adverse s'il n'y a pas de personnage dessus,
- le *Chasseur* peut pénétrer dans son propre *Campement* s'il n'y a pas de personnage dessus.

Une *Automitrailleuse SS307* adjacente à un *Campement* adverse peut détruire ce dernier pour une action (+5 PV).



Montagne (2)

Un personnage sur un pion *Montagne* bénéficie d'un bonus de +1 en combat.

Chaque personnage sur un pion *Montagne* rapporte +1 PV en fin de partie au joueur qui le contrôle (peu importe la couleur du pion *Montagne*).

L'*Automitrailleuse SS307* ne peut pas entrer sur un pion *Montagne*.



Jungle (2)

Chaque personnage dans la *Jungle* en fin de partie rapporte +2 PV au joueur qui le contrôle (peu importe la couleur du pion *Jungle*).



Marécage (2)

Un personnage dans les *Marécages* subit un malus de -1 en combat.





Territoire du Tigre du Bengale (1)

Aucun personnage ne peut entrer dans le *Territoire du Tigre du Bengale* (personne n'a envie de chercher des noises à cette bête féroce).

Le *Biplan* est le seul personnage capable de traverser le *Territoire du Tigre du Bengale*, mais il ne peut pas s'y arrêter.

Durant la phase de mise en place, un joueur n'est pas censé placer son *Territoire du Tigre du Bengale* à côté de son *Campement*. Si c'était le cas, ce joueur aura un malus de -5 PV en fin de partie.

Nombre maximum de pions par case

Une case ne peut pas contenir plus d'un personnage et un terrain à la fois (à l'exception du *Cannibale* s'il transporte un prisonnier. Dans ce cas, il peut y avoir deux pions personnages et un pion terrain à la fois).

Variantes

Piège à Dragons (1)

Si les *Dragons* sont trop puissants à votre goût, vous pouvez décider de jouer avec les pions *Pièges à Dragons*.

Les *Pièges à Dragons* sont des éléments de type objet qui peuvent être poussés par les autres personnages et ce, quelle que soit la couleur du *Piège à Dragons* ou du personnage qui le pousse. Ainsi, un personnage adjacent à un *Piège à Dragons* peut déplacer celui-ci d'un nombre de case(s) égal au chiffre indiqué sur le côté de son pion touchant celui du *Piège à Dragons*. Le personnage est déplacé en même temps en suivant le *Piège à Dragons*.

Un *Piège à Dragons* peut être poussé sur une case vide ou contenant un autre élément de terrain de type *Jungle*, *Marais* ou *Montagne*, mais pas sur un personnage. Un personnage ne peut pas entrer sur une case occupée par un *Piège à Dragons*.

Tout *Dragon* adjacent à un ou plusieurs *Pièges à Dragons* voit sa Valeur de Combat diminuée de -3 points.

Les *Pièges à Dragons* affectent tous les *Dragons* ; peu importe la couleur du *Piège à Dragons* ou du *Dragon*.

Campagne de Guerre

Une fois par partie, chaque joueur peut sacrifier l'un de ses *Sherpas* «face visible» en jeu (cela ne consomme pas d'action) et bénéficier alors d'une action supplémentaire pour le tour en cours.

Crédits et remerciements

Un jeu de : Christophe Boelinger.

Illustrations : Christophe Madura.

Infographie : Frédérick Condetta, Stéphane «Tehos» Saffar.

Remerciements : Julien Doré, Marc Nunez, Croc, Mélu & Lili, Cédric Giroux, Laurent Pouchain, le Dirty Centre, Björk, Richard Rider, Philippe Mouret, Carole Denvers, Bouli, David Villa, Baltringo, Grouïk, Nina Brosh, Bastian Schweinsteiger, Antonain Merieux, Jaime – Cersei & Tyrion, Gerard Delfanti, Benjamin de la Gorce et Romaric et Gwendal my favorites Lords !

Hazgaard Editions : 67, rue Edouard Vaillant - 94 140 Alfortville - France

www.dracomundis-thegame.com

www.hazgaard.com



Bengali Tiger Territory (1)

No character can enter the *Bengali Tiger Territory* (no one wants to tangle with this ferocious beast). The *Biplane* is the only character able to cross the *Bengali Tiger Territory*, but it cannot stop there. During the setup phase, a player should not place his *Bengali Tiger Territory* next to his *Campsite*. If he does so, that player would get a -5 VP penalty at the end of the game.

Maximum number of tokens per square

A given square cannot contain more than one character and terrain at any time (with the exception of the *Cannibal*, if he has a prisoner. In which case there may be 2 character tokens and 1 terrain token at any time).

Alternate rules

Dragon Traps (1)

If the *Dragons* are too powerful for your taste, you can decide to play using the *Dragon Traps*.

Dragon Traps are items which can be pushed by other characters, and that, no matter what the color of the trap or of the character pushing it.

Thus, a character adjacent to a *Dragon Trap* can move it a number of squares indicated by the arrow on the side of his token touching the *Dragon Trap*. The character is moved at the same time, following the *Dragon Trap*.

A trap can be pushed on an empty square or containing a terrain token of the following sort: *Jungle*, *Swamp* or *Mountain*. It can never enter a square containing another character. A character cannot enter a square occupied by a *Dragon Trap*.

Any *Dragon* adjacent to one or many *Dragon Traps* sees his combat value reduced by -3 points. *Dragon Traps* affect all *Dragons*; no matter what color the *Dragon* or the *Dragon Trap*.



Warpath

Once per game, each player may sacrifice one of his face-up *Sherpas* in play (this does not require an action). That player then gains an extra action for the current turn.

Credits & thanks

A game by : Christophe Boelinger.

Design : Christophe Madura.

Graphic Design : Frédéric Condette, Stéphane «Tehos» Saffar.

Thanks to : Julien Doré, Marc Nunez, Croc, Mélu & Lili, Cédric Giroux, Laurent Pouchain, le Dirty Centre, Björk, Richard Rider, Philippe Mouré, Carole Denvers, Bouli, David Villa, Baltringo, Grouik, Nina Brosh, Bastian Schweinsteiger, Antonin Merleux, Jaime – Cersel & Tyrion, Gerard Delfanti, Benjamin de la Gorce & Romaric & Gwendal my favorites Lords!



Cannibal (1)

The *Cannibal* can capture an opponent's character by moving onto its token. The combat value of the *Cannibal* alone (without the help of friendly characters) must be equal to or greater than the combat value of the character he is trying to capture (not counting bonuses or penalties to combat values offered by terrain tokens like the *Swamp* or the *Mountain*). When the *Cannibal* moves, he always does so with his prisoner beneath him. A prisoner is freed if the *Cannibal* holding him is eliminated in a fight. A *Cannibal* never abandons his prisoner. A *Cannibal* cannot capture another *Cannibal*. If the *Cannibal* fights, the combat value of the prisoner is not added to his.



Biplane (1)

The *Biplane* can fly. This means that, during its movement, it can move through all character and terrain tokens without stopping. It can also cross squares which contain "face down" tokens. It can never end its movement on a character, a "face down" token or the *Bengali Tiger Territory*. It must always end its movement on an empty square or terrain token.

SS307 Machinegun (1)

The SS307 Machinegun can destroy an adjacent opponent's *Campsite*. This takes an action. Remove the *Campsite* from the game board and place it in front of the player who has destroyed it. A character staying in the *Campsite* is not eliminated. Remove the *Campsite* token and leave the character token.
The SS307 Machinegun cannot enter a *Mountain* square.
The SS307 Machinegun is considered to be a character.



Terrain

Other than in a few rare exceptions, a character can always enter an unoccupied (without a character token already on it) "face up" terrain token. Put the character token on top of the terrain token, making sure to leave the terrain symbol visible.
Characters cannot cross terrain in a single move (except the *Biplane*). As soon as a character enters a terrain square, his movement ends. The player must use another action if he wants to take his character out of the terrain.

Campsite (1)

The only characters allowed to enter a *Campsite* are the *Journalist* and the *Hunter*.
- The *Journalist* can enter opponent's *Campsite* if there are no characters on it.
- The *Hunter* can enter into his own *Campsite* if there are no characters on it.
A *Hunter* in a *Campsite* gains a +1 bonus to his combat value.
An SS307 Machinegun adjacent to an opponent's *Campsite* can destroy that *Campsite* using an action (+5 VP).

Mountain (2)

A character on a *Mountain* token gains a +1 bonus to his combat value.
Each character on a *Mountain* token at the end of the game is worth +1 VP to the player controlling him (no matter what the color of the *Mountain* token).
The SS307 Machinegun cannot enter a *Mountain* square.



Jungle (2)

Each character in the *Jungle* at the end of the game is worth +2 VP to the player controlling him (no matter what the color of the *Jungle* token).



Swamp (2)

A character in the *Swamps* suffers from a -1 penalty to his combat value.



Counting Victory Points

+7 PV	Your <i>Journalist</i> is in an opponent's <i>Campsite</i> at the end of the game
+5 PV	For each opponent's <i>Campsite</i> destroyed
+3 PV	For each opponent's <i>Dragon</i> eliminated
+1 PV	For each opponent's character eliminated
+2 PV	For each character token you control on a <i>Jungle</i> token (no matter what its color) at the end of the game
+1 PV	For each character token you control on a <i>Mountain</i> token (no matter what its color) at the end of the game
-5 PV	If you have placed your <i>Bengali Tiger Territory</i> on a square adjacent to your <i>Campsite</i> at the beginning of the game

Token descriptions

The number in parentheses is how many tokens of each type each player has at the beginning of the game.

Characters



Explorer (2)

These are your two "face up" character tokens at the beginning of the game. Everything will start with them. They have no special ability, other than they must be placed "face up" during the game setup phase.

Depending on the color of the chosen tokens, the drawing of the *Explorers* change.

Journalist (1)

The *Journalist* can never be attacked (freedom of press and all that!), if it's ever revealed by an opponent's character, it does not become the target and a fight does not occur. However, if the *Journalist* reveals an opponent's character, then it must start a fight. All the same, the *Journalist* must take part in a fight if it is adjacent to the target during a fight started by another character. The *Journalist* can enter opponent's *Campsite*. A *Journalist* token on an opponent's *Campsite* at the end of the game is worth +7 VP.



Hunter (1)

The *Hunter* can enter in his own *Campsite* to protect it from any potential intruders. As long as the *Hunter* is in his *Campsite*, he has a +1 bonus to his combat value. A *Hunter* in a *Campsite* must be eliminated in a fight for a *Journalist* to enter that *Campsite*.



Sherpas (2)

Sherpas do not have any special abilities.



Dragon (2)

Other than the fact that *Dragons* are the most powerful characters, they are worth +3 VP when they are eliminated.





4 - Start a fight.

You can start a fight when one of your "face up" character tokens is adjacent (not diagonally) to an opponent's character token.

First, you must announce which character is the target. Then, all your characters who are adjacent to the

target MUST attack the target (so a maximum of 4 attackers). Each character has a combat value given at

the bottom right of his token. Add together the combat values of all attacking characters and compare that

result to the combat value of the target. The player with the highest combat value wins the fight and removes

from play all enemy character tokens who have taken part in the fight.

The winning player takes all the eliminated character tokens and places them in front of him. These tokens are

worth Victory Points at the end of the game.

In case of a tie between combat values, nothing happens.

5 - Reorient a "face up" character token.

You can turn one of your character tokens "face up" and reorient him as you want. The character token remains on the same square.

6 - Activate the special ability of a "face up" character token.

Some characters have special abilities which you can activate as an action. These special abilities are detailed later in the *Token descriptions* section.

7 - Turn "face up" any "face down" token on the game board.

This action can only be undertaken once per turn per player, and only if one of the following 3 conditions is fulfilled:

You no longer have any "face up" character tokens of your color on the game board OR

None of your "face up" characters can move or reveal new tokens anymore OR

There are 6 or fewer "face down" tokens remaining on the game board (regardless of color).

If at least one of these 3 conditions is fulfilled, you can turn "face up" any "face down" token (regardless of color) on the game board and choose its orientation.

End of game

The game ends when all of the tokens on the game board are revealed, "face up". If this happens on the current player's first action, he still ends his turn by taking his second action. Each player then counts the Victory Points (VP) earned throughout the game using the list below. The player with the highest total of Victory Points wins the game.

Game turn

On his turn, a player can take up to two of the following actions:

- ✦ Secretly look at a "face down" token adjacent to (but not diagonal to) one of his "face up" character tokens and then put it back "face down".
- ✦ Move one of his "face up" character tokens.
- ✦ Turn "face up" a token adjacent to one of his "face up" character tokens.
- ✦ Start a fight.
- ✦ Re-orient one of his "face up" character tokens.
- ✦ Activate the special ability of one of his "face up" character tokens.
- ✦ Turn "face up" any "face down" token on the game board (under certain conditions).

A player can take the same action twice during his turn. A player must take at least one action on his turn.

Diagonals are never taken into account in this game!

1 - Secretly look at a "face down" token adjacent to a "face up" character token.

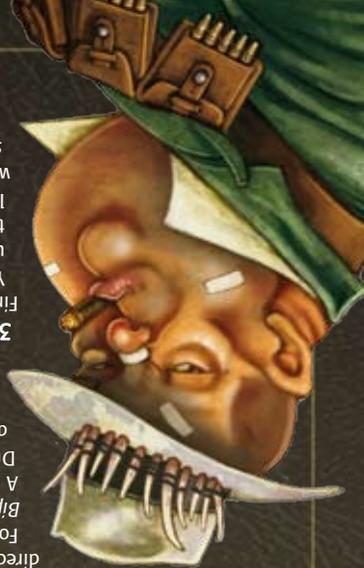
First, you must announce that you will be looking at a token and point out which one. You can secretly look at any token (no matter its color) adjacent (but not diagonally adjacent) to one of your "face up" character tokens. Put the token back "face down" after having looked at it.

2 - Move a "face up" character token.

Each character token has numbers written in arrows on its sides. Some character tokens don't have arrows on each of their sides. A character can only move in the directions given by these numbered arrows. In each of these directions, the number gives the maximum amount of squares a character can move. For example, the *Journalist* can only move one square sideways or forward, while the *Biplane* can move in all 4 directions and 4 squares forward, but only 1 backwards. A character never has to use his full movement. During his movement, a character cannot enter a square which already holds another character token (no matter what its color). A character can enter a square containing a terrain token, but must immediately end his move there. Characters can never enter a square containing a "face down" token.

3 - Turn "face up" a token adjacent to a "face up" character token.

First, you must announce that you are turning over a token and point out which one. You can turn over "face up" any token adjacent (not diagonally) to one of your "face up" character tokens. The revealed token may be of any color. The player revealing the token picks its orientation. If the revealed token is an opponent's character, he becomes the target. The player who has revealed him MUST start a fight against that target (see the *Start a fight* section). This fight is mandatory and does not count against the two actions of that player for the turn.



Box contents

- One game board.
- 80 Tokens (11 characters, 1 item and 8 grounds for each of the 4 colors).
- 1 Rulebook.
- 4 Game helps/screens.

Goal of the game

The winner is the player with the most Victory Points at the end of the game. The various ways of scoring these Victory Points are explained later in this booklet.

Game phases

The game is divided in two main phases:

The first phase takes place during game setup. This phase may take a bit of time as it's during this phase that players prepare their strategies.

The second phase takes place during the game itself. Players will reveal the tokens, move, fight, etc.

Game setup

Place the board in the middle of the table.

For 2 players, use only the right section of the game board.

For 3 players, use the center and right sections of the board.

For 4 players, use the entire game board.

Each player takes a screen and unfolds it in front of him.

Each player then selects a color and takes all tokens of that color except for the *Dragon Trap*. He puts the tokens "face up" behind his screen. Randomly select who will be the first player to go during the setup phase.

Starting with the first player and going clockwise, players will select a token from behind their screens and place it, "face down", on any free square on the game board.

The only tokens which must be placed "face up" are each player's 2 Explorer tokens!

You're not supposed to place your own *Campsite* token next to your own *Bengali Tiger Territory*. It'll knock Victory Points off your score at the end of the game (it's not the best place to set up a camp!).

When the players have placed all of their tokens, the first player can begin the first game turn.

Optional rule: To speed up the game setup phase for your first few games, you can, if everyone agrees, let players place 2 tokens instead of 1 on their turn.



But beyond all the dangers and the pitfalls, the English aristocrat fully knows that success in his enterprise will, surely, grant him the favor of the crown, and perhaps even, with a bit of luck, from the hands of His Majesty himself, the title coveted by any self-respecting Lord, that of honorable member of the "Order of the Garter";

Intrigued by the hunting arsenal and all the preparations for capture, journalists have decided to discreetly follow the uncaring, happy go lucky expeditions in droves. They'll be able to turn the details of their adventures into scoops for tabloid papers, before reporting their sacrilegious doings to the local police.

The best trick in the hunters' arsenal will be the use of an infallible trap: a female Dragon made of odds and ends and supposed to irresistibly attract the monster by the imitation of its cry.

but sacred terror.

The aristocratic adventurers will be surrounded by the screams of a myriad of apes, spider monkeys and baboons, masses of poisonous snakes, angry herds of elephants, and especially the infamous Bengal tiger, bristling with ferocity and whose fangs are true saw teeth. The fire-preachers come out of nowhere in the heart of the night, setting ablaze the villages made of hovelis or the most highly protected camps, spreading around them more than just fear,

Armed to the teeth with hunting rifles and blades of all sorts, the lordly teams, accompanied by their ladies, pointless luggage, will face the wild animals of an enormous legendary beasts, dragons from northern India, in order to bring it back to England as a hunting trophy..

Tired of the daily mundanities and good manners, the English aristocracy of the early 20th century is trying to whittle away the time by looking for thrills wherever they can. The latest craze is a chase as madcap as it is illegal. In the heart of the Punjab region of eastern India, their contest is centered around the capture of a sacred, rare and protected monster: the Draco Septentrionus Verdatis!

Draco Ferracora
Zanzibar

Draco Ovidis
Borneo



Rules

DRAGONMUNDIS

