

Daïm, le jeu des nains, extrait de « Jeux et bières des montagnes » :

Ce jeu de carte a été inventé en 1450 du 1^{er} âge non pas par des nains comme ceux-ci le laisse penser mais par les elfes des montagnes. Ce jeu est assez simple et très célèbre ; il n'est donc pas rare de tomber sur un joueur amateur dans une taverne quelconque.

Le but :

Vaincre son adversaire en ayant une plus grande force de combat que lui

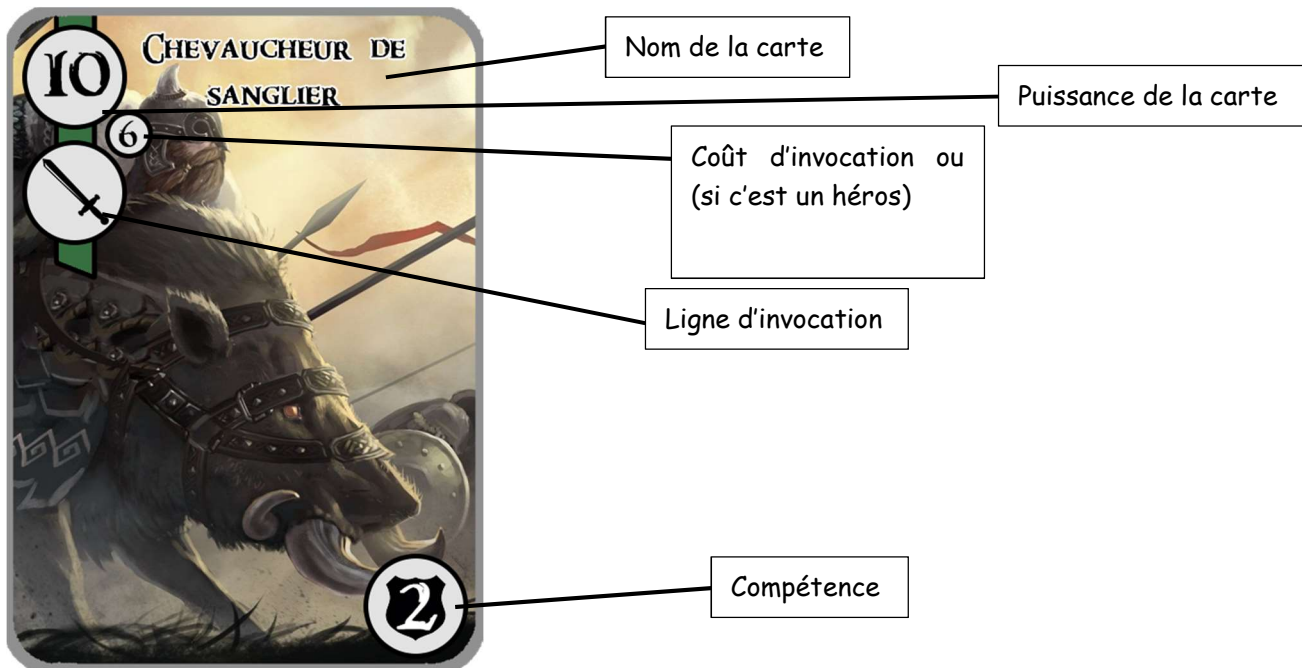
Les règles et déroulement du jeu :

La partie se déroule en maximum trois manches au maximum car le premier joueur arrivé à deux victoires gagne. Au début de la première manche chaque joueur pioche 10 cartes. On lance une pièce, si elle tombe sur face c'est le joueur qui la lancé qui commence, sinon c'est son adversaire qui commence.

Le deck d'un joueur se compose au minimum de 20 cartes et un héros. Les cartes ont différents contours : bronze, argent ou dorées. Un joueur peut avoir un seul exemplaire d'une carte dorée, deux d'une carte argentée et trois d'une carte bronze. Il n'y a pas de maximum au nombre de carte dans un deck. Le deck d'un joueur est composée de cartes ayant un fanion de couleur qui soit le même sur chaque carte ; rouge (monstres), vert (non humains libres (elfes, nains...)) ou bleu (l'empire).

Chaque joueur peut jouer jusqu'à trois cartes dans son tour mais il ne peut pas dépasser la limite des point d'invocation de son héros.

Eléments présents sur une carte :



- Italion, écrivain, chercheur et érudit (78-149 [2^e Empire])

Cartes à découper :

