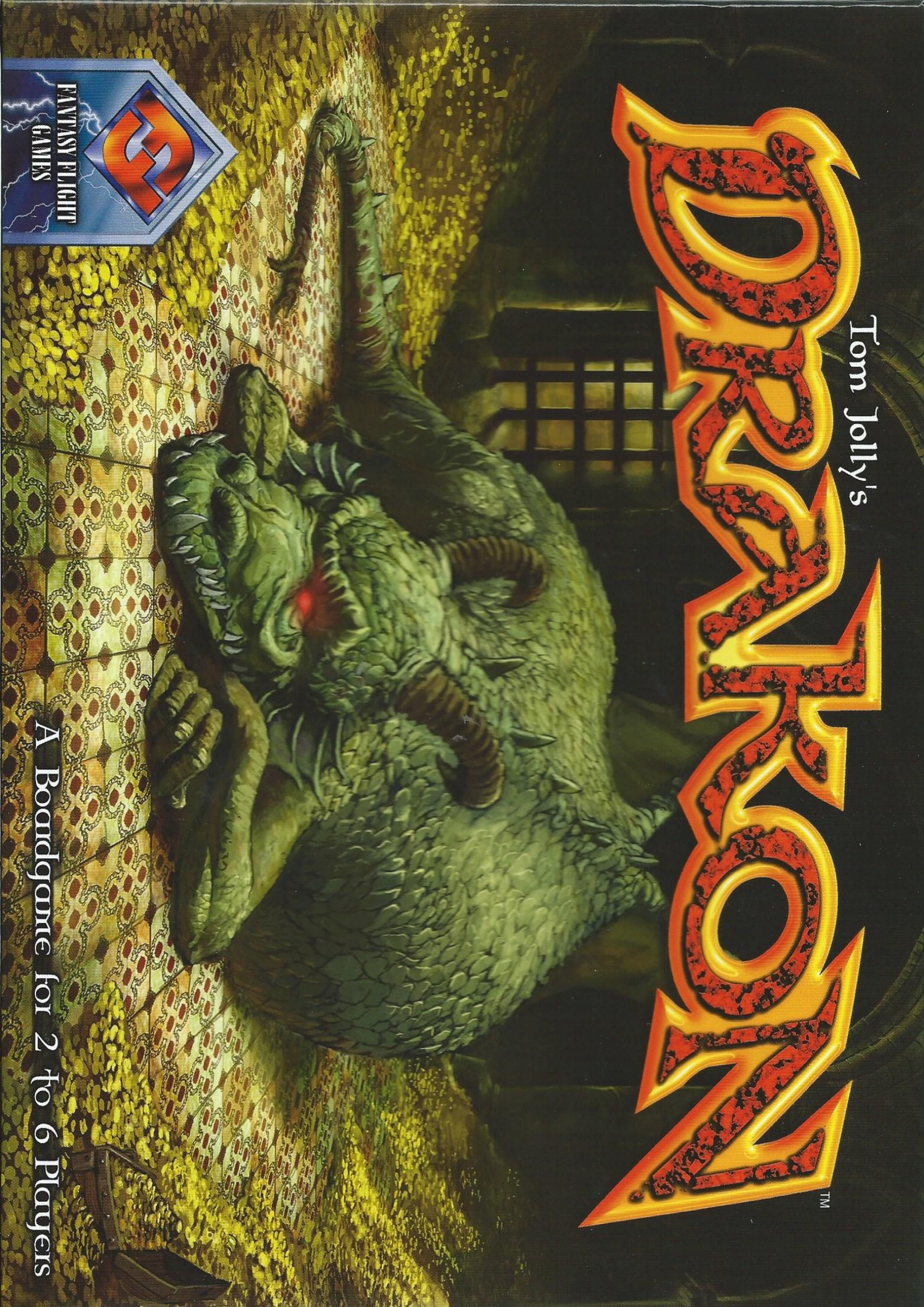


DRAGON

TM

Tom Jolly's



A Boardgame for 2 to 6 Players



Drakon, le vieux dragon, a fait prisonniers dans son antre une équipe d'intrépides aventuriers (les intrépides aventuriers, c'est vous) venus lui voler son or. Mais Drakon n'est pas seulement féroce, il est aussi taquin, et aime jouer avec ses proies. Il a donc décidé que le plus malin et le plus avide des aventuriers, le premier à trouver cinq pièces d'or dans son antre labyrinthique, pourrait sortir vivant. Les autres seront mangés, comme il se doit, pour respecter la tradition.

But du jeu

Chaque joueur est l'un des aventuriers prisonniers du repaire du dragon. Le premier à s'être emparé de cinq pièces d'or gagne immédiatement la partie.

Matériel :

- **Pions Aventuriers** : chacun de ces pions représente l'un des aventuriers prisonniers de l'antre du dragon. Chaque joueur choisit un aventurier qu'il contrôlera durant le jeu.
- **Jetons pouvoir** : ces jetons sont utilisés dans la variante "Pouvoirs". Lorsqu'un jeton est retourné, face cachée, cela signifie que l'aventurier correspondant a utilisé son pouvoir.
- Socles en plastiques destinés à supporter les pions aventuriers.
- **Salles (tuiles carrées)** : ces tuiles vont être assemblées afin de former la surface de jeu (l'antre du dragon). Beaucoup de salles ont des effets particuliers qui se produisent lorsqu'un aventurier y pénètre. Ces effets sont décrits plus loin.
- **Pièces d'or** : ce sont elles que les joueurs essayent de récupérer pour gagner la partie.

PRÉPARATION

1. Placez la salle "Départ" (celle avec le dragon) au centre de la table.
2. Mélangez les salles restantes et distribuez-en quatre, faces cachées, à chaque joueur. Le reste des salles forme une pioche, face cachée.
3. Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur la salle "Départ". Dans le jeu de base, les Aventuriers sont strictement identiques.
4. Placez les pièces d'or - le trésor du dragon - à côté de la surface de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort. Chacun joue à son tour, en sens horaire.

À votre tour, vous devez faire une, et une seule, des deux actions suivantes :

- **Poser** : vous pouvez placer une salle de votre main pour agrandir l'antre du dragon, puis piocher une nouvelle salle de la pioche et l'ajoutez à votre main.
- **Se déplacer** : vous pouvez déplacer votre aventurier vers une salle adjacente, puis appliquer, s'il y en a, les effets spéciaux de cette salle.

Règles de pose des salles:

Lorsque vous posez une salle, vous devez la placer adjacente à au moins une salle déjà en jeu, sachant qu'en aucun cas les flèches de deux salles adjacentes ne peuvent se faire face (voir le diagramme au dos des règles pour des exemples de poses autorisées ou non.)

S'il n'y a plus de salles dans la pioche, le jeu continue normalement, mais on ne pioche plus de salle après en avoir posé une. Si vous n'avez plus de salle en main, vous ne pouvez ni poser de salle ni en piocher, et devez donc déplacer votre aventurier. Si vous ne pouvez pas non plus déplacer votre aventurier, vous passez votre tour. On ne peut pas, en revanche, choisir de passer son tour alors que l'on a la possibilité de jouer.

Si plus aucun joueur n'a de salle en main, et nul ne peut déplacer son aventurier, la partie est terminée et le joueur le plus riche a gagné.

Règles de déplacement

Vous ne pouvez déplacer votre personnage que dans la direction des flèches de la salle où il se trouve. Vous ne pouvez donc ni déplacer votre personnage dans une direction où il n'y a pas de flèche, ni dans une direction où il y a une flèche mais pas de salle.

Lorsqu'un aventurier pénètre dans une salle, la salle produit son effet (indiqué par le symbole de cette salle). L'effet de la salle ne se produit qu'une seule fois lorsqu'un personnage y entre, mais se produira de nouveau si, dans la suite de la partie, le même personnage ou un autre pénètre de nouveau dans la même salle.

Effets des différentes salles:

Les aventuriers sont représentés sur le diagramme n°2, pour que l'on sache qui peut faire quoi.

Règle optionnelle : les pouvoirs !

En début de partie, chaque joueur tire son aventurier au sort. Chaque aventurier a un pouvoir spécial qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois dans la partie. Un joueur peut utiliser son pouvoir au début ou à la fin de son propre tour de jeu, mais jamais en dehors de son tour.

Lorsqu'un aventurier utilise son pouvoir spécial, son jeton "pouvoir" est retourné face cachée.



Sorcier : À la place de son déplacement normal, vous pouvez déplacer le sorcier dans une direction où il n'y a pas de flèche. Le sorcier n'a pas droit à un déplacement supplémentaire, il peut simplement, une fois dans la partie, ignorer les règles normales de déplacement.



Barbare : Lorsque le Barbare est dans la même salle qu'un autre aventurier, vous pouvez pousser cet autre aventurier dans une direction légale (direction d'une flèche) de votre choix. S'il n'y a pas de direction légale, vous ne pouvez le pousser. L'adversaire dont l'aventurier a été ainsi poussé doit alors appliquer les effets de la salle dans laquelle il vient d'être poussé. Le barbare prend ensuite une salle, au hasard, dans la main du propriétaire de l'aventurier poussé pour l'ajouter à sa main.



Voleur : Lorsque le voleur est dans la même salle qu'un autre aventurier, vous pouvez voler une pièce d'or (s'il en a) au propriétaire de cet autre aventurier.



Nain : Vous pouvez vous défausser de deux salles de votre main et piocher deux salles de la pioche pour les remplacer.



Chevalier : Lorsqu'un adversaire veut vous prendre une pièce d'or, ou lorsque vous devez perdre une pièce d'or du fait de l'effet d'une salle, vous pouvez empêcher la perte de cette pièce d'or. Le pouvoir du chevalier est le seul qui puisse être utilisé en dehors de son tour de jeu mais, comme les autres pouvoirs, il ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la partie.



Amazone : Vous pouvez déplacer l'Amazone d'une salle supplémentaire, en respectant les règles de déplacement. Chacune des deux salles fait effet lorsque l'amazone y pénètre.

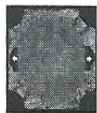
Variante : S'évader de l'Antre du Drakon !

Pour changer un peu, vous pouvez jouer la variante suivante :

Pour gagner, un aventurier doit être le premier à sortir de l'antre du dragon, en arrivant sur une salle "Clef" ou "Vortex", après avoir récupéré au moins quatre pièces d'or. Si vous avez quatre pièces quand votre aventurier arrive sur l'une de ces salles, vous avez gagné.

EFFETS DES DIFFERENTES SALLES

Liste complète des pièces et de leurs effets



Salles vides : Ces salles, sans effet particulier, ont juste des flèches pour indiquer les chemins de sortie. Il existe des salles avec une, deux ou trois flèches.



Portail Magique : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Vous choisissez une salle inoccupée (sans personnage) de l'ancre du dragon et la mettez dans votre main, puis vous la remplacez par une autre salle de votre main. La nouvelle salle ne doit pas nécessairement avoir les mêmes orientations que la salle remplacée, mais son placement doit respecter les règles de pose (ses flèches ne peuvent faire face à celles des salles adjacentes).



Destruction : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Choisissez une salle inoccupée en jeu et placez la face cachée sous la pioche. Il se peut que cela entraîne une division de l'ancre du dragon en deux parties déconnectées.



Lutins malicieux : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Les petits lutins, au service du dragon, vous subtilisent une pièce d'or que vous placez sur la salle de départ.



Salle des cartes : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une salle au hasard dans la main d'un joueur et ajoutez là à votre main. Jusqu'à la fin de la partie, vous jouerez avec une salle de plus dans votre main, et votre adversaire avec une salle de moins. Si un joueur perd ainsi toutes les salles de sa main, il ne peut plus, à son tour, poser de salle et doit donc toujours déplacer son personnage.



Pièce d'or : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une pièce du trésor du dragon.



Coup de vent : Lorsque vous déplacez votre aventurier pour quitter cette salle, vous devrez le déplacer de trois salles d'un coup, en respectant les règles de déplacement, et en ignorant les effets des deux premières salles. Si votre aventurier passe alors par une salle "Vortex" ou "Clef", qui n'ont pas de flèche, considérez qu'elles ont des flèches dans toutes les directions où il n'y a pas de flèche opposée en vis à vis. Vous ne pouvez pas faire sortir votre aventurier de cette salle si vous n'avez pas la possibilité de le déplacer de trois salles.



Vent : L'effet est identique à celui décrit ci-dessus, mais votre aventurier ne devra se déplacer que de deux salles.



Clef : Lorsque vous déplacez votre aventurier pour quitter cette salle, il pourra partir dans n'importe laquelle des quatre directions, sans tenir compte d'éventuelles flèches. L'effet n'est valable que dans cette salle, la clef étant trop lourde pour être transportée (c'est une clef de dragon, ne l'oubliez pas).



Boule de cristal : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Déplacez un aventurier adverse, en respectant les règles de déplacement, comme si c'était son propriétaire qui le déplaçait. Si l'aventurier ainsi déplacé est dans une salle "Vortex", vous pouvez l'amener n'importe où. S'il est dans une salle "Vent" ou "Coup de Vent", vous devez le déplacer de deux ou trois salles selon la nature de la salle. Si vous choisissez un aventurier qui n'a aucun déplacement possible, il ne se déplace pas. L'adversaire dont l'aventurier a été ainsi déplacé doit immédiatement appliquer les effets de la salle dans laquelle il vient de pénétrer.



Rotation : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Faites pivoter une salle de l'ancre du dragon de 90 ou 180 degrés. Après la rotation, la salle ne doit pas avoir de flèche faisant face à celles des salles adjacentes. Vous pouvez faire pivoter une salle dans laquelle se trouve un aventurier.



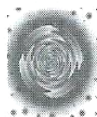
Salle de Départ : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. S'il y a des pièces d'or dans cette salle, vous pouvez en prendre une. La salle "Départ", où les aventuriers commencent le jeu, ne peut être détruite ("Destruction") ni retirée du jeu ("Portail Magique"). Mais on peut la faire pivoter ("Rotation").



Voler à gauche : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une pièce d'or au joueur à votre gauche (s'il en a).



Voler à droite : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une pièce d'or au joueur à votre droite (s'il en a).



Vortex : Lorsque vous déplacez votre aventurier pour quitter cette salle, vous pouvez le "téléporter" vers n'importe quelle autre salle de l'ancre du dragon.



Puits : On ne sait jamais, le puits est peut-être magique. Vous y jetez une pièce d'or, qui est restituée au trésor du dragon, et faites le souhait de vous retrouver hors de ce labyrinthe infernal. Autant vous le dire tout de suite, inutile de lancer un dé, ça ne marche pas, mais dans votre situation, vous ne pouvez pas ne pas essayer.



Français

Poses
Autorisée

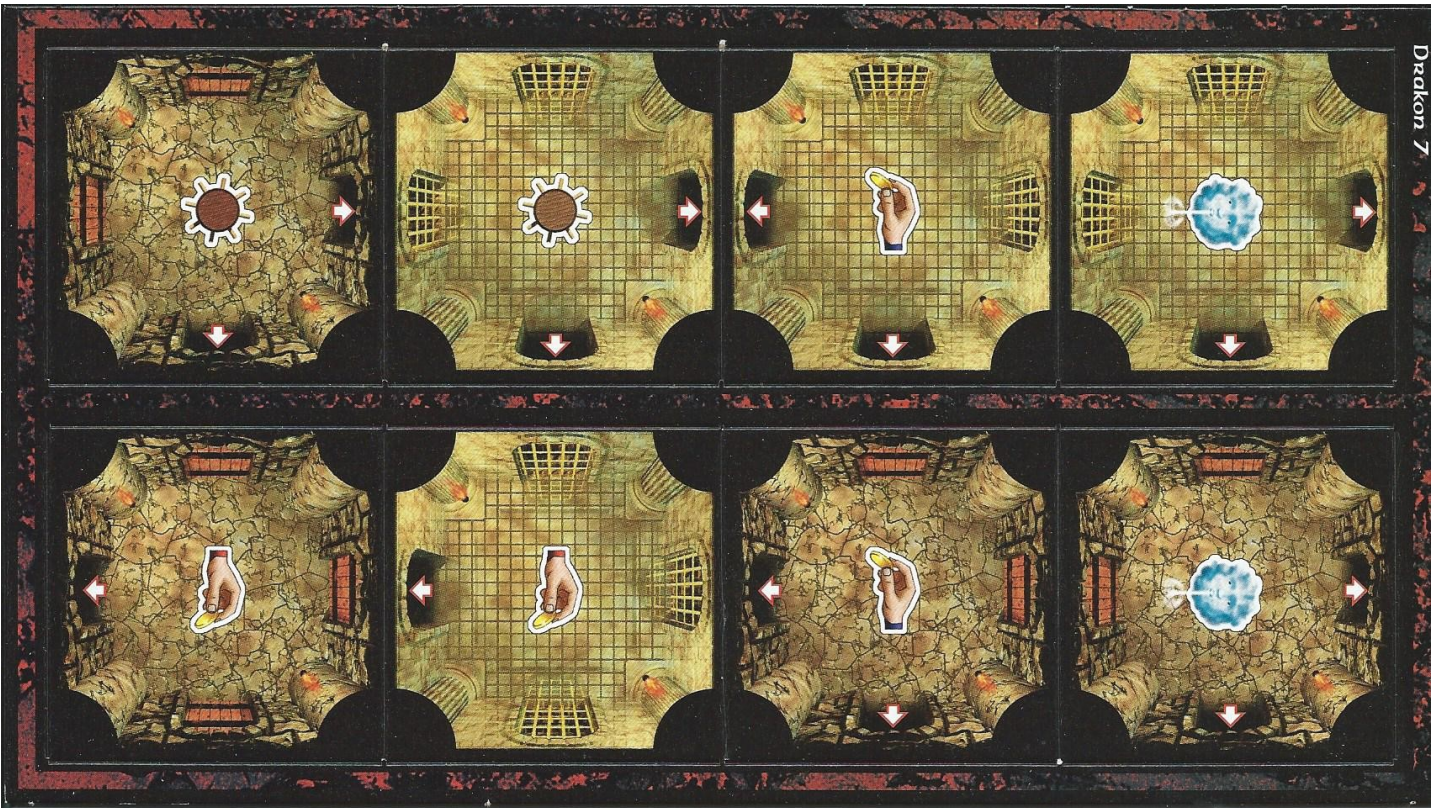


Poses
Autorisée

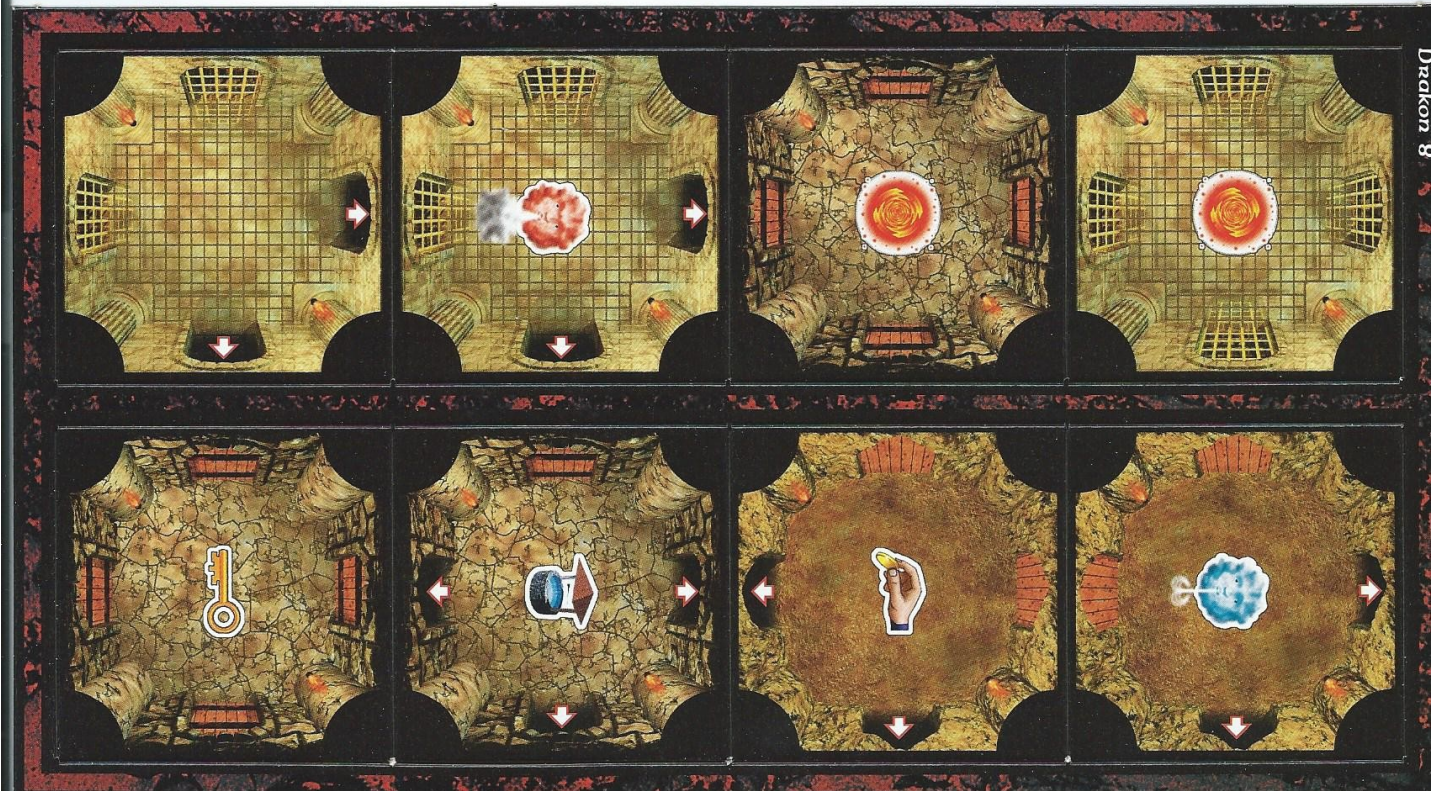


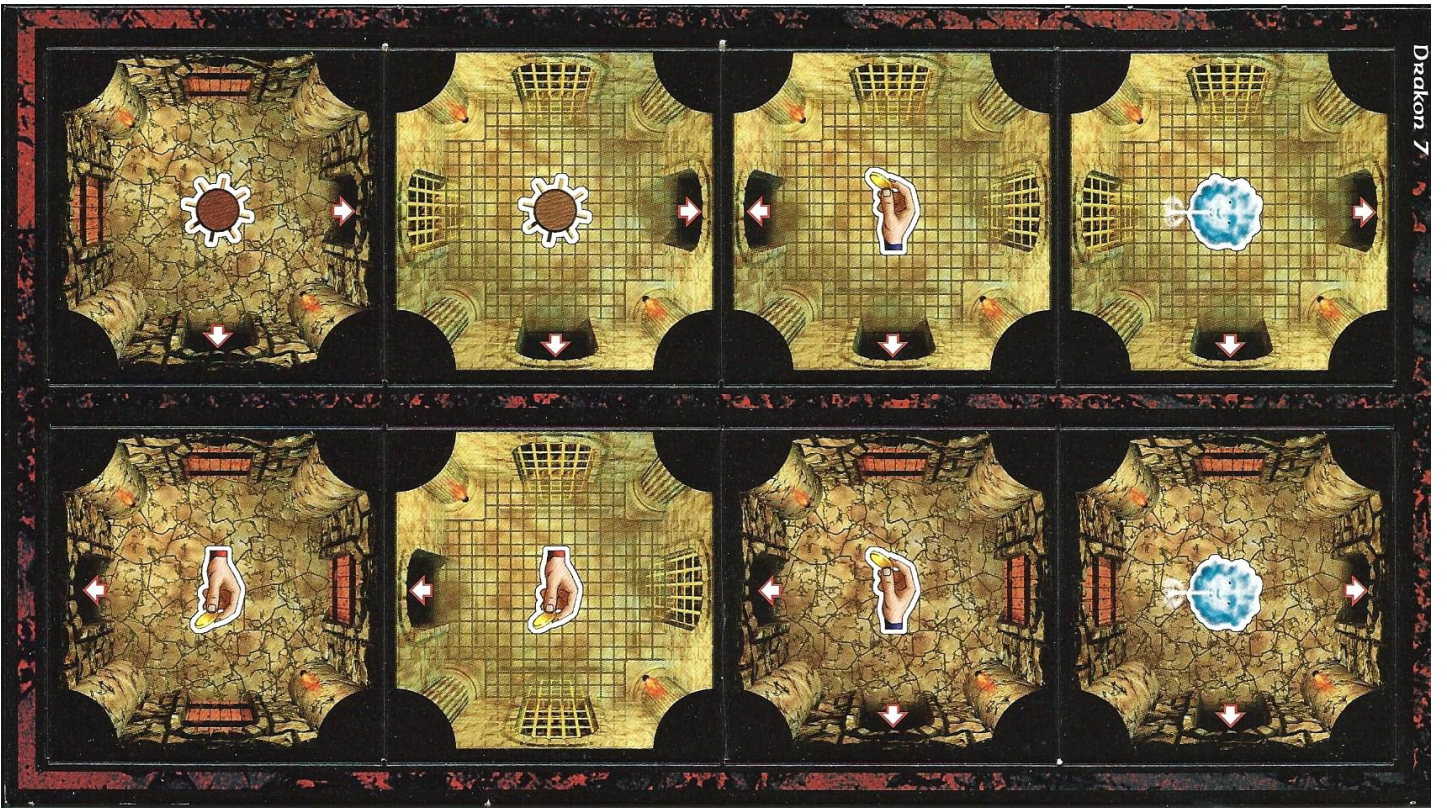
Poses
Non-autorisée



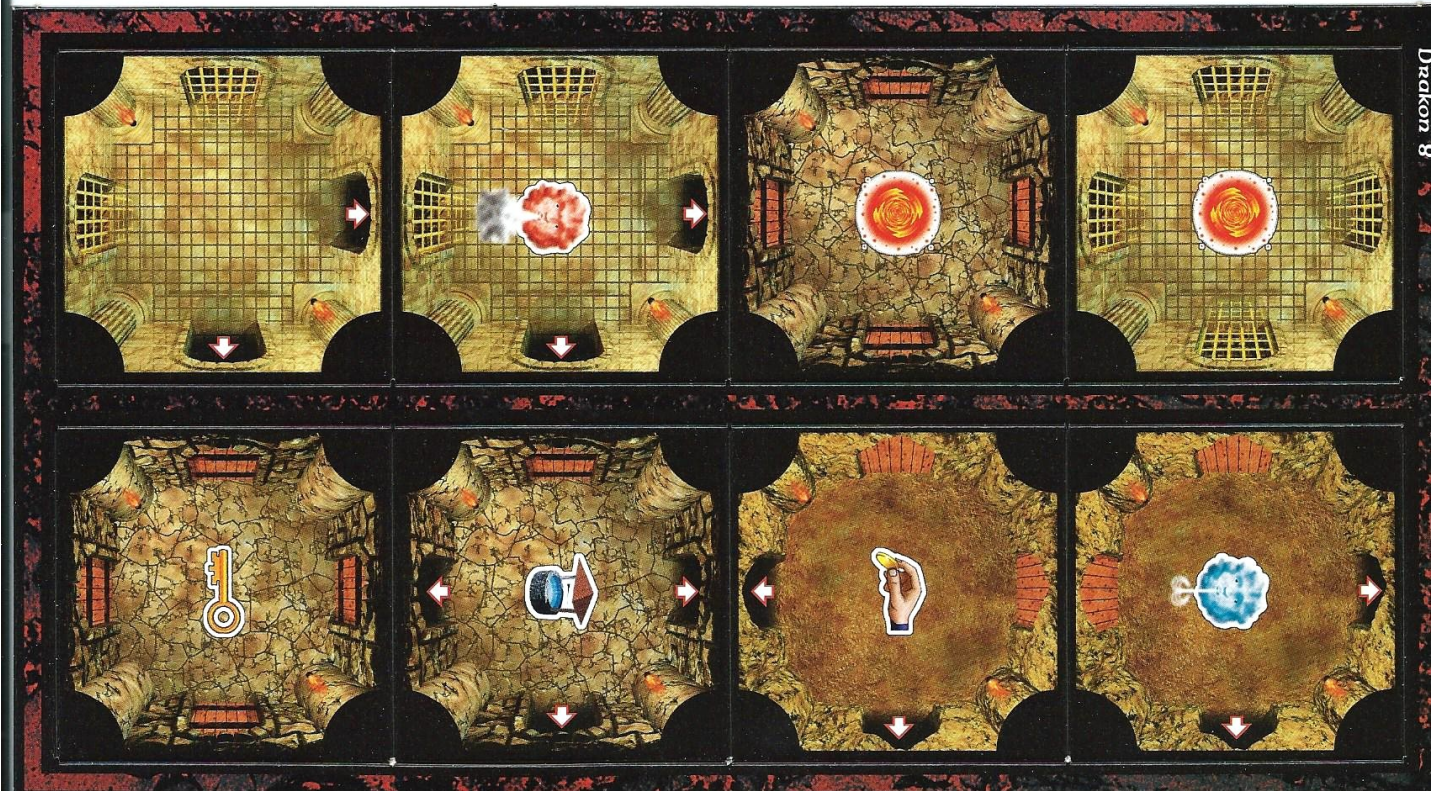


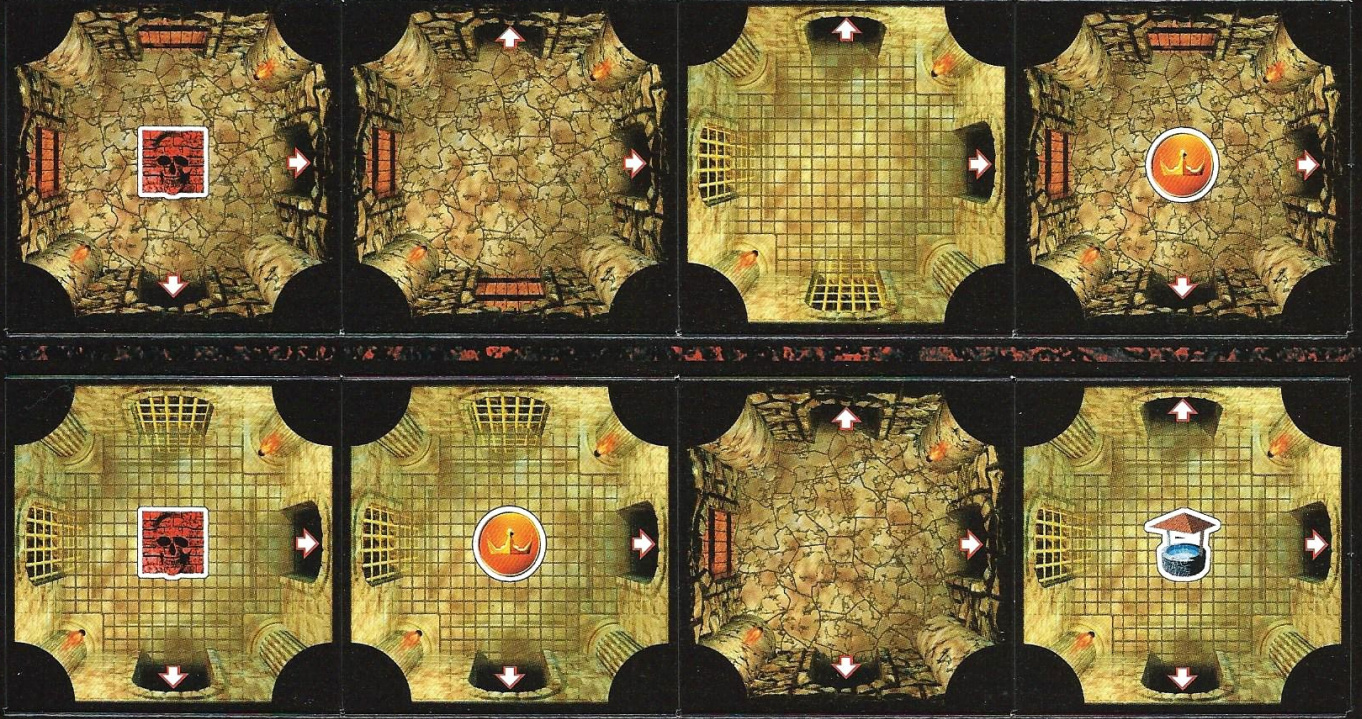
Tuiles Verso



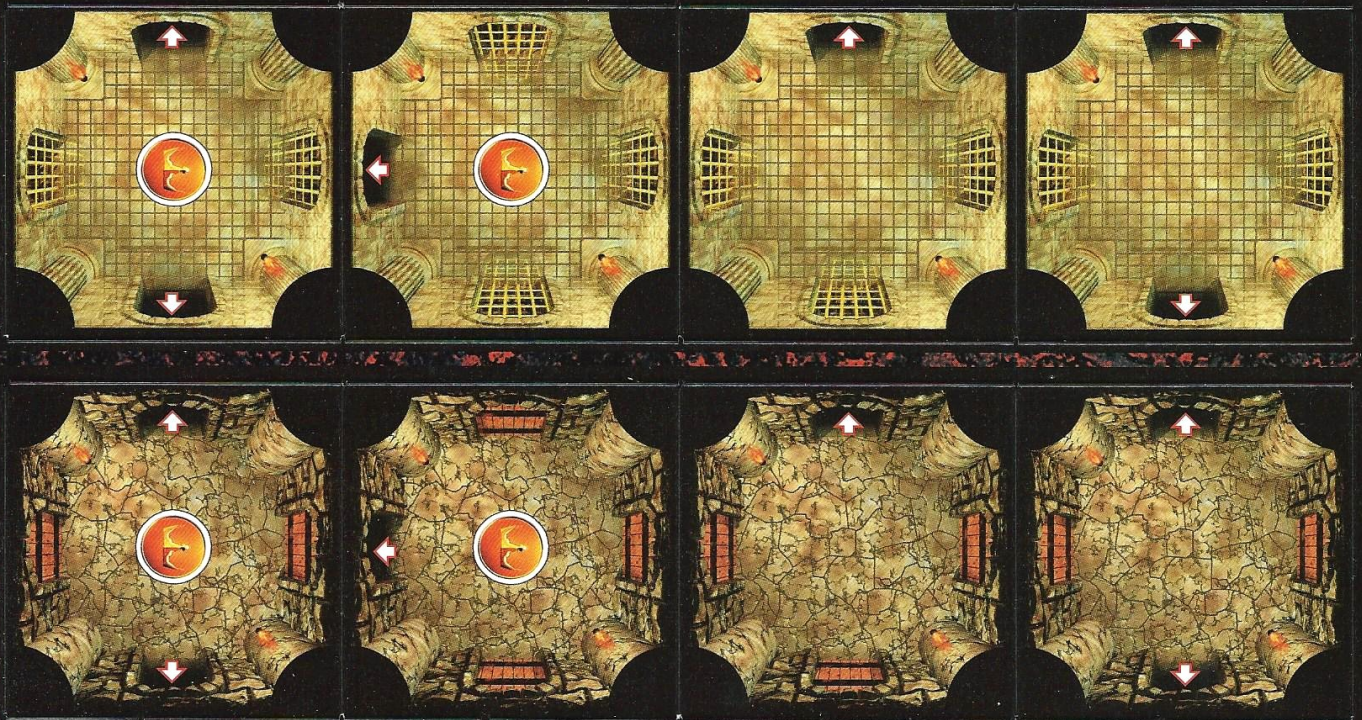


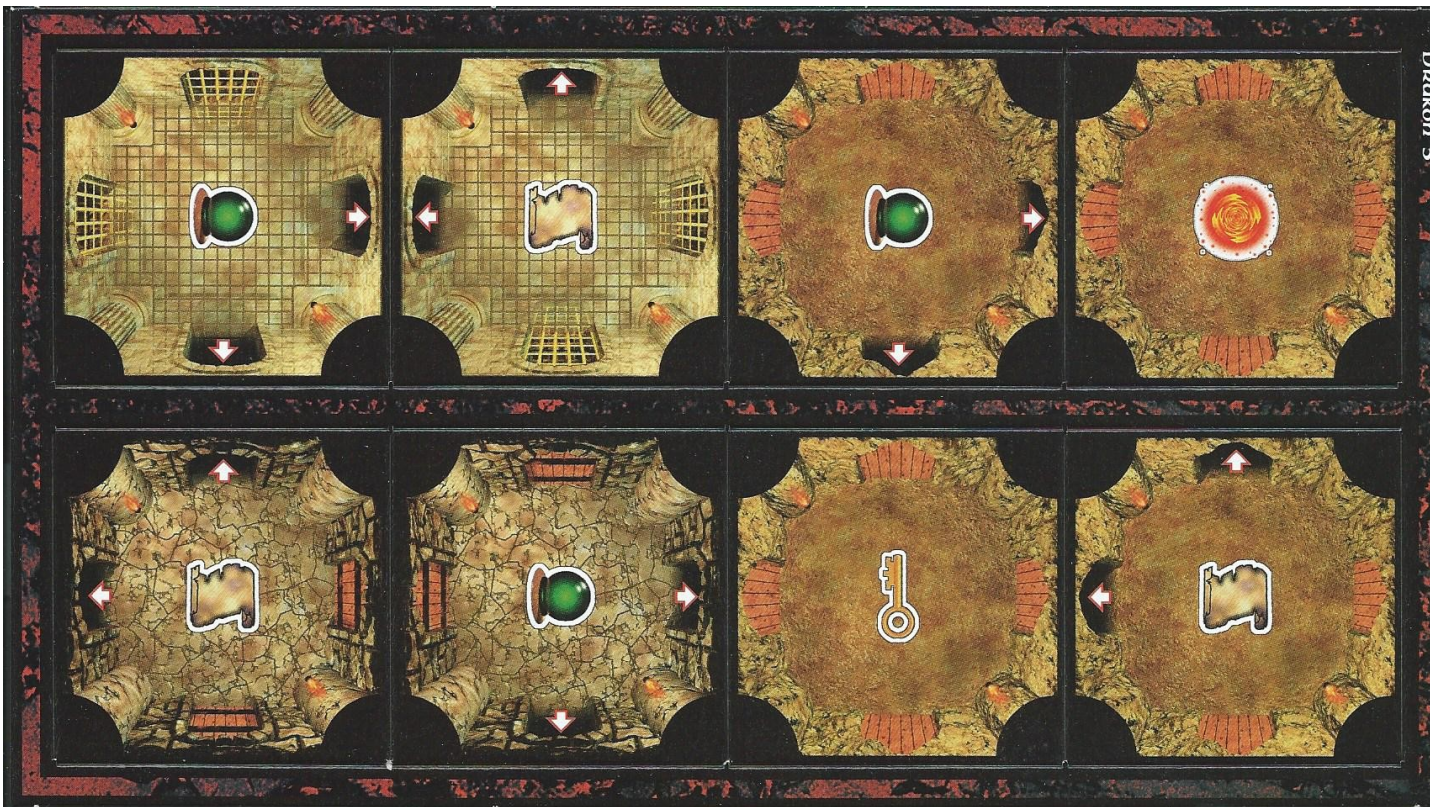
Tuiles Verso



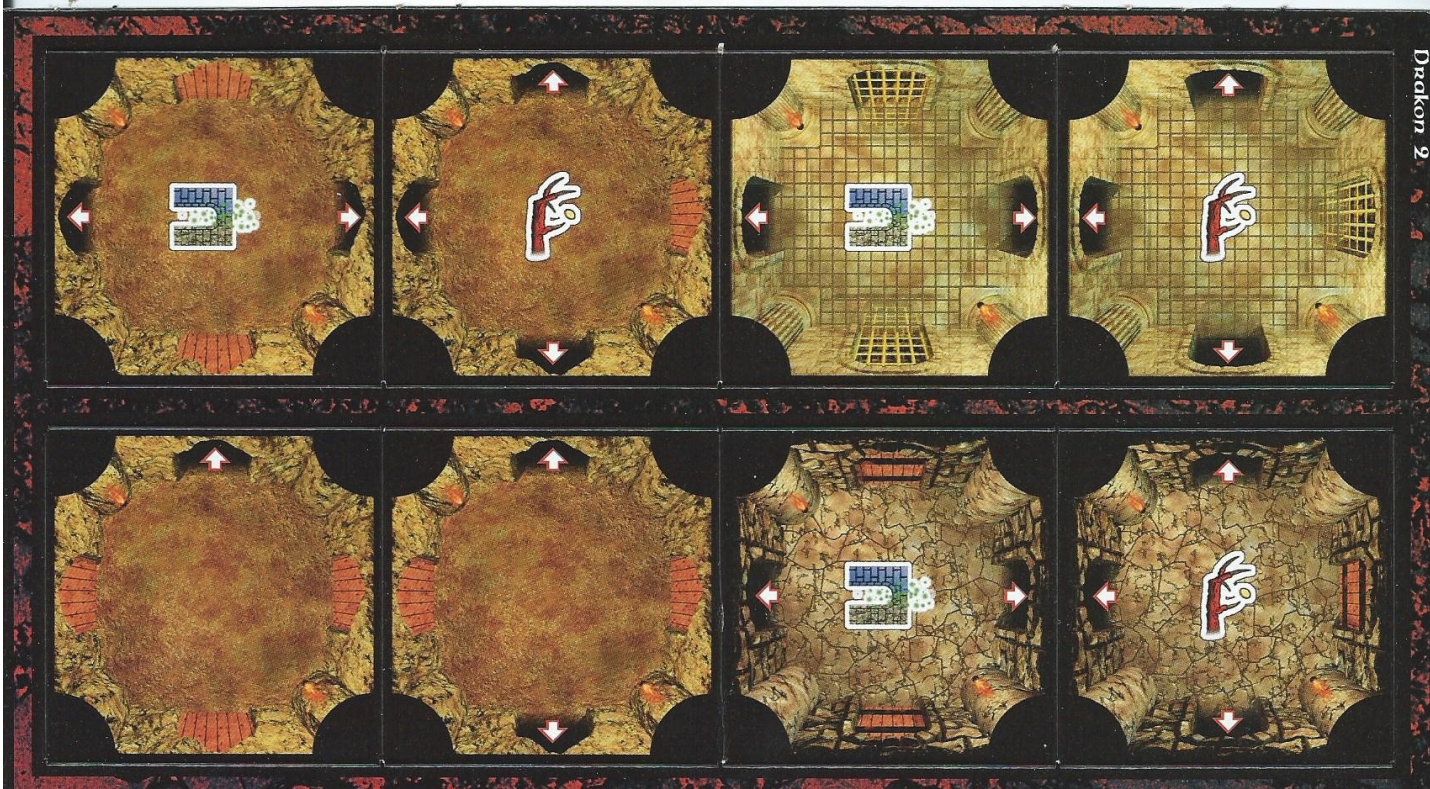


Tuiles Verso





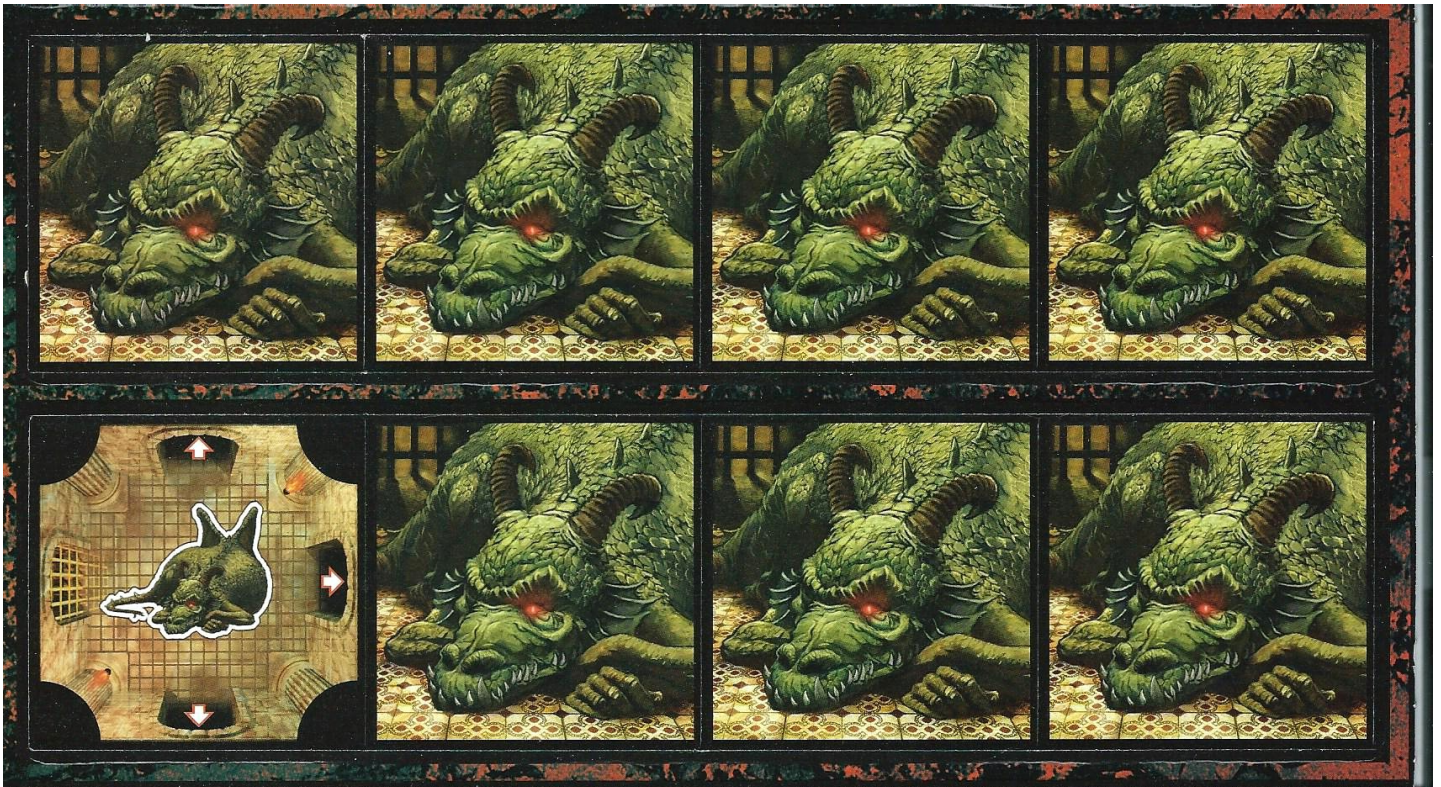
Tuiles Verso



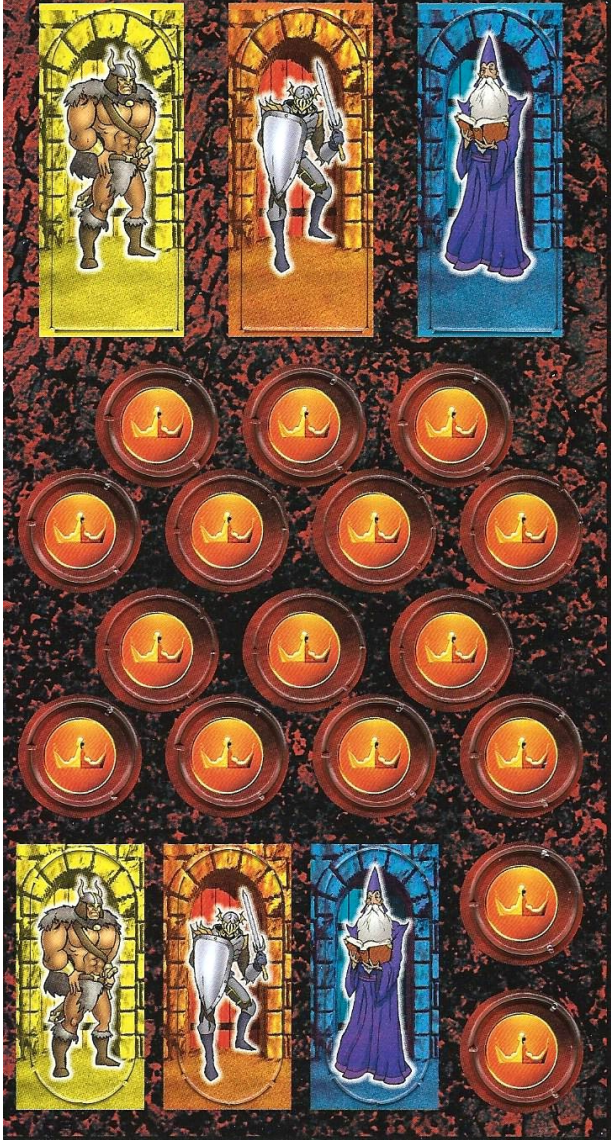


Tuiles Recto

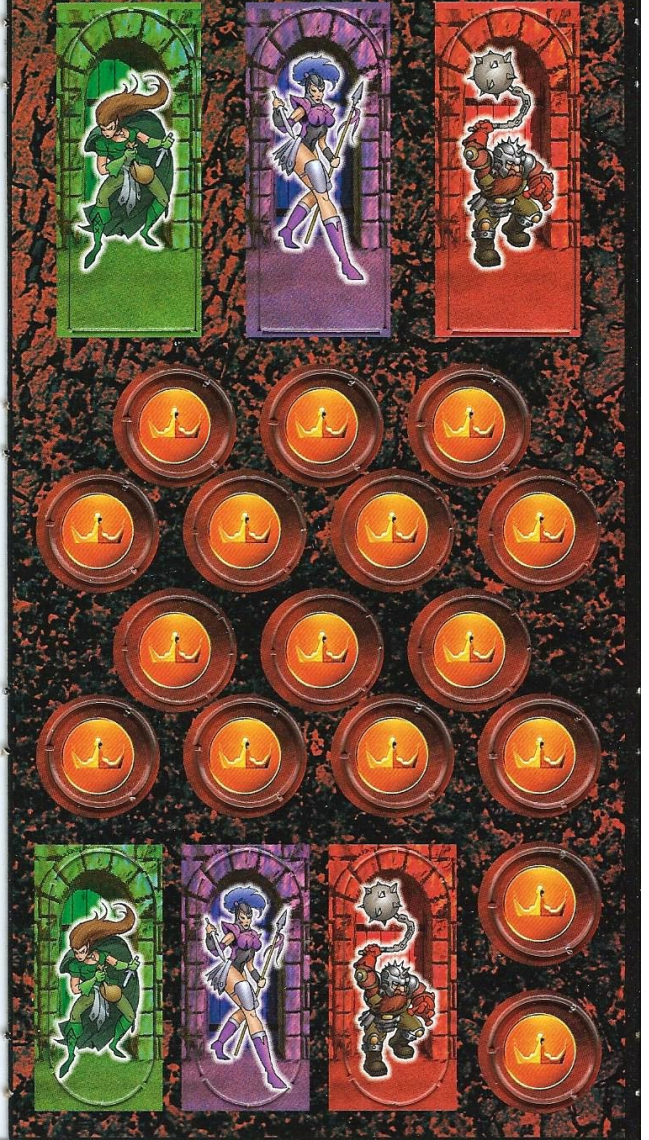


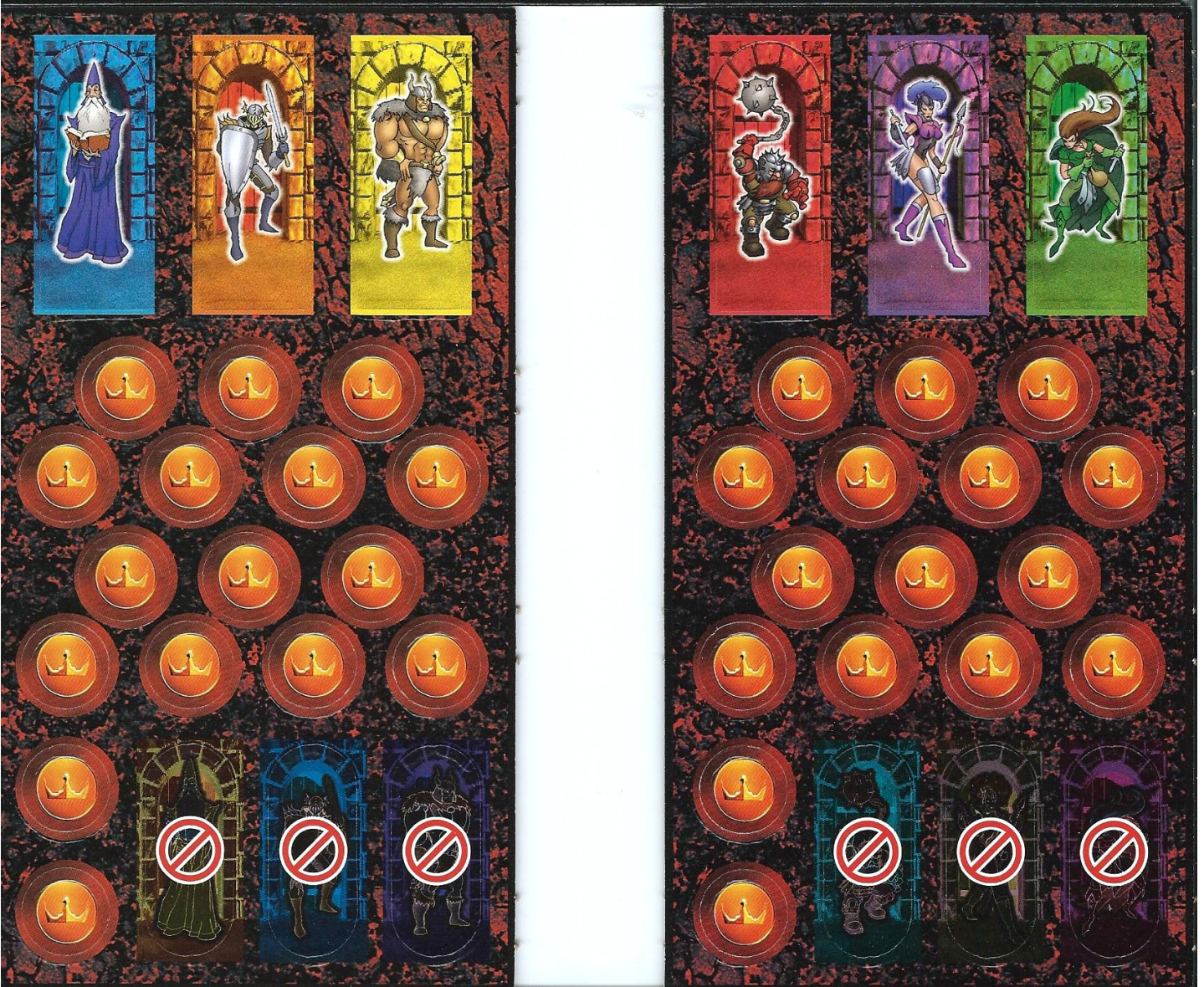
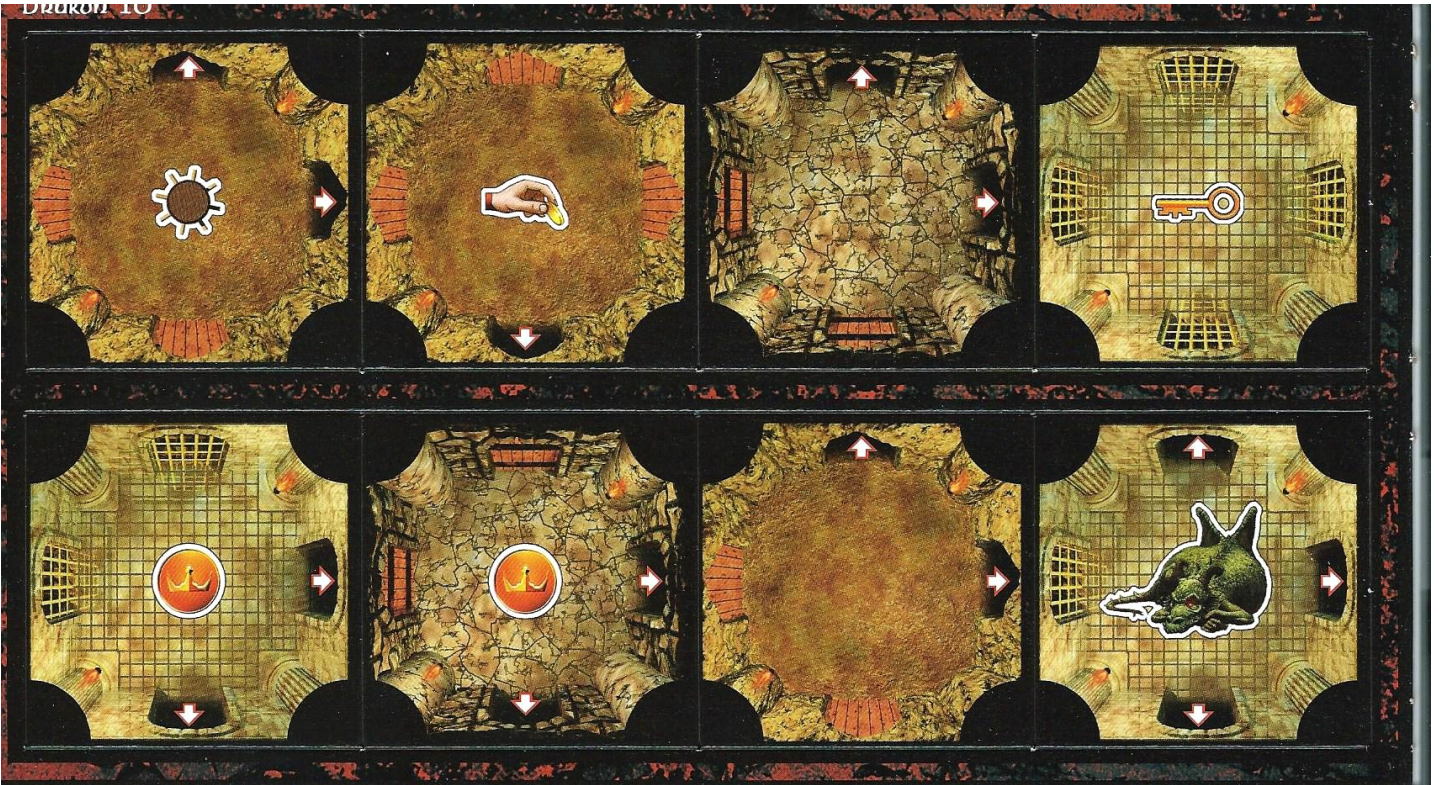


Drakon 6



Drakon 1





Tom Jolly's

DRAGON™

