



Flamecraft

Règles du Jeu

Bienvenue en Ville !

Gâce aux flammes très particulières qu'ils crachent, les dragons artisans se spécialisent dans les créations les plus diverses, des plus utiles aux plus jolies ou gourmandes. Ces petits artisans sont très appréciés par les commerçants, qui cherchent à attirer et ravir leurs clients avec les merveilles issues de leurs flammes.

Vous êtes un Gardien des Flammes, habile dans l'art de converser avec les dragons, de les placer dans leur habitat idéal et d'utiliser des enchantements pour les aider à produire des choses fabuleuses.

Votre réputation grandira au fur et à mesure que vous assisterez les dragons et les commerçants, et le Gardien des Flammes le plus réputé se verra décerner le titre de Maître des Flammes !

Sommaire

3	Matériel	13	Fin de Partie
4	Mise en Place	13	Dragons Fantaisies
6	Aperçu	14	Capacités
7	Visiter une Échoppe	17	Compagnons
10	Enchanter une Échoppe	18	Mode Solo
12	Fin de Votre Tour		

Matériel

6 PIONS
JOUEUR

6 MARQUEURS
RÉPUTATION

1 TAPIS DE JEU
VILLE



8 AIDES
DE JEU



36 CARTES
DRAGON
ARTISAN

+6 DRAGONS
DE DÉPART



36 CARTES
DRAGON
FANTAISIE



28 CARTES
BOUTIQUE

+6 BOUTIQUES
DE DÉPART



36 CARTES
ENCHANTEMENT
(EN 2 PAQUETS)



7 CARTES
COMPAGNON



210 JETONS
DENRÉE
(+ RECHARGE)

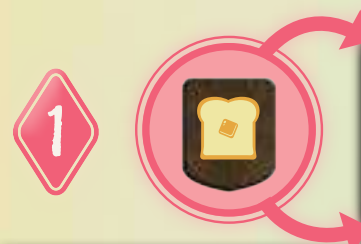


24 JETONS
PIÈCE

Remarque : Denrées et Pièces ne sont pas limitées. Si vous êtes à court de jetons, utilisez n'importe quel substitut.



Mise en Place



LIMITES DE LA VILLE

Ces emplacements supplémentaires permettent d'ouvrir jusqu'à 14 Boutiques lors de vos parties à 3-5 joueurs.

1 VILLE & BOUTIQUES DE DÉPART

- ◇ Déroulez le **tapis de jeu Ville** au milieu de la table.
- ◇ Placez les **6 Boutiques de Départ** (👤), face visible, sur les 6 emplacements Boutique correspondants de la Ville.
- ◇ Placez chaque **Dragon Artisan de Départ** (👤), face visible, sur le premier **emplacement** au bas de la Boutique portant le **même symbole** (dans son coin supérieur gauche).

2 DENRÉES & PIÈCES

- ◇ Regroupez les **jetons Denrée** par type à côté du tapis. (Tous les joueurs doivent y avoir accès : n'hésitez pas au besoin à les disposer des deux côtés du tapis.)
- ◇ Formez une pile de **jetons Pièce** sur la **Fontaine**.

3 PIOCHE BOUTIQUE

- ◇ Triez les cartes Boutique par **symbole** (en haut à gauche) en formant une pile pour chacune des **6 Denrées** (🍞 / 🍷 / 🍷 / 💎 / 🍀 / 🍷), et une 7^e pile pour **tous les autres symboles**.
- ◇ Retournez les 7 piles **face cachée** et mélangez-les séparément. Prenez **1** carte de **chacune** des 6 piles **Boutique de Denrées**, et **4** cartes de la 7^e **pile**, afin de former une pioche de **10 Boutiques**.



- ◇ Elles forment la **pioche Boutique**. Mélangez-la et placez-la à proximité du tapis Ville. Vous n'aurez plus besoin des autres cartes Boutique.

Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, n'hésitez pas à composer la pioche Boutique selon vos envies.

4 DRAGONS ARTISANS

- ◇ Pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, retirez les cartes **Dragon Artisan** suivantes de la pioche :

👤 Retirez **12 Dragons** (2 de chaque type de Denrée).

👤 Retirez **6 Dragons** (1 de chaque type de Denrée).

- ◇ Mélangez les cartes Dragon Artisan restantes pour constituer la **pioche Artisan**, et placez-la sur son emplacement, près de la **Fontaine**.
- ◇ Révélez les **5 premières** cartes et placez-les, face visible, dans le **Parc**, près de la pioche.

JOUEUSES ET JOUEURS

Dans ces règles, le mot « joueur » renvoie à toute personne jouant à Flamecraft, quel que soit son genre.



MODULE COMPAGNONS : voir page 17.
MODE SOLO : voir page 18.

5 DRAGONS FANTAISIE

- Mélangez toutes les cartes **Dragon Fantaisie** pour former la pioche Fantaisie et placez-la sur son emplacement, près de la **Fontaine**.

6 ENCHANTEMENTS

- Choisissez soit la pioche Enchantement **Violet**, soit la pioche Enchantement **Doré**. Vous n'aurez pas besoin des cartes de l'autre pioche. (Nous vous recommandons d'utiliser les violets pour votre première partie.)
- Mélangez la pioche choisie et placez-la sur son emplacement à l'intérieur de la piste de Réputation.
- Révélés les **5 premières** cartes et placez-les en une rangée de cartes, face visible, à côté de la pioche.

7 MISE EN PLACE DES JOUEURS

- Chaque joueur choisit un **pion Joueur** (dragon) et prend le **marqueur Réputation** (cœur) de même couleur, ainsi qu'une **aide de jeu**.
- Rassemblez tous les **marqueurs Réputation** utilisés et piochez-en un au hasard pour déterminer le **Premier Joueur**. Placez ensuite tous les marqueurs Réputation près de la case « 1 » de la **piste de Réputation**.
- Chaque joueur pioche une main de **3 Dragons Artisans**.
- Distribuez **2 Dragons Fantaisie** à chaque joueur. Chaque joueur choisit **1 Dragon Fantaisie** qu'il conserve et remplace **l'autre** au bas de la pioche.
- À **4 ou 5 joueurs**, les 4^e et 5^e joueurs commencent la partie avec un **jeton Denrée** de leur choix.



*Vous pouvez garder secrètes les cartes que vous avez en main. Vous ne pouvez cependant pas cacher **combien** vous avez de cartes en main.*

Aperçu

Votre objectif est de devenir le plus renommé et le plus habile des Gardiens des Flammes de la ville ! Renforcez votre **Réputation** ❤️ en visitant des **Boutiques** pour y placer des **Dragons Artisans**, lancez des **Enchantements**, et accomplissez les objectifs secrets de vos **Dragons Fantaisie**.

Les joueurs jouent chacun son tour, dans le sens horaire, en commençant par le **Premier Joueur**. À son tour, un joueur doit visiter une nouvelle **Boutique**, puis choisir s'il y collecte des **Denrées** ou y lance un **Enchantement**. La partie se poursuit jusqu'à ce que la **pioche Artisan** ou la **pioche Enchantement** soit vide (voir Fin de Partie, p.13).

À la fin de la partie, le joueur en tête sur la **Piste de Réputation** l'emporte !

Dragons Artisans

Enchantements

SYMBOLE ENCHANTEMENT

SYMBOLE DRAGON



Ce qui se passe lorsque vous embrasez (🔥) ce Dragon

Coût pour lancer cet Enchantement

Récompense pour avoir lancé cet Enchantement



Boutiques

SYMBOLE BOUTIQUE



EMPLACEMENTS DRAGON

Types de Dragons jouables à cet emplacement

Récompense pour avoir placé un Dragon sur cet emplacement

CAPACITÉ DE LA BOUTIQUE

Pour les cartes Dragon Fantaisie, voir p.13.

Jouer votre Tour

À votre tour, vous devez **visiter une nouvelle Boutique**, puis choisir d'y **Collecter** ou d'y **Enchanter**.

À la fin de votre tour, vous devez vérifier si vous **développez la Ville**, puis **défausser** vos Dragons et Denrées en excès. Enfin, vous **renouvelez** les Enchantements et Dragons Artisans face visible.

Les chapitres suivants détaillent chacune de ces étapes.

Visiter une Boutique

Au début de votre tour, déplacez votre pion Joueur sur n'importe quelle autre Boutique de la Ville. (La Boutique choisie doit être **différente** de celle que vous avez visitée au tour précédent.)

Pour vous déplacer sur une Boutique déjà occupée par **d'autres joueurs**, vous devez donner **à chacun 1 Denrée** de votre choix, ou **1 Pièce**, prise dans votre réserve personnelle. Si vous n'avez pas assez de Denrées ou de Pièces pour en donner 1 à chaque joueur, vous devez choisir de visiter une autre Boutique.



EXEMPLE Olivier souhaite vraiment visiter Écaille à la Taille, bien que 2 autres joueurs y soient déjà. Il décide de donner 1 🍞 à Violette et 1 🧪 à Thomas.

Collecter dans une Boutique

Si vous choisissez de **Collecter** dans la boutique que vous visitez, résolvez ces étapes **dans l'ordre** :

- 1 **COLLECTER DES DENRÉES** : Gagnez les Denrées, les Pièces et les Dragons de la Boutique, ainsi que de chaque Dragon Artisan et Enchantement présents.
- 2 **(FACULTATIF) PLACER UN DRAGON** : Vous pouvez placer 1 Dragon Artisan de votre main sur un emplacement Dragon de même symbole, et ainsi obtenir la récompense indiquée dans cet emplacement.
- 3 **(FACULTATIF) EMBRASER UN DRAGON** : Vous pouvez utiliser la capacité  de l'un des Dragons Artisans présents dans la Boutique.
- 4 **(FACULTATIF) UTILISER LA CAPACITÉ DE LA BOUTIQUE** : Vous pouvez utiliser la capacité de la Boutique, si elle en a une.



1 Collecter des Denrées

Lorsque vous Collectez dans une Boutique, vous gagnez **1 Denrée**, **1 Pièce** ou **1 Dragon Artisan** offert par la Boutique, et **1 Denrée** pour chaque **Dragon Artisan** et **Enchantement** présents.

Le **symbole** en **haut à gauche** de chaque carte vous indique **ce que vous gagnez** :



Gagnez 1 **Denrée** du symbole indiqué.



Gagnez 1 **Denrée** de votre choix.



Gagnez 1 **Pièce**.



Prenez un **Dragon Artisan** de votre choix dans le Parc ou piochez la première carte de la pioche Artisan.

Prenez les **Denrées** et/ou les **Pièces** que vous avez gagnées dans la réserve commune et placez-les dans votre **réserve personnelle**, devant vous. Cette réserve doit rester **visible** de tous les joueurs. Placez les Dragons Artisans que vous avez gagnés dans votre **main**.



Les **Pièces** **ne sont pas** des Denrées : lorsque vous gagnez une Denrée de votre choix, vous ne pouvez pas choisir une Pièce.



EXEMPLE *Violette collecte au Dragon Mitron. Elle gagne 2  (de la Boutique et de son Enchantement), plus 1  et 1  (offerts par les Dragons présents).*



2 Placer un Dragon

Après avoir collecté des Denrées, vous **pouvez** placer
1 Dragon Artisan de votre main dans n'importe quel
emplacement Dragon vide de la Boutique.

Pour cela, le **symbole** du Dragon (en haut à gauche) doit **correspondre** à l'un des symboles de l'**emplacement vide** sur lequel vous le placez. Les emplacements d'une Boutique peuvent être remplis **dans n'importe quel ordre** (et **pas nécessairement** de gauche à droite).

Après avoir placé votre Dragon, gagnez les **récompenses** indiquées sur l'emplacement (voir Récompenses, ci-dessous).



Si un emplacement Dragon dispose de **plusieurs** symboles, vous pouvez y placer un Dragon correspondant à n'importe lequel de ces symboles. S'il dispose du symbole , vous pouvez y placer un Dragon disposant de **n'importe quel** symbole.



Récompenses

Les joueurs gagnent diverses **récompenses** au cours de la partie en plaçant des Dragons Artisans, en Enchantant des Boutiques, et en réalisant les objectifs des Dragons Fantaisie.

GAGNER DE LA RÉPUTATION : Gagnez les points de Réputation indiqués en avançant votre marqueur sur la Piste de Réputation.



PIOCHER UN DRAGON FANTAISIE :

Piochez un nouveau Dragon Fantaisie (voir Dragons Fantaisie, p.13).



PIOCHER UN DRAGON ARTISAN : Prenez un Dragon Artisan visible dans le Parc ou prenez la première carte de la pioche.



GAGNER DES PIÈCES : Gagnez les Pièces indiquées. Les Pièces peuvent remplacer **n'importe quelle Denrée** lorsque vous payez une action (ce sont des **jokers**).



Chaque Pièce non
dépensée vaut 1 
à la fin de la partie.



Remplir une Boutique

À tout moment de votre tour, si vous avez placé un Dragon **sur le dernier emplacement** d'une Boutique, vous devez piocher une **nouvelle Boutique, sans la consulter**, et la placer **face cachée** sur un emplacement vide de la Ville (peu importe lequel). À la **fin de votre tour**, vous **révélez** chaque nouvelle Boutique piochée pour **développer la Ville**.

Certaines capacités vous permettent de remplir une Boutique différente de celle sur laquelle vous êtes (voire plusieurs Boutiques dans le même tour).



Le nombre d'emplacements Boutique en Ville est limité : 12 lors d'une partie à 1-2 joueurs, et 14 lors d'une partie à 3-5 joueurs (en utilisant les emplacements bordant le Parc). Si la Ville est pleine, ignorez l'étape Remplir une Boutique.



Comme Violette remplit le dernier emplacement de Dragon Mitron, elle pioche une nouvelle Boutique et la place face cachée.

3 Embraser un Dragon

Chaque Dragon Artisan possède une capacité **Embrasement** 🔥. Tous les Dragons ayant le même **symbole** ont la même capacité. (Ces capacités sont détaillées au chapitre Capacités, p.14.)

Lorsque vous Collectez dans une Boutique, vous pouvez utiliser la capacité 🔥 d'un Dragon Artisan qui s'y trouve, **n'importe lequel**. (Il peut s'agir d'un Dragon que vous avez placé ou d'un Dragon qui s'y trouvait déjà avant votre visite.)



EXEMPLE

Violette décide d'embraser Souffleglace pour gagner 3 Denrées différentes de son choix.

4 Utiliser la Capacité d'une Boutique

Certaines Boutiques disposent de **capacités spéciales** indiquées sur leur carte. Comme **dernière** étape de votre action Collecter dans une Boutique, vous **pouvez** utiliser la capacité de la Boutique.



*Vous pouvez utiliser la capacité spéciale d'une Boutique uniquement si vous y Collectez, **et pas** lorsque vous choisissez de l'Enchanter.*



EXEMPLE

Violette utilise la capacité de Dragon Mitron : elle dépense 2 🍪 collectés plus tôt lors de ce tour pour prendre 2 nouveaux Dragons Artisans du Parc.



Offrir des Cadeaux

Certaines capacités vous permettent **d'offrir** des Denrées, des Pièces, ou des cartes aux **autres joueurs** pour gagner des points de Réputation ou d'autres récompenses.

Chaque fois que vous offrez des cadeaux, répartissez librement les éléments, pris dans **votre réserve personnelle**, parmi les autres joueurs de votre choix (sauf indication contraire). Vous pouvez offrir des **Pièces** à la place de Denrées.

Si une capacité vous accorde une récompense autre que de la Réputation lorsque vous faites un cadeau, elle provient de la réserve commune et non de celle du joueur recevant le cadeau.



EXEMPLE Thomas utilise la capacité de la Boutique Terres Éthérées pour offrir 3 Denrées d'un même type, chacune contre 2 🐉 ou 1 🍪. Il décide de donner 1 🍪 à Violette et 2 🍪 à Olivier, et choisit 4 🐉 et 1 🍪 comme récompenses.



Enchanter une Boutique

Si vous décidez d'**Enchanter** la Boutique que vous visitez, résolvez ces étapes **dans l'ordre** :

1 LANCER UN ENCHANTEMENT : Choisissez une carte Enchantement dans la rangée face visible et portant le même symbole que la Boutique. Payez son coût en Denrées pour la glisser sous la Boutique et gagner les récompenses indiquées dessus.

2 (FACULTATIF) EMBRASER DES DRAGONS : Vous pouvez utiliser les capacités  de n'importe quels Dragons Artisans présents dans la Boutique.

Pour Enchanter la Boutique que vous visitez, vous devez être capable d'y **lancer un Enchantement** (il doit y avoir un **Enchantement face visible** ayant le même symbole que la Boutique et vous devez pouvoir payer son **coût** ; voir ci-contre).



Symbole Enchantement

Lorsqu'une capacité dispose du symbole , il désigne une carte Enchantement ou l'action de Lancer un Enchantement. « Réservez un  » signifie « Réservez un Enchantement », et « Après avoir  » signifie « après avoir lancé un Enchantement ».

1 Lancer un Enchantement

Pour **Enchanter** une Boutique, choisissez **1 carte Enchantement visible** dans la **rangée face visible** à l'intérieur de la piste de Réputation et portant dans son coin supérieur gauche le **même symbole** que la Boutique. **Lancez** ensuite l'Enchantement en payant les **Denrées** indiquées : elles sont remplacées dans leurs piles respectives.

Vous pouvez payer des **Pièces** en remplacement de n'importe quelle Denrée (sauf si l'Enchantement a un symbole ). Si vous dépensez plusieurs Pièces, chacune peut être dépensée pour une **Denrée différente**, si vous le souhaitez.

Une fois le coût payé, gagnez les **récompenses** indiquées au bas de la carte (voir Récompenses, p.8), puis **glissez** l'Enchantement sous la Boutique (afin que les joueurs puissent facilement voir que la Boutique produit désormais **1 Denrée supplémentaire**).



Les Enchantements que vous prenez dans la rangée ne sont pas renouvelés avant la fin de votre tour (voir Fin de votre Tour, p.12).



EXEMPLE Olivier visite Végétalys et décide de l'Enchanter. Il paie 1 , 1 , et 3  pour prendre 1 Enchantement  dans la rangée, et le glisse sous la Boutique. Cela lui rapporte 4  et un nouveau Dragon Artisan, qu'il décide de prendre dans le Parc.

+4 

2 Embraser des Dragons

Après avoir Enchanté une Boutique, vous **pouvez** utiliser la capacité  d'autant de Dragons Artisans présents que vous le souhaitez, dans l'ordre de votre choix. (Cela inclut la possibilité de tous les embraser ou de n'en embraser aucun.)

Si l'Embrasement d'un Dragon Artisan vous permet de placer **un nouveau Dragon** dans la Boutique, vous pouvez embraser **également** ce Dragon.



+2 



EXEMPLE Après avoir Enchanté Végétalys, Olivier embrase Brindille pour offrir 1  à Thomas pour 2 , puis embrase Miche pour gagner un nouveau Dragon Artisan, qu'il décide de piocher.

Précisions sur les Enchantements



BOUTIQUES DRAGON & PIÈCE

Les Boutiques avec un symbole  ou  **ne peuvent pas** être Enchantées, puisqu'il n'existe aucun Enchantement avec ces symboles.

LIMITE D'ENCHANTEMENTS

Une Boutique ne peut pas avoir **plus de 3 Enchantements**. (Cette limite ne peut de toute manière pas être dépassée : il n'existe que **3 Enchantements** pour **chaque symbole**.)



BOUTIQUES JOKER

Si une Boutique dispose d'un symbole , **n'importe quel** Enchantement peut y être lancé. Les Boutiques Joker ne peuvent toutefois pas avoir plus de **3 Enchantements**, quels que soient leurs symboles.



PIÈCES INTERDITES

Un symbole  signifie que vous **ne pouvez pas** dépenser de Pièces pour payer le coût de cet Enchantement.

RÉCOMPENSES VARIABLES

Certains Enchantements indiquent un **lot de Denrées** qui peut être payé **plusieurs fois** pour augmenter votre récompense.

Par exemple, si vous payez 3  et 3  pour lancer l'Enchantement *Roland Clume*, vous gagnez 4 .



Un Enchantement à récompense variable peut être lancé en ne dépensant **qu'un seul lot** de Denrées, mais il vous rapporte alors 0 .



+4 

Réservez un Enchantement

Certaines capacités vous permettent de **réserver** un Enchantement. Pour cela, prenez un Enchantement de votre choix dans la rangée et placez-le, face visible, devant vous (mais ne complétez pas la rangée avant la fin de votre tour).

Lorsque vous Enchantez une Boutique, vous pouvez lancer votre Enchantement réservé au lieu d'un Enchantement visible dans la rangée. Les autres joueurs **ne peuvent pas** lancer l'Enchantement que vous avez réservé. Vous ne pouvez pas réserver plus d'**1 Enchantement** à la fois. Si vous avez déjà 1 Enchantement réservé, vous **ne pouvez pas** en réserver un autre.

Fin de Votre Tour

Après avoir Collecté ou Enchanté, suivez ces étapes pour préparer le tour du joueur suivant :

- 1 **DÉVELOPPER LA VILLE** : Révélez, en les plaçant face visible, toutes les nouvelles boutiques que vous avez piochées pendant votre tour.
- 2 **LIMITE DE DRAGONS & DENRÉES** : Défaussez afin de ne conserver que 7 Denrées de chaque type dans votre réserve et 6 Dragons Artisans dans votre main.
- 3 **RENOUVELER LE PARC & LES ENCHANTEMENTS** : Révélez des Dragons Artisans et des Enchantements de leur pioche, jusqu'à en avoir à nouveau 5 de chaque, face visible, sur le tapis de jeu.



1 Développer la Ville

Si vous avez rempli des Boutiques lors de votre tour et en avez pioché de nouvelles pour les remplacer, révéléz ces Boutiques **face visible**. Elles peuvent désormais être visitées par les joueurs.



2 Limite de Dragons & Denrées

À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de **6 Dragons Artisans** en main. Si tel est le cas, vous devez défausser les Dragons excédentaires de votre choix et les placer en dessous de la Pioche Artisan.

De plus, vous ne pouvez pas avoir plus de **7 jetons de chaque type de Denrées**. Si tel est le cas, vous devez défausser les jetons excédentaires et les replacer dans la réserve commune.



Le nombre de Pièces et de Dragons Fantaisie que vous pouvez avoir n'est pas limité. Il n'est pas nécessaire de les compter à la fin de votre tour.



3 Renouveler le Parc & les Enchantements

S'il reste **moins de 5** cartes Dragons Artisans face visible dans le Parc, ou moins de 5 cartes Enchantement face visible à l'intérieur de la piste de score, révéléz de nouvelles cartes des pioches correspondantes jusqu'à en avoir 5 de chaque face visible.

Si la pioche Artisan ou la pioche Enchantement est épuisée, cela déclenche **la fin de partie** (voir Fin de Partie, p.13).



*Les Dragons Artisans et les Enchantements que vous prenez lors de votre tour ne sont pas remplacés avant la **fin** de votre tour.*



Fin de Partie

Si la **dernière carte** de la **pioche Artisan** ou de la **pioche Enchantement** est piochée ou révélée, cela déclenche la fin de partie. Chaque joueur dispose d'**1 dernier tour**, y compris le joueur ayant déclenché la fin de partie.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur dernier tour, chacun gagne **des points de Réputation de fin de partie** :

- 1 **PIÈCES RESTANTES** : Chaque joueur gagne 1 ♥ par Pièce dans sa réserve, puis replace toutes ses Pièces sur la Fontaine.
- 2 **DRAGONS FANTAISIE** : Chaque joueur révèle tous ses Dragons Fantaisie avec un symbole ☾ dont il a rempli l'objectif, et gagne les ♥ correspondants.

Le joueur ayant le plus de points de Réputation l'emporte !



Vous devez rendre toutes vos Pièces avant de décompter vos Dragons Fantaisie. Vous ne pouvez donc pas utiliser vos Pièces pour remplir les objectifs de vos Dragons Fantaisie.

Égalités

En cas d'égalité, le joueur à égalité possédant le plus de **Dragons Artisans** dans sa **main** est le vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité ayant le plus de **Denrées** dans sa réserve personnelle l'emporte. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils partagent une victoire bien méritée !



Dragons Fantaisie

Ces Dragons uniques sont attirés par les activités des Gardiens des Flammes et utilisent leurs capacités pour saupoudrer leur magie et leur flamboyance sur les vies de ceux qu'ils assistent. Certains d'entre eux peuvent être aperçus festoyant en pleine journée, tandis que d'autres attendent la nuit pour célébrer.

Chaque joueur débute la partie avec 1 Dragon Fantaisie, et peut en piocher de nouveaux en guise de **récompenses** ou en utilisant des **capacités**. Il n'y a **aucune limite** au nombre de Dragons Fantaisie que vous pouvez avoir.

Chaque Dragon Fantaisie dispose d'un **objectif** unique. Si vous remplissez cet **objectif**, le Dragon vous accordera des points de **Réputation** et d'autres récompenses.



TYPE

OBJECTIF & RÉCOMPENSE

DRAGONS SOLAIRES

Ces Dragons Fantaisie peuvent être décomptés uniquement **pendant la partie**. Si vous remplissez l'objectif d'un Dragon ☀, vous pouvez le révéler **à tout moment de votre tour** pour gagner ses récompenses. Si cet objectif nécessite de dépenser des **Denrées**, replacez-les dans la réserve commune.



Chacun de vos Dragons ☀ ne peut être décompté qu'une seule fois par partie. Placez les Dragons ☀ décomptés face visible devant vous.

DRAGONS LUNAIRES

Ces Dragons Fantaisie peuvent être décomptés uniquement **en fin de partie**. Lorsque la partie est terminée, révélez tous vos Dragons ☾ et gagnez les récompenses de tous ceux dont vous avez rempli les objectifs.



Si une capacité vous permet de décompter un Dragon ☾ pendant la partie, vous ne pouvez pas le décompter à nouveau à la fin de la partie.

Capacités

Ce chapitre apporte des précisions sur les capacités des Dragons Artisans, des Boutiques et des Dragons Fantaisie.

RÉSoudre DES CAPACITÉS

Si vous choisissez d'utiliser une capacité, vous **devez** la résoudre autant que possible (à l'exception des capacités indiquant « vous pouvez »).

PLACER DES DRAGONS

Lorsque vous utilisez une capacité pour **placer** un Dragon Artisan  sur une Boutique, vous devez respecter (sauf indication contraire) les règles de placement d'un Dragon (voir p.8). Cela signifie que le Dragon que vous placez doit **correspondre** au symbole de l'emplacement choisi, et que vous gagnez la **récompense** indiquée après l'avoir placé (comme si vous le placiez lors de l'étape 2 de l'action Collecter).

Dragons Artisans

Les Gardiens des Flammes disposent d'un lien très particulier avec les 6 types de Dragons Artisans, inspirant leurs capacités  uniques.

Capacité

Précisions



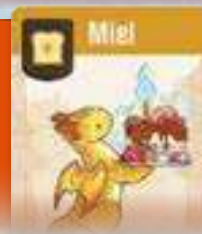
Gagnez 2 jetons d'1 Denrée indiquée sur cette Boutique ou sur un Dragon Artisan  présent.

- Les 2 Denrées gagnées doivent être du même type. Vous pouvez choisir de gagner 2  de ce Dragon. Si la Boutique dispose de , vous pouvez gagner 2 jetons d'1 Denrée de votre choix. Vous ne pouvez ainsi ni gagner de Pièces ni piocher de Dragons.
- Si une capacité vous permet de l'embraser dans un lieu autre qu'une Boutique (ex. le Parc ou votre main), vous gagnez des Denrées de n'importe quel Dragon dans ce lieu.



Placez un Dragon Artisan  en Ville.

- Vous pouvez placer votre Dragon en Ville sur n'importe quel emplacement libre dont le symbole correspond (y compris sur la Boutique que vous visitez).
- Vous gagnez la récompense de cet emplacement (voir p.8).



Prenez 1 Dragon Artisan .

- Vous pouvez prendre n'importe quel Dragon Artisan visible dans le Parc, ou piocher la première carte de la pioche Artisan.



Gagnez 3 Denrées différentes.

- Vous pouvez prendre 3 Denrées différentes de votre choix. Vous ne pouvez ainsi pas prendre 2 ou 3 Denrées d'un même type. Elles peuvent cependant être d'un type de Denrées déjà présent dans votre réserve personnelle.



Échangez-le avec un autre Dragon Artisan  en Ville et embrasez  le nouveau Dragon.

- Ignorez les symboles des emplacements Boutique impliqués.
- Ceci n'est pas considéré comme un placement de Dragon et ne vous octroie donc pas la récompense de l'emplacement.



Offrez une Denrée à un autre joueur pour gagner 2 .

- Offrez une 1 Denrée de votre réserve personnelle au joueur de votre choix, puis gagnez 2  (voir Offrir des Cadeaux, p.9).



Boutiques

Les Boutiques sont le cœur de la Ville, et celles qui font bon usage du Feu des Dragons sont très prisées.

BOUTIQUE PRÉCISIONS

Au Bazar des Gnomes	Puisque la limite de 7 Denrées d'un type n'est appliquée qu'à la fin de votre tour, vous pouvez avoir plus de 7 Denrées d'un type pendant votre tour (en plus des Pièces).
Au Dragon Glouton	Payer une Pièce pour gagner un deuxième lot de Denrées est facultatif.
Au Perchoir Flemmard	- Si vous embrasez un Dragon , échangez n'importe quel Dragon en Ville avec un Dragon du Parc, embrasez-le, puis ajoutez-le à votre main. - Tous les Dragons dans cette Boutique doivent être placés face cachée (chut... ils dorment). Les joueurs peuvent consulter ces Dragons à tout moment, mais ils ne produisent aucune Denrée, n'accordent aucune capacité  quand vous visitez la Boutique, et ne comptent pas lors du décompte des Dragons Fantaisie à la fin de la partie. - Si vous déplacez ou échangez un Dragon vers cette Boutique, placez-le face cachée. Si vous déplacez ou échangez un Dragon de cette Boutique vers une autre, révélez-le : sa capacité  devient immédiatement disponible.
Banque du Magot	Vous devez avoir au moins 3  pour utiliser la première moitié de cette capacité.
Bazar Bizarre	- Vous devez remplir l'objectif du Dragon que vous révélez pour pouvoir le décompter. - Cette capacité vous permet de révéler un Dragon  ou . Si c'est un , décomptez-le normalement. Si c'est un , décomptez-le immédiatement, mais ne le décomptez pas à nouveau en fin de partie.
Brasseurs Flambeurs	- Ignorez les symboles de l'emplacement lorsque vous choisissez un Dragon de remplacement. - Cela n'est pas considéré comme le placement d'un Dragon : vous ne gagnez donc pas les récompenses de l'emplacement.
De Quoi J'Me Miel	Si vous payez une Pièce, vous pouvez choisir d'embraser tous les Dragons de cette Boutique ou seulement certains (comme lorsque vous Enchantez).
Draco Tempo	Collectez les Denrées correspondant au type des Dragons dans la réserve commune (et pas sur la carte Dragon, même si des Denrées y sont présentes).

BOUTIQUE PRÉCISIONS

Dragolo Grill	- Vous pouvez placer votre Dragon sur n'importe quel emplacement en Ville sans tenir compte de son symbole. - Vous gagnez la récompense indiquée en plus des 2 Pièces.
Dragon Mitron	S'il reste moins de 2 Dragons dans le Parc, vous pouvez payer 2  pour prendre tous ceux qui restent (même aucun).
Écaille à la Taille	Le type du Dragon décompté est le même que celui du Dragon Artisan que vous avez Collecté dans cette Boutique.
Écaillerie	- Vous pouvez échanger jusqu'à 6 Denrées différentes (1 de chaque type). - Vous pouvez dépenser des Pièces pour cette capacité, mais cela n'augmente pas votre score (dans la mesure où elles valent aussi 1  à la fin de la partie).
Flacons & Dragons	Les autres joueurs peuvent déplacer immédiatement et gratuitement leur Dragon sur cette boutique, et gagner 1 Denrée du type dont vous avez gagné 7 Denrées.
Jet de Sauvegarde	Vous gagnez ce bonus uniquement si vous remplissez une Boutique en utilisant cette capacité (et non si vous la remplissez à tout autre moment de votre tour).
La Flamme Éternelle	- Lorsque cette Boutique est révélée, piochez 2 Dragons Artisans et placez-les dans le 1^{er} et le 3^e emplacement de cette Boutique. Laissez le 2^e emplacement vide. - Si le fait de placer des Dragons dans cette Boutique vide la pioche, le joueur qui a pioché cette Boutique déclenche le dernier tour.
La Goutte Brûlante	Si vous n'avez pas embrasé de Dragon lors de ce tour, cette capacité est sans effet.
L'Alambic Draconique	- Ne lancez pas l'Enchantement sur la Boutique. Si vous avez déjà un Enchantement réservé, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité. - Si vous payez et décomptez l'Enchantement, vous le conservez en réserve, et pourrez donc à nouveau le payer et le décompter plus tard pour le lancer selon les règles habituelles.
La Petite Dragonne	- Le Dragon que vous placez doit correspondre au symbole de l'emplacement choisi. Gagnez 1  par  indiqué sur l'emplacement au lieu de gagner des . Si l'emplacement octroie d'autres récompenses, gagnez-les normalement. - Lorsque vous placez un Dragon sur cette Boutique par tout autre moyen que cette capacité, gagnez les  indiqués normalement.
Le Souffle du Dragon	Si vous embrasez un Dragon , échangez n'importe quel Dragon en Ville avec un Dragon de votre main, puis embrasez-le. Vous pouvez ensuite offrir ce nouveau Dragon.

BOUTIQUE PRÉCISIONS

L'Esprit de l'Estragon

- Toutes les Denrées que vous gagnez doivent être indiquées sur l'un des Enchantements de la rangée ou sur celui que vous avez réservé. Vous pouvez gagner plusieurs fois une Denrée représentée une seule fois.
- Vous ne pouvez réserver que l'Enchantement dont vous avez gagné les Denrées.
- Si vous avez déjà réservé un Enchantement, vous ne pouvez pas en réserver un nouveau, mais vous pouvez néanmoins toujours gagner 3 Denrées d'un Enchantement de la rangée ou que vous avez réservé.

Oh Ma Courge !

- Lorsque vous utilisez la deuxième moitié de cette capacité, gagnez 2 fois les Denrées de chaque Dragon, en plus des Denrées que vous avez Collectées plus tôt durant votre tour.

Patoune & Gratoune

- Vous pouvez relancer la Pièce que vous obteniez Pile ou Face lors du premier lancer. Vous ne pouvez pas lancer plus de deux fois.
- Vous conservez tous les Dragons que vous piochez (relancer ne vous fait pas perdre le Dragon que vous avez pioché).

Poste des Squamates

- Vous **devez** offrir l'un des Dragons Fantaisie que vous piochez.

Puits aux Souhaits

- Lorsque vous Collectez ici, gagnez 3 Pièces.
- Vous pouvez décider de ne pas lancer de Pièce, ou de vous arrêter après n'importe quel lancer. Chaque fois que vous obtenez Face, vous gagnez 2 ♥. Chaque fois que vous obtenez Pile, perdez la Pièce que vous avez lancée.

Sabbat Pizza

- Les Dragons Artisans peuvent accueillir n'importe quel nombre de Denrées. Lorsqu'un joueur prend un Dragon, il gagne toutes les Denrées présentes dessus.
- Si vous avez pris un Dragon Artisan durant votre tour, il n'est plus possible d'alimenter les 5 et donc de gagner 1 Pièce.
- Si vous avez donné une Denrée aux 5 Dragons du Parc, vous gagnez 1 🍀 en plus des 5 ♥.

Terres Éthérées

- Pour chaque Denrée que vous offrez, vous pouvez choisir de gagner 2 ♥ ou 1 🍀.

Traverse des Dragons

- Les Dragons Artisans ne peuvent pas être placés dans cette Boutique.
- Si vous décidez de déposer des Pièces ici, placez 2 Pièces de votre réserve personnelle sur une double case vide et gagnez les 2 récompenses indiquées. Jouez ensuite un nouveau tour (en commençant par vous déplacer sur une autre Boutique).
- Si vous prenez toutes les Pièces, prenez les Pièces de toutes les doubles cases remplies. Les Joueurs peuvent à nouveau les remplir lors des tours ultérieurs.

Trésors Défendus

- Offrir une Pièce pour gagner 4 ♥ est facultatif.

Dragons Fantaisie



PRÉCISIONS

Cadabra

- Vous pouvez le révéler lorsque vous Collectez ou Enchantez. Pour chaque Dragon que vous pourriez embraser, choisissez de gagner 2 ♥ OU d'utiliser normalement sa capacité.
- Si la Boutique ne contient aucun Dragon, il rapporte 0 ♥.

Flammèche

- Vous devez Enchanter pour le décompter : vous ne pouvez donc pas le décompter avec le Bazar Bizarre.

Harpagon

- Ne considérez pas les emplacements de la Traverse des Dragons comme des emplacements rapportant des Pièces.
- Chaque emplacement rapportant des Pièces compte pour un, même s'il indique plusieurs Pièces.

Pétillant

- Prenez en compte les Enchantements sur cette Boutique et sur les autres Boutiques.
- Vous devez Enchanter pour le décompter : vous ne pouvez donc pas le décompter avec le Bazar Bizarre.

Radieux

- L'Enchantement reste dans la rangée après que vous en avez payé le coût.

Tailleur

- Comptez également le Dragon que vous avez placé pour déterminer votre récompense.

Vivifiant

- Il n'est pas nécessaire que ces Boutiques soient adjacentes.



PRÉCISIONS

Barbaque, Croustillant, Élix, Métalius, Végéta, Zircon

- Vous gagnez 2 ♥ si vous avez 3 Denrées du type indiqué ou plus.
- Si vous êtes à égalité pour la majorité de cette Denrée, vous gagnez malgré tout le bonus.
- Vous ne gagnez pas les +3 ♥ de majorité si vous ne possédez pas au moins 3 Denrées de ce type.

Copine

- La capacité prend en compte les Dragons placés devant vous et ceux encore dans votre main.

Douceur, Gemme, Gigue, Ombre, Savane, Umami

- Vous gagnez les +3 ♥ s'il y a plus de Dragons de ce type que de tout autre type, y compris en cas d'égalité.

Steven

- Avoir 0 jeton d'une Denrée est considéré comme pair.

Talisman

- Les Dragons Fantaisie que vous défaussez sont placés en dessous de leur pioche. Vous ne les décomptez pas.
- Vous ne pouvez pas défausser les Dragons Fantaisie que vous avez déjà révélés.
- Puisque vous devez révéler Talisman pour effectuer sa capacité, vous ne pouvez pas le défausser lui-même.
- Les Dragons Fantaisie défaussés ne comptent pas pour le décompte de Copine.

RÈGLE OPTIONNELLE

Compagnons

Les Dragons Compagnon sont un module optionnel octroyant une capacité à usage unique à chaque joueur. Certains compagnons bénéficient également d'un bonus de départ.



Mise en Place

Pour joueur avec les Compagnons, distribuez aléatoirement 1 Compagnon à chaque joueur lors de la mise en place. Chaque joueur place son Compagnon devant lui, face **Capacité** visible. Si la carte de votre Compagnon indique le texte « DÉPART », vous commencez la partie avec le bonus indiqué.

Capacités des Compagnons

Un joueur peut utiliser la capacité de son Compagnon **une fois par partie**, à tout moment de son tour, sauf indication contraire. Une fois cette capacité utilisée, le Compagnon est **retourné face cachée** afin d'indiquer que sa capacité ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.



- Départ : Lorsque vous réservez un Enchantement au début de la partie, révélez-en immédiatement un nouveau pour le remplacer.



- Vous pouvez choisir d'embraser seulement certains Dragons du Parc (comme lorsque vous Enchantez).



- Si la capacité de la Boutique a un coût, il doit être payé à chaque utilisation.



- Vous pouvez choisir d'embraser seulement certains Dragons de cette Boutique (comme lorsque vous Enchantez).
- Si vous placez le nouveau Dragon sur la Boutique occupée par votre Dragon initial, vous pouvez embraser à nouveau votre Dragon initial pour placer un 2° nouveau Dragon.
- Si cette capacité vous permet de placer un 2° nouveau Dragon, vous ne pouvez pas réutiliser cette capacité dans la Boutique où vous l'avez placé.



- Cette capacité peut être utilisée uniquement lorsqu'une nouvelle Boutique est révélée à la fin de votre tour (et non quand elle est initialement piochée).



- Les 2 Dénrées que vous gagnez pour chaque Pièce peuvent être de types différents.



- Départ : Lorsque vous choisissez un Dragon Fantaisie au début de la partie, piochez-en 5 au lieu de 2. Remplacez les 4 Dragons non choisis en dessous de leur pioche.
- Vous pouvez utiliser cette capacité pour décompter à nouveau un Dragon Fantaisie que vous avez déjà décompté.
- Vous ne pouvez utiliser cette capacité que pour décompter un Dragon Fantaisie en cours de partie, et pas lors du décompte final.

Mode Solo

Mise en Place

Suivez les instructions de mise en place pour une **partie à 3 joueurs**, avec les ajustements suivants :

- 1 PIOCHE BOUTIQUE :** Après avoir placé les Boutiques de départ, formez la pioche Boutique avec les 10 Boutiques suivantes (cette liste peut varier en fonction des succès déverrouillés, voir p.19).

Dragon Mitron	Patoune & Gratoune
Dragolo Grill	Puits aux Souhaits
Oh Ma Courge !	De Quoi J'Me Miel
Écaillerie	Au Perchoir Flemmard
Brasseurs Flambeurs	
Jet de Sauvegarde	

- 2 PIOCHE FANTAISIE :** Formez la pioche Fantaisie avec les 12 Dragons suivants (cette liste peut varier en fonction des succès déverrouillés, voir p.19).

Tailleur	Vivifiant	Flammèche
Bubu	Étincelant	Talisman
Glouton	Cadabra	Todd
Flamboyant	Scintillant	Pétillant

- 3 MISE EN PLACE DU JOUEUR :** Choisissez 1 pion Joueur pour vous représenter, et conservez les autres à portée. Utilisez l'aide de jeu Solo.

Vous ne pouvez pas utiliser les Compagnons en Solo. Puisque vous jouez tout seul, ils ont décidé de rester chez eux et de se reposer.



Déroulement

Jouez vos tours l'un après l'autre. Appliquez les mêmes règles que lors d'une partie multijoueur, avec les ajustements suivants.

FIN DU TOUR

Au lieu d'appliquer les règles standards de fin de tour, procédez ainsi :

- 1 RENOUELER LE PARC :** Révélez de nouveaux Dragons Artisans jusqu'à en avoir **5** visibles dans le Parc.
- 2 PLACER UN DRAGON :** Révélez le premier Dragon Artisan de la pioche. Dans le sens horaire en partant du Parc, trouvez le **premier emplacement vide sur une Boutique** indiquant le même **symbole** (ou un joker) que le Dragon, et placez-y le Dragon. Si aucun emplacement ne correspond, répétez jusqu'à piocher un Dragon qui convient ou épuiser la pioche. Mettez les Dragons écartés sous la pioche. Si vous **remplissez** une Boutique à cette étape, piochez une nouvelle Boutique et placez-la normalement en ville.
- 3 DÉPLACER UN NON-JOUEUR :** Si le symbole du Dragon placé est de la **couleur** d'un autre joueur, placez le jeton de cette couleur sur la Boutique dans laquelle Dragon a été placé (si vous êtes dans cette Boutique, ne recevez pas de Denrée). Si le symbole du Dragon est de **votre** couleur, ne déplacez aucun jeton.
- 4 LANCER UN ENCHANTEMENT :** Si un ou plusieurs des Enchantements visibles dans la rangée portent, dans leur coin supérieur gauche, un **symbole** correspondant à celui du **Dragon** qui vient d'être placé, choisissez l'un de ces Enchantements et ajoutez-le à une Boutique correspondante (même symbole ou joker) de votre choix.
- 5 RENOUELER LES ENCHANTEMENTS :** Révélez de nouveaux Enchantements jusqu'à en avoir **5** visibles dans la rangée.
- 6 DÉVELOPPER LA VILLE :** Révélez toutes les Boutiques face cachée.

OFFRIR DES DENRÉES

Lorsque vous **visitez une Boutique** dans laquelle un ou plusieurs jetons Joueur sont présents, vous devez donner **1 Denrée** de votre choix (ou 1 Pièce) à chacun, comme s'ils étaient de véritables joueurs.

Quand vous **donnez une Denrée** à un autre joueur (ex. lorsque vous visitez une Boutique ou offrez un cadeau), remplacez les jetons que vous donnez dans la réserve commune.

12 BOUTIQUES MAXIMUM

La Ville peut accueillir **12 Boutiques au maximum**. Une fois que 12 Boutiques sont ouvertes, **n'en piochez pas** de nouvelles lorsque les Boutiques existantes sont remplies (que ce soit par vous ou à l'étape 2 de fin du tour).

Fin de Partie

À tout moment de votre tour, si vous piochez ou révélez le dernier Dragon Artisan ou le dernier Enchantement, terminez le tour en cours, puis jouez **1 dernier tour complet** avant de procéder au décompte final. À la fin de ce dernier tour, **n'effectuez pas** les étapes de fin de tour (ne placez pas de Dragon Artisan de la pioche).

DÉCOMPTÉ FINAL

Comptabilisez votre **score de Réputation** comme lors d'une partie multijoueur. Comparez votre score au tableau ci-dessous afin de déterminer le **titre** obtenu :

0-74	Boutiquier
75-89	Gardien des Flammes
90+	Maître des Flammes

Déverrouiller des Succès

Le Mode Solo introduit des **Succès**, qui peuvent être accomplis pour ajouter du **contenu** à vos parties ultérieures en solo.

Pour **déverrouiller** un Succès, vous devez obtenir un score de Réputation de **75**  ou plus en fin de partie :

 Un **Gardien des Flammes** (75–89 ) obtient le privilège de déverrouiller **1** Succès.

 Un **Maître des Flammes** (90+ ) obtient le privilège de déverrouiller **2** Succès.

Seul un Succès dont vous remplissez les **prérequis** à la fin de la partie peut être déverrouillé. Si vous accomplissez plus de Succès que votre score ne vous permet d'en déverrouiller, vous devez **choisir** ceux que vous déverrouillez.

Chaque Succès que vous déverrouillez peut **ajouter** (+) ou **remplacer** (↔) des Boutiques dans la pioche Boutique formée au début de la partie, ou **ajouter** (+) de nouveaux Dragons Fantaisie dans la pioche Fantaisie. Lors de la mise en place d'une partie Solo, vérifiez les Succès que vous avez déverrouillés et **ajustez** les pioches de départ en conséquence.



Succès

12
Boutiques
en Ville

Maître des Marchés

- ↔  Puits aux Souhaits par
-  Traverse des Dragons
- +  Abra
- +  Arc-en-Ciel

8 
décomptés
( or )

Maîtresse des Festivités

- ↔  De Quoi J'Me Miel par
-  Bazar Bizarre
- +  Copine

4
Boutiques
avec 3 
chacune

Superbement Enchantée

- ↔  Au Perchoir Flemmard
-  par Écaille à la Taille
- +  Radieux
- +  Steven

2  de
chaque
type en
Ville

Un Autre Style de Magie

- ↔  Patoune & Gratoine par
-  La Flamme Éternelle
- +  L'Alambic Draconique

Décompter
9  à la
fin de la
partie

Seigneur du Magot

- +  Harpagon
- +  Vertecorne

6 Dragons
en Ville

Hyperglycémie

- ↔  Dragon Mitron par
-  La Petite Dragonne
- +  Bienveillant
- +  Douceur

6 Dragons
en Ville

Main Verte

- +  L'Esprit de l'Estragon
- +  Sabbat Pizza
- +  Savane

6 Dragons
en Ville

Tout Ce Qui Brille

- ↔  Écaillerie par
-  Banque du Magot
- +  Gemme
- +  Aurora

6 Dragons
en Ville

Enclume Dorée

- ↔  Jet de Sauvegarde par
-  Draco Tempo
- +  Parfait
- +  Ombre

6 Dragons
en Ville

Grand Maître Brasseur

- ↔  Brasseurs Flambeurs
-  par La Goutte Brûlante
- +  Gigue
- +  Clair-Obscur

6 Dragons
en Ville

Temple des Saveurs

- ↔  Dragolo Grill par
-  Au Dragon Glouton
- +  Patterose
- +  Umami



CONCEPTION Manny Vega

**ILLUSTRATION &
DIRECTION ARTISTIQUE** Sandara Tang

GRAPHISME Manny Vega

DÉVELOPPEMENT Brad Brooks
Peter Vaughan

MODÈLES 3D Erick Tosco
Christian Strain

LIVRET DE RÈGLES Jeff Fraser

TESTEURS Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Axel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, Thomas Vaughan, Mike Vander Veen, Olivier Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman, et les membres de First Play LA et du serveur Discord Cardboard Alchemy.

PROTOTYPES Print and Play, Mike DePasquale

REMERCIEMENTS Bryce Cook et Noah Adelman de Gametrays, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games, et tous nos soutiens sur Kickstarter, les fans d'Art of Sandara ainsi que les passionnés de dragons ayant permis à ce jeu d'exister.

VERSION FRANÇAISE MeepleRules.fr (traduction) et Siegfried Würtz (relecture)