





Regdar, le guerrier, contemple ses cartes : deux Dragons d'Or, un Dragon Rouge de faible valeur, un Dragon Noir et Le Voleur. Gagner semble difficile... Tenter un vol avec les deux Dragons d'Or en espérant récupérer un troisième dragon doré pour réaliser une couleur de dragons semble la meilleure tactique. Si les choses ne se déroulent pas comme prévu, Redgar pourra toujours compléter son vol avec la carte du voleur et ainsi récupérer sa mise... Il s'envoie une autre rasade de bière en faisant semblant de réfléchir à sa carte d'Anté tout en scrutant les quatre adversaires de la table. Il y a là un marchand transpirant presque à sec, un jeune marin qui tente de composer avec un mal de tête hérité de sa dernière nuit, sa camarade Lidda à moitié dissimulée derrière son tas de pièces d'or et un vieux capitaine de la garde impériale, acerbé, qui semble être un habitué de la taverne. Deux mauviettes, une bonne amie qui a presque tout gagné et un capitaine de garde en mauvaise posture et aigri, les choses se profilent bien. Regdar mise son Dragon Noir et laisse échapper un rire tonitruant. Il ne peut dire ce qui le rendrait plus heureux : la chance qui lui ferait piocher un autre Dragon d'Or ou que le capitaine essaye de récupérer à Lidda une partie de ses pertes.



- introduction -

Le Jeu des Dragons™ est le jeu de cartes pratiqué dans les tavernes et les tripots du monde de Dungeons & Dragons®. Il peut se jouer de 2 à 6 joueurs en parties d'environ 30 mn. Pour gagner et rafler la mise, il faut composer le vol de dragons le plus puissant. La première partie de ce livret explique les règles du jeu avec quelques options. Pour ceux qui jouent déjà dans l'univers D&D®, vous trouverez pages 12 et 13 les règles pour intégrer le Jeu des Dragons™ au sein d'une campagne.

- BUT DU JEU -

Le but du Jeu des Dragons est d'avoir le plus gros magot lorsqu'un joueur se retrouve sans or à la fin d'une partie, ce qui arrête le jeu.

- contenu -

- 70 cartes à jouer
- 2 cartes de référence
- Un livret de règles
- 60 pièces d'or
- 24 pièces de platine



- ÉLÉMENTS DU JEU -

• Les cartes

Elles représentent un Dragon ou un Mortel dans le monde de Dungeons & Dragons. Une carte est définie par :

Sa Force

C'est la valeur de la carte, les cartes les plus faibles ont une force de 1 et les plus puissantes, une force de 13.

Le Nom

du dragon ou du mortel représenté par la carte. Pour la plupart des dragons, il indique aussi sa couleur.

13



La Nature

détermine une spécificité de la carte : bon, mauvais, divin ou mortel. À part les mortels, toutes les cartes sont des dragons.

Un Pouvoir

C'est la capacité spéciale de la carte, son effet se déclenche si certaines conditions sont réunies lorsqu'elle est jouée.

• L'or

Les pièces fournies avec le jeu représentent des pièces d'or et de platine :

Une pièce de platine (pp) = 10 pièces d'or (po).

• La Pioche

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche. Répétez cette opération autant de fois que nécessaire.

- COMMENT JOUER ? -

• Préparation

Chaque joueur commence la partie avec un magot de 50 pièces d'or (10 po et 4 pp). Les pièces doivent toujours être visibles et les joueurs sont obligés d'indiquer le montant de leur magot s'il leur est demandé. Un joueur mélange les cartes et en distribue six à chaque joueur qui les regarde sans les montrer aux autres joueurs.

Le Jeu des Dragons se déroule en plusieurs parties. À chaque partie, les joueurs vont miser de l'or, puis jouer leurs cartes jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé et qu'il remporte la mise. Le pouvoir de chaque carte jouée peut influencer le déroulement de la partie...

Chaque partie se décompose en **au moins trois tours**, durant lesquels chaque joueur va jouer une carte. Les joueurs conservent les cartes qui leur restent d'une partie à l'autre.



DÉBUTER UNE PARTIE

• L'Anté et la Mise

Au début d'une partie, il faut déterminer le premier joueur et le montant de la mise.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée sur la table. Ce sont les **cartes d'anté**. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte d'anté, ils les montrent (leur pouvoir n'a aucun effet).

Le joueur qui révèle la carte d'anté la plus forte **est le leader** (ignorez les égalités). Le leader joue le premier **pour le premier tour de la partie**.

La carte d'anté la plus forte (en tenant compte des égalités) détermine l'or que les joueurs doivent miser. Chaque joueur prend dans son magot cette somme et la pose au centre de la table, **c'est la mise**. Si à un moment de la partie, il n'y a plus d'or dans la mise, la partie s'arrête immédiatement.

Exemple :

Si Regdar et Tordek révèlent chacun une carte d'anté de force 9 et Lidda révèle une carte de force 7, Lidda devient le leader pour le premier tour (l'égalité de Regdar et Tordek annule leur carte de force 9). Puis chaque joueur paye 9 pièces d'or à la mise.

Les cartes d'anté restent face visible au centre de la table jusqu'à la fin de la partie. Elles ne font pas partie de la mise.

• En cas d'Égalité générale ?

Lorsque toutes les cartes révélées ont une valeur à égalité avec au moins une autre carte, défaussez-les. Chaque joueur pioche une carte et choisit une nouvelle carte d'anté de sa main.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

• Les Vols de Dragons

Les cartes qu'un joueur pose devant lui constitue son **vol**. À chaque tour, lorsqu'un joueur joue une carte, il l'ajoute **face visible** à son vol et la place **à droite** de la dernière carte qu'il a jouée. Les cartes restent sur la table, face visible, jusqu'à la fin de la partie. Le joueur dont la somme des forces de son vol est la plus élevée possède le **vol le plus puissant**. Le joueur dont la somme des forces de son vol est la moins élevée possède le **vol le plus faible**. Plusieurs joueurs peuvent avoir le vol le plus puissant ou le plus faible.

• Les Tours

Les tours se jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le leader.

À son tour chaque joueur joue une carte et la pose dans son vol, puis vérifie si son pouvoir se déclenche.

Remarque :

Le pouvoir de la carte du leader se déclenche toujours.

Dès que tous les joueurs ont joué leur carte, le tour s'arrête. Le joueur qui a joué **la carte la plus forte** durant le tour (en ignorant les égalités) **devient le leader du prochain tour** de cette partie.

Si toutes les cartes jouées ont une égalité, alors l'actuel leader reste le leader pour le nouveau tour. La partie s'arrête normalement **après trois tours**, avec la victoire du joueur ayant le vol le plus puissant. S'il y a une égalité pour le vol le plus puissant, il faut continuer à jouer des tours jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un gagnant.

5

• Déclenchement des Pouvoirs

Le pouvoir de la carte jouée par le leader se déclenche toujours. Le pouvoir des cartes jouées par un autre joueur ne se déclenche que si la force de la carte qu'il joue est **inférieure ou égale** à celle de la carte jouée par le joueur le précédent.

Exemple :

Lidda joue une carte de force 5, le pouvoir de la carte de Tordek, qui joue juste après elle, ne se déclenchera que si sa carte a une force de 5 ou moins.

Si un pouvoir affecte plus d'un joueur, l'effet est résolu par les joueurs concernés dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur dont c'est le tour.

• Récupérer de Nouvelles Cartes

Il y a trois façons de récupérer des cartes :

- À la fin de chaque partie, les joueurs piochent **2 cartes**.
- Grâce aux **pouvoirs** de certaines cartes (lorqu'ils se déclenchent)
- **En achetant** des cartes, lorsqu'un joueur n'en a plus ou lorsqu'il commence son tour avec 1 carte. Le joueur retourne alors la première carte de la pioche, paye le montant de sa force en pièce d'or à la mise et défausse la carte. Il pioche alors suffisamment de cartes pour en avoir 4 en main.

• Limitation de Cartes en Main

Un joueur ne peut jamais avoir plus de **10 cartes en main**. Dès qu'un joueur a 10 cartes, il ne peut plus

en piocher, en récupérer de l'anté ou en prendre aux autres joueurs. Le joueur ignore également les pouvoirs qui lui ferait récupérer des cartes.

Exemple :

Regdar a 9 cartes en main et déclenche un pouvoir qui lui fait piocher 3 cartes, il en pioche 1 et s'arrête.

À la fin d'une partie, un joueur qui a 9 cartes en main en pioche 1 ; un joueur qui en a 10, n'en pioche pas.

- FIN DE PARTIE -

La partie s'arrête normalement **à la fin du troisième tour**. Le joueur qui possède le **vol le plus puissant** gagne la partie, récupère l'or de la mise et l'ajoute à son magot. Les joueurs défaussent les cartes de leur vol et les cartes d'anté (mais pas celles de leur main). Tous les joueurs **piochent 2 cartes** et une nouvelle partie peut commencer. En cas d'égalité, jouez un tour supplémentaire tant qu'il n'y a pas de gagnant.

La partie s'arrête également s'il n'y a plus d'or dans la mise, même si ce cas de figure arrive rarement.

• Gagner au Jeu des Dragons

Le jeu s'arrête lorsqu'un **joueur n'a plus d'or** à la fin d'une partie. Le joueur qui a le plus d'or est le vainqueur.

Voilà, vous pouvez maintenant commencer à jouer. Les règles optionnelles ne seront à prendre en compte qu'après quelques parties...



NO
Spellcasting



- RÈGLES OPTIONNELLES -

Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez jouer avec une ou plusieurs de ces règles optionnelles ou créer les vôtres :

- La partie s'arrête lorsqu'un nombre prédéfini de joueurs – deux par exemple – sont éliminés.
- Jouez jusqu'à ce qu'un joueur possède un magot à la fin d'une partie d'un montant défini à l'avance.
- Définissez une heure limite de jeu, puis jouez une dernière partie

lorsque cette heure est passée.

- Commencez avec un magot différent.

POUR UN JEU PLUS RAPIDE

- Limitez le nombre de parties que durera le jeu, cinq ou dix par exemple.
- Diminuez l'or de départ, 30 po par joueur vous donnera un jeu d'environ une heure.

- CONSEILS ET COMPLÉMENT DE RÈGLES -

LES CAPACITÉS DES DRAGONS DIVINS

Les dragons divins, Bahamut et Tiamat, **possèdent une capacité unique (en rouge)** qui est effective tant qu'il est dans un vol. Ce n'est pas un pouvoir,

elle est donc effective même si la force de la carte est supérieure à celle précédemment jouée (Bahamut a également un pouvoir en noir qui se déclenche normalement). Les capacités des dragons divins ne peuvent pas être copiées par d'autres cartes.

BON OU MAUVAIS ?

En ne jouant que des dragons mauvais, vous finirez par vous retrouver sans carte en main et vous devrez en racheter. En ne jouant que des dragons bons, vous éviterez d'acheter des cartes, mais vous n'augmenterez pas votre magot en pillant la mise.

LES VOLS SPÉCIAUX

Les joueurs peuvent gagner plus d'or en combinant plusieurs dragons identiques dans un vol. Un joueur réalise un vol spécial si à la fin de son tour après que tous les pouvoirs se soient éventuellement déclenchés, il possède les trois dragons de la combinaison.

- Une **couleur de dragons** est composée de 3 dragons de la même couleur. Lorsqu'un joueur réalise une couleur, chaque joueur doit lui payer un montant équivalent à la force du deuxième dragon le plus fort.



Exemple :

Tordek a une couleur de trois dragons d'or – d'une force de 2, 6, et 11 – Lidda et Regdars lui payent 6 pièces d'or chacun.



- Un **brelan de dragons** est composé de 3 dragons de la même force. Lorsqu'un joueur réalise un brelan de dragons, il prend de la mise un montant d'or équivalent à la force d'un de ces



dragons et récupère toutes les cartes d'anté qui restent (Il choisit celles qu'il prend s'il ne peut pas les prendre toutes).

Exemple :

Lidda a 8 cartes en main et réalise un brelan de dragons avec trois dragons de force 5, elle prend 5 pièces d'or à la mise et récupère deux cartes au choix parmi les cartes d'anté qui restent sur la table.

Dans une partie qui dure cinq tours ou plus, un joueur peut tout à fait réaliser une couleur **ET** un brelan de dragons, même dans le même tour.

Exemple :

Le vol de Regdar possède un Dragon d'Argent de force 3, un Dragon d'Argent (8), un Dragon de Bronze (6) et un Dragon Blanc (6). Si Redgard joue un Dragon d'Argent de force 6 au cinquième tour, il réalisera une couleur – de trois Dragons d'Argent – ET un brelan – de trois dragons de force 6 – dans le même tour.

Remarque :

Un joueur ne peut pas réaliser plus d'une couleur et un brelan dans une partie.

QUELQUES CONSEILS POUR S'ENRICHIR

Il y a trois moyen d'augmenter son magot.

- **Remporter une partie** : misez une carte forte, réalisez le vol le plus puissant et remportez la mise. Si vous n'avez pas de carte forte, jouez des dragons bons pour récupérer plus de cartes. Plus vous avez de cartes, plus vous avez de chances d'en avoir des fortes.
- **Voler de l'or** : volez de l'or à la mise et aux autres joueurs en jouant des dragons mauvais.
- **Jouer des vols spéciaux** : jouez trois dragons de la même couleur ou de la même force pour prendre de l'or à vos adversaires ou à la mise.

NE PLUS AVOIR D'OR

Si un joueur se retrouve sans or au milieu d'une partie, il continue à jouer. S'il n'a plus d'or dans son magot à la fin d'une partie, il est éliminé et la partie s'arrête.

Si un joueur doit payer un adversaire ou mettre dans la mise plus d'or qu'il n'en a, il contracte une dette. Si un joueur doit payer plus qu'il ne possède, il donne ce qui reste de son or et s'endette pour le solde. Conservez une trace des dettes de chaque joueur, l'ordre dans lequel elles ont été contractées et à qui elles sont dues.

Dès qu'un joueur endetté gagne de l'or, il doit l'utiliser pour rembourser en commençant par sa dette la plus ancienne. Dès que cette dette est remboursée, il doit utiliser ce qui lui reste d'or pour payer la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait remboursé toutes ses dettes.

Le gagnant d'une partie ignore les dettes qu'il doit à la mise. De plus, s'il n'a plus d'or dans son magot après qu'il ait remboursé toutes ses dettes ou s'il ne peut pas toutes les rembourser, il est éliminé et la partie s'arrête.

CRÉANCIER

Si vous conservez l'état des dettes d'un joueur à la fin d'une partie ou que vous utilisez une règle optionnelle qui laisse la partie se continuer après qu'un joueur ait été éliminé, vous risquez d'avoir des problèmes lorsqu'un joueur vous devra de l'or qu'il ne pourra pas payer. Une dette qui vous est due n'est pas comptabilisée dans votre magot pour déterminer le gagnant...

Cependant, les personnages du monde de D&D demanderont sans aucun doute une reconnaissance de dette.



• Liste des cartes

Nom de la carte Force

L'Archimage	9
Bahamut	13
Dracoliche	10
Dragon Blanc	1
	2
	3
	4
	6
	8
Dragon Bleu	1
	2
	4
	7
	9
	11

Dragon d'Airain	1
	2
	4
	5
	7
	9
Dragon d'Argent	2
	3
	6
	8
	10
	12
Dragon de Bronze	1
	3
	6
	7
	9
	11
Dragon de Cuivre	1

	3
	5
	7
	8
	10
Dragon d'Or	2
	4
	6
	9
	11
	13
Dragon Noir	1
	2
	3
	5
	7
	9
Dragon Rouge	2
	3

	5
	8
	10
	12
Dragon Vert	1
	2
	4
	6
	8
	10
La Druidesse	6
L'Idiot	3
Le Prêtre	5
La Princesse	4
Tiamat	13
Le Tueur de Dragon	8
Le Voleur	7

- explication approfondie des pouvoirs -

À lire lorsque vous n'êtes pas trop sûr de l'effet d'un pouvoir. Gardez à l'esprit que le pouvoir du leader se déclenche toujours et que les pouvoirs des autres cartes ne se déclenchent que si leur force est inférieure ou égale à la dernière carte jouée.



L'Archimage

Payez 1 pièce d'or au pot. Copiez le pouvoir d'une carte d'anté.

Suivez les effets de la carte d'anté choisie (quelle que soit sa force) comme si c'était le pouvoir de l'Archimage. La force, le nom et la nature de l'Archimage restent inchangés. Ce pouvoir ne peut pas copier les capacités divines de Bahamut et Tiamat (mais il peut copier le pouvoir de Bahamut). Lorsque vous copiez le pouvoir du Dragon d'Airain, du Dragon Vert ou du Tueur de Dragon, utilisez la force de 9

de l'Archimage pour déterminer si un dragon est plus faible ou plus fort. S'il n'y a plus de carte d'anté, vous payez toujours 1 pièce d'or même si la seconde partie du pouvoir de l'Archimage n'a pas d'effet.



Bahamut

Les joueurs possédant à la fois des dragons bons et mauvais dans leur vol vous payent 10 pièces d'or.

Dragon Divin—Tant que vous avez Bahamut et un dragon mauvais dans votre vol, vous ne pouvez pas gagner la partie.

Le pouvoir de Bahamut se déclenche en suivant les règles. Sa capacité divine est toujours effective.



Dracoliche

Copiez le pouvoir d'un dragon mauvais du vol de votre choix.

Suivez les indications du pouvoir du dragon mauvais choisi (quelle que soit sa force) comme si c'était le pouvoir du Dracoliche. La force, le nom et la nature du Dracoliche

restent inchangés. Si vous copiez le pouvoir du Dragon Vert, le joueur à votre gauche doit vous donner un dragon mauvais d'une force de 9 ou moins ou vous payer 5 pièces d'or. Ce pouvoir ne peut pas copier la capacité divine de Tiamat. Le pouvoir du Dracoliche n'a pas d'effet s'il n'y a aucun dragon mauvais en jeu.



Dragon Blanc

Si un vol possède un mortel, volez 3 pièces d'or à la mise.

S'il n'y a pas de mortel en jeu, le pouvoir du Dragon Blanc n'a pas d'effet.



Dragon Bleu

Choisissez : volez 1 pièce d'or à la mise pour chaque dragon mauvais dans votre vol ; ou les autres joueurs doivent payer ce montant à la mise.

Ajoutez également ce dragon lorsque vous comptez combien vous possédez de dragons mauvais dans votre vol. Vous choisissez l'effet qui se déclenche. Si la mise a moins d'or que vous n'avez de dragons mauvais, volez tout l'or qu'il reste. La partie s'arrête si la mise est vide.



Dragon d'Airain

Le joueur adverse possédant le vol le plus puissant choisit de vous donner de sa main un dragon bon plus fort que celui-ci (montrez-le aux autres joueurs) ou de vous payer 5 pièces d'or.

Ignorez la puissance de votre vol. Si plusieurs adversaires sont à égalité pour déterminer qui a le vol le plus puissant, choisissez le joueur affecté. Ce joueur choisit s'il vous donne un dragon ou 5 po. S'il vous donne un dragon, révélez-le aux autres joueurs pour qu'ils puissent vérifier qu'il s'agit d'un dragon bon plus fort. S'il décide de vous payer 5 po mais qu'il ne les a pas, il s'endette et devra vous rembourser dès que possible.



Dragon d'Argent

Chaque joueur possédant au moins 1 dragon bon dans son vol pioche une carte.

Ce dragon est pris en compte pour savoir si vous avez au moins un dragon bon dans votre vol. Le joueur qui déclenche ce pouvoir pioche le premier, puis le joueur à sa gauche (s'il a au moins un dragon bon dans son vol) et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs ayant un dragon bon aient pioché une carte. Un joueur qui a 10 cartes en main ignore le pouvoir de ce dragon puisqu'il atteint la limite de sa main.



Dragon de Bronze

Récupérez les 2 cartes d'anté les plus faibles dans votre main.

S'il ne reste qu'une carte d'anté, récupérez-la. Lorsque ce pouvoir se déclenche, si vous avez 9 cartes en main, choisissez la carte d'anté que vous récupérez parmi les deux plus faibles. Si vous avez 10 cartes en main, ce pouvoir n'a aucun effet. Si vous avez le choix entre plusieurs cartes de la même force, récupérez celle de votre choix.



Dragon de Cuivre

Défaussez cette carte et remplacez-la par la première carte de la pioche. Le pouvoir de la carte piochée se déclenche alors quelle que soit sa force.

Lorsque ce pouvoir se déclenche, le dragon ne fait plus partie du vol et n'affecte donc pas le tour du prochain joueur. À la place, c'est la carte que vous piochez qui est prise en compte pour déterminer la puissance de votre vol et si le pouvoir de la carte jouée par le prochain joueur se déclenche ou non.

Si la carte que vous piochez est un Dragon de Cuivre, son pouvoir se déclenche, vous la défaussez et piochez une nouvelle carte.

Lorsque son pouvoir se déclenche, le Dragon de Cuivre ne peut pas compléter un vol spécial avant d'être

défaussé. Si à la fin de votre tour la carte piochée complète un vol monochrome ou de puissance, récupérez votre or normalement.



Dragon d'Or

Piochez une carte pour chaque dragon bon de votre vol.

Ajoutez ce dragon lorsque vous comptez le nombre de dragons bons que vous avez dans votre vol. Vous ne pouvez pas dépasser la limite de 10 cartes en main en piochant grâce à ce pouvoir.



Dragon Noir

Volez 2 pièces d'or à la mise.

S'il ne reste qu'une pièce d'or, volez-la. La partie s'arrête si la mise est vide.



Dragon Rouge

Le joueur adverse possédant le vol le plus puissant vous paye 1 pièce d'or.

Piochez une carte au hasard de sa main.

Ne prenez pas en compte la puissance de votre vol pour déterminer quel est le vol le plus puissant. Vous piochez la carte au hasard sans regarder les cartes de votre adversaire. Une fois que vous avez pioché votre carte, il peut la regarder avant que vous la preniez en main. Les autres joueurs ne voient pas la carte.



Dragon Vert

Le joueur à votre gauche choisit de vous donner de sa main un dragon mauvais plus faible que celui-ci (montrez-le aux autres joueurs) ou de vous payer 5 pièces d'or.

Si le joueur vous donne un dragon, révélez-le aux autres joueurs pour qu'ils puissent vérifier qu'il s'agit d'un dragon mauvais plus faible. S'il décide de vous

payer 5 pièces d'or mais qu'il ne les a pas, il s'endette et devra vous rembourser dès que possible. Il n'y a pas de dragon plus faible que le Dragon Vert de force 1, lorsque son pouvoir se déclenche, le joueur est obligé de vous donner 5 pièces d'or.



La Druidesse

Payez 1 pièce d'or à la mise. Le joueur avec le vol le moins puissant gagne la partie au lieu du joueur avec le vol le plus puissant.

Pour déterminer le vol le plus faible en cas d'égalité après trois tours, continuez à jouer des tours supplémentaires jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur à posséder le vol le plus faible.



L'Idiot

Payez 1 pièce d'or à la mise. Piochez une carte pour chaque joueur qui possède un vol plus puissant que le vôtre.

Prenez en compte ce mortel lorsque vous calculez la puissance de votre vol. Si aucun adversaire n'a de vol plus puissant que le vôtre, vous payez toujours 1 pièce d'or et vous ne piochez pas de carte. Vous ne pouvez pas dépasser la limite de 10 cartes en main en piochant grâce à ce pouvoir.



Le Prêtre

Payez 1 pièce d'or à la mise. Vous êtes automatiquement le leader pour le prochain tour de cette partie.

Ce pouvoir ne marche pas s'il ne reste plus de tour dans la partie. S'il se déclenche lors du dernier tour de la partie, vous payez toujours 1 pièce d'or même si la seconde partie du pouvoir du Prêtre n'a pas d'effet.

Si ce pouvoir est déclenché plusieurs fois dans le même tour, c'est le joueur qui l'a déclenché en dernier qui sera le leader pour le prochain tour.



La Princesse

Payez 1 pièce d'or à la mise. Le pouvoir de chacun des dragons bons de votre vol se déclenche dans l'ordre de votre choix.

Vous choisissez l'ordre de déclenchement des pouvoirs de vos dragons bons. Faites attention, l'ordre peut avoir de l'importance. Ce pouvoir déclenche le pouvoir de tous vos dragons bons quelle que soit leur force et le fait qu'ils aient déjà été déclenchés ou non dans cette partie. Suivez les indications les unes après les autres, jusqu'à ce que vous les ayez tous déclenchés. Si ce pouvoir déclenche le pouvoir du Dragon d'Airain, que vous avez déjà dix cartes en main et que le joueur décide de vous donner un dragon, il montre ce dragon à tout le monde et le garde, vous ne récupérez rien !

Si ce pouvoir déclenche le pouvoir du Dragon de Cuivre, défaussez le Dragon de Cuivre, remplacez-le par la première carte de la pioche et déclenchez également le pouvoir de cette carte - quelle que soit sa force. Si vous piochez un dragon bon, la Princesse ne déclenche pas une deuxième fois son pouvoir.

La Princesse est la carte que vous jouez à votre tour et c'est sa force qui servira de référence pour déterminer si le pouvoir de la carte jouée par le prochain joueur se déclenche ou non. C'est également sa force qui sert pour déterminer le leader du prochain tour de la partie.

Si vous n'avez aucun dragon bon dans votre vol, vous payez toujours 1 pièce d'or même si la seconde partie du pouvoir de la Princesse n'a pas d'effet.



Tiamat

Dragon Divin—Tiamat est simultanément un Dragon Blanc, Bleu, Noir, Rouge et Vert. Tant que vous avez Tiamat et un dragon bon dans votre vol, vous ne pouvez pas gagner la partie. Tiamat n'a pas de pouvoir.

Sa capacité divine est toujours effective. Tiamat peut être utilisé pour compléter une couleur de dragon à base d'une de ses cinq couleurs.



Le Tueur de Dragon

Payez 1 pièce d'or à la mise. Défaussez du vol de votre choix un dragon plus faible ou d'une force égale au Tueur de Dragon.

Défaussez un dragon plus faible - d'une force de 7 ou moins - s'il y en a au moins un en jeu même si c'est un des vôtres.

Un joueur qui perd un dragon à cause de ce pouvoir aura un dragon de moins pendant cette partie. Si vous défaussez un dragon qui a été joué pendant ce tour, le joueur qui l'a joué ne pourra pas être leader au prochain tour.

S'il n'y a aucun dragon plus faible en jeu, vous payez toujours 1 pièce d'or même si la seconde partie du pouvoir du Tueur de Dragon n'a pas d'effet.



La Voleuse

Volez 7 pièces d'or à la mise. Choisissez une carte de votre main et défaussez-la.

Lorsque ce pouvoir se déclenche, volez d'abord l'or à la mise puis défaussez-vous de votre carte.

Si la mise a moins de 7 pièces d'or, volez l'or qu'il reste et défaussez la carte de votre main. La partie s'arrête si la mise est vide.

Si ce pouvoir vous fait défausser la dernière carte de votre main et que la partie s'arrête à la fin du tour, n'achetez pas de carte. Vous piocherez deux cartes à la fin de la partie.



- GLOSSAIRE LUDIQUE -

• **Anté** : la carte révélée par les joueurs au début de chaque partie pour déterminer l'or qu'ils vont miser et le leader du 1^{er} tour.

• **Couleur** : le nom des dragons incluent leur couleur : Argent, Airain, Blanc, Bleu, Bronze, Cuivre, Noir, Or, Rouge et Vert.

• **Mise** : l'or au centre de la table. À la fin de chaque partie, le joueur avec le vol le plus puissant gagne la mise. La partie s'arrête automatiquement s'il n'y a plus d'or dans la mise.

• **Capacité spéciale** : Lorsque vous jouez des personnages de Dungeons & Dragons, une capacité peut être accordée à un joueur en fonction de ses compétences ou dons.

• **Déclencher** : suivre les effets du pouvoir d'une carte.

• **Défausser** : mettre une carte de votre main ou de votre vol dans la défausse.

• **Dettes** : un joueur se retrouve endetté lorsqu'il doit payer de l'or qu'il ne possède pas. Les joueurs remboursent leurs dettes chaque fois qu'ils le peuvent de la plus ancienne à la plus récente.

• **Dragon** : une carte dragon. Les dragons sont soit bons, soit mauvais. Les cartes "mortel" ne sont pas des dragons.

• **Jouer** : poser une carte de sa main face visible dans son vol à son tour de jeu.

• **Leader** : le joueur qui commence le tour. Le joueur qui a joué la carte la plus forte dans le dernier tour (en ignorant les égalités) est le leader pour le prochain tour de la partie.

• **Partie** : une série d'au moins trois tours successifs qui détermine le gagnant de la mise. Une partie ne peut pas se terminer tant qu'il y a de l'or dans la mise et que des vols sont à égalité pour être le plus puissant.

• **Main** : les cartes tenues en main par un joueur. Les autres joueurs n'ont pas le droit de voir les cartes d'un joueur. Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes en main.

• **Magot** : l'or d'un joueur. Lorsque le magot d'un joueur est vide, ce dernier est obligé de s'endetter pour payer l'or qu'il doit. Si le magot d'un joueur est vide à la fin d'une partie, ce joueur est éliminé et la partie s'arrête.

• **Mortel** : une carte qui n'est pas une carte dragon.

• **Nature** : les natures des cartes sont bon, mauvais et mortel.

• **Payer** : mettre de l'or dans la mise ou le donner à un autre joueur.

• **Le plus faible/le moins puissant** : une carte ou un vol avec la force la plus basse.

• **Le plus fort/le plus puissant** : une carte ou un vol avec la force la plus grande.

• **Pouvoir** : la capacité d'une carte. Lorsque le leader joue sa carte, son pouvoir se déclenche obligatoirement. Le pouvoir des cartes des autres joueurs ne se déclenche pas si elles sont plus fortes que la dernière carte jouée.

• **Son tour** : un joueur joue une carte de sa main et la pose face visible dans son vol. Le pouvoir de cette carte peut se déclencher.

• **Tour** : chaque joueur joue une fois par tour.

• **Vol** : les cartes posées face visible devant chaque joueur. À la fin de chaque partie, le joueur qui a le vol le plus puissant gagne la mise.

• **Couleur de dragons** : un vol composé de dragons de la même couleur.

• **Brelan de dragons** : un vol composé de dragons de la même force.



- DÉMARRAGE RAPIDE -

• **But du jeu** : composer le vol de Dragons le plus puissant pour rafler la mise et être le plus riche. Le jeu se joue en plusieurs parties et s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus d'or à la fin d'une partie. C'est le joueur qui possède le plus d'or à ce moment qui est déclaré vainqueur.

• **installation** : chaque joueur commence avec 10 pièces d'or et 4 pièces de platine (1 pp = 10 po) et pioche 6 cartes.

• **commencer la partie** : chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée. C'est la carte d'anté. Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte d'anté, retournez-les. La carte jouée la plus forte

détermine le joueur leader du premier tour (ignorez les cartes qui ont une égalité). Chaque joueur paye la force de la carte la plus forte en or à la mise (en prenant en compte les égalités).

• **jouer un tour** : le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le leader commence le premier tour en posant une carte de sa main devant lui dont le pouvoir se déclenche automatiquement. C'est ensuite au joueur suivant de jouer sa carte. Si la force de sa carte est inférieure ou égale à la dernière carte jouée, son pouvoir se déclenche. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué une carte, ce qui termine le tour.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte (ignorez les égalités) dans ce tour est le leader du prochain tour. Généralement une partie se joue en 3 tours.

Les mortels se jouent comme les dragons. Ils sont uniques et ne peuvent pas permettre de réaliser un vol épique.

• les vols spéciaux :

Couleur de dragons lorsqu'un joueur réalise un vol de trois dragons de la même couleur, les autres joueurs lui payent un montant équivalent à la force du deuxième dragon le plus fort.

Brelan de dragons lorsqu'un joueur réalise un vol de trois dragons de la même force, il récupère de la mise un montant en or équiva-

lent à cette force, ainsi que toutes les cartes d'Anté restantes (dans la limite de dix cartes en main).

• **fin de partie** : après 3 tours, si le vol le plus puissant est contesté par une égalité, rejouez un tour. Sinon la partie s'arrête et le joueur avec le vol le plus puissant ramasse la mise. Défaussez les vols et les cartes d'anté, les joueurs conservent les cartes qu'ils ont en main et en piochent deux nouvelles.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si c'est le cas, vous ne piochez plus de carte même avec un pouvoir. Si à un moment il n'y a plus d'or dans la mise, la partie s'arrête immédiatement.

Credits (US)

■ **Conception du jeu** : Rob Heinsoo
 ■ **Rédaction des règles** : Rob Heinsoo, Robert Gutschera et Andy Collins avec Michael Mikaelian
 ■ **Playtesteurs** : Alan Comer, Jesse Decker, Mike Donais, Michael Duffin, Bretnie Eschenbach, Eric Eschenbach, Lisa Eschenbach, Richard Garfield, Robert Gutschera, Nathan Heiss, Mons Johnson, Dave Noonan, Chris Perkins, Matt Place, Bill Rose, Bill Slavicsek, Mike Turian et Rob Watkins
 ■ **Directeurs R&D** : Andrew Finch (director) et Paul Barclay
 ■ **Responsables éditorial** : Michael Mikaelian et Cal Moore
 ■ **Direction artistique** : Karin Jaques (lead) et Shauna Wolf Narciso

■ **Illustrations** : Craig Phillips
 ■ **Maquette, conception et réalisation** : Mia Brooks et Trish Yochum
 ■ **Directeurs de collection** : Charles Ryan (lead) et Kevin Wilson
 ■ **Directeurs de fabrication** : Jane Flohrschutz et Lee Hanahan

Merci à toute notre équipe de développement et aux nombreuses personnes qui ont participé à la réalisation de ce produit.

Crédits (France)

■ **Directeur R&D et Directeur de collection** : Guillaume Gille-Naves
 ■ **Direction artistique et maquette** : Igor Polouchine
 ■ **Correction** : Virginie Pléau-Varet

■ **Équipe de test** : Christophe, Corinne, Élodie, Emily, Fabrice, Fred, Guillaume, Igor, Isabelle, Jef, Karim, Marie, Pierre, PF, Tiphaine, Tatiana, Tara, Toussaint et Victor.

■ Des Questions ?

Pays francophones, Grèce, Italie, Portugal et Espagne



Play Factory

75, rue Compans - 75019 Paris
 • France
 • Tél. : +33 (0)1 42 49 77 00
 • Fax : +33 (0)1 42 49 77 09
 Email : ggn@playfactory.fr

Infos et FAQ : www.playfactory.fr

Le Jeu des Dragons™ est édité sous licence HPG par Play Factory pour les marchés francophones, la Grèce, l'Italie, l'Espagne et le Portugal



Licensing by:



Properties
Group

© 2007 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707.
 Le Jeu des Dragons, Wizards of the Coast, and their respective logos are property of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries.