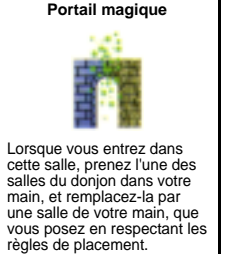
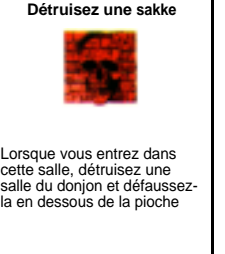
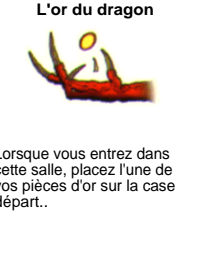
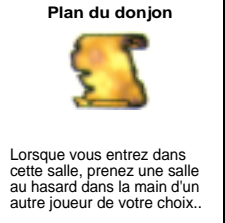

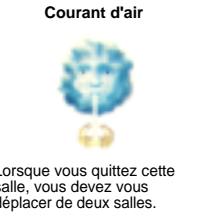


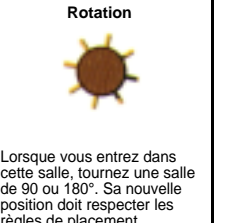

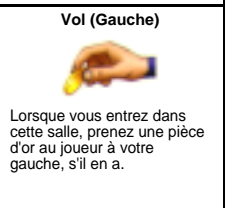
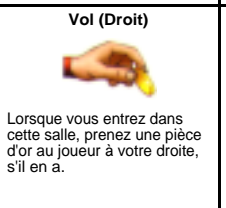


Aide de jeu Drakon

Salle vide  <p>Rien de particulier ici.</p>	Portail magique  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez l'une des salles du donjon dans votre main, et remplacez-la par une salle de votre main, que vous posez en respectant les règles de placement.</p>	Détruisez une sasse  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, détruisez une salle du donjon et défaussez-la en dessous de la pioche</p>	L'or du dragon  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, placez l'une de vos pièces d'or sur la case départ..</p>
Plan du donjon  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez une salle au hasard dans la main d'un autre joueur de votre choix..</p>	Trésor  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, recevez une pièce d'or.</p>	Souffle puissant  <p>Lorsque vous quittez cette salle, vous devez vous déplacer de trois salles.</p>	Courant d'air  <p>Lorsque vous quittez cette salle, vous devez vous déplacer de deux salles.</p>
Clé enchantée  <p>Vous pouvez quitter cette salle par n'importe quel côté, même contre les flèches.</p>	Sphère de contrôle  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, déplacez un aventurier adverse en respectant les règles de déplacement.</p>	Rotation  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, tournez une salle de 90 ou 180°. Sa nouvelle position doit respecter les règles de placement.</p>	Start  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez-y une pièce d'or, s'il y en a.</p>
Vol (Gauche)  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez une pièce d'or au joueur à votre gauche, s'il en a.</p>	Vol (Droit)  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez une pièce d'or au joueur à votre droite, s'il en a.</p>	Vortex  <p>Lorsque vous quittez cette salle, vous pouvez vous rendre où vous le souhaitez.</p>	Fontaine enchantée.  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, jetez une pièce d'or dans la fontaine. La pièce est perdue.</p>

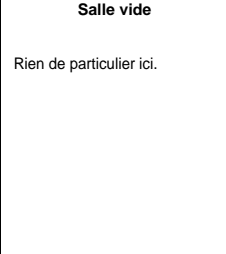

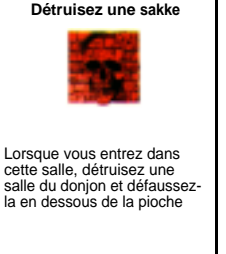
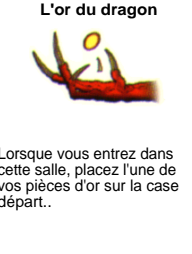
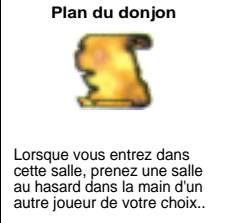





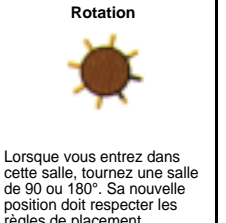

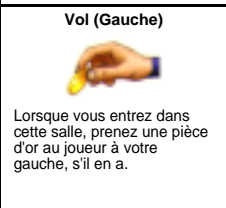
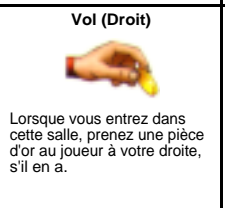


Pouvoirs des aventuriers

Chaque pouvoir peut être utilisé une seule fois dans la partie, avant ou après son tour de jeu

Sorcier	Déplacez vous dans la direction de votre choix, même contre les flèches.
Barbare	"Poussez" un adversaire en vous déplaçant, et prenez-lui une salle."
Voieur	Prenez une pièce d'or à un aventurier se trouvant dans la même salle.
Nain	Défaussez-vous de deux salles sous la pioche, et piochez-en deux autres.
Chevalier	Empêchez un joueur de vous voler une pièce du fait de l'effet d'une salle *
Amazone	Effectuez un déplacement supplémentaire

* Peut-être utilisé à tout moment.

Aide de jeu Drakon

Salle vide  <p>Rien de particulier ici.</p>	Portail magique  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez l'une des salles du donjon dans votre main, et remplacez-la par une salle de votre main, que vous posez en respectant les règles de placement.</p>	Détruisez une sasse  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, détruisez une salle du donjon et défaussez-la en dessous de la pioche</p>	L'or du dragon  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, placez l'une de vos pièces d'or sur la case départ..</p>
Plan du donjon  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez une salle au hasard dans la main d'un autre joueur de votre choix..</p>	Trésor  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, recevez une pièce d'or.</p>	Souffle puissant  <p>Lorsque vous quittez cette salle, vous devez vous déplacer de trois salles.</p>	Courant d'air  <p>Lorsque vous quittez cette salle, vous devez vous déplacer de deux salles.</p>
Clé enchantée  <p>Vous pouvez quitter cette salle par n'importe quel côté, même contre les flèches.</p>	Sphère de contrôle  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, déplacez un aventurier adverse en respectant les règles de déplacement.</p>	Rotation  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, tournez une salle de 90 ou 180°. Sa nouvelle position doit respecter les règles de placement.</p>	Start  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez-y une pièce d'or, s'il y en a.</p>
Vol (Gauche)  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez une pièce d'or au joueur à votre gauche, s'il en a.</p>	Vol (Droit)  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, prenez une pièce d'or au joueur à votre droite, s'il en a.</p>	Vortex  <p>Lorsque vous quittez cette salle, vous pouvez vous rendre où vous le souhaitez.</p>	Fontaine enchantée.  <p>Lorsque vous entrez dans cette salle, jetez une pièce d'or dans la fontaine. La pièce est perdue.</p>

Pouvoirs des aventuriers

Chaque pouvoir peut être utilisé une seule fois dans la partie, avant ou après son tour de jeu

Sorcier	Déplacez vous dans la direction de votre choix, même contre les flèches.
Barbare	"Poussez" un adversaire en vous déplaçant, et prenez-lui une salle."
Voieur	Prenez une pièce d'or à un aventurier se trouvant dans la même salle.
Nain	Défaussez-vous de deux salles sous la pioche, et piochez-en deux autres.
Chevalier	Empêchez un joueur de vous voler une pièce du fait de l'effet d'une salle *
Amazone	Effectuez un déplacement supplémentaire

* Peut-être utilisé à tout moment.