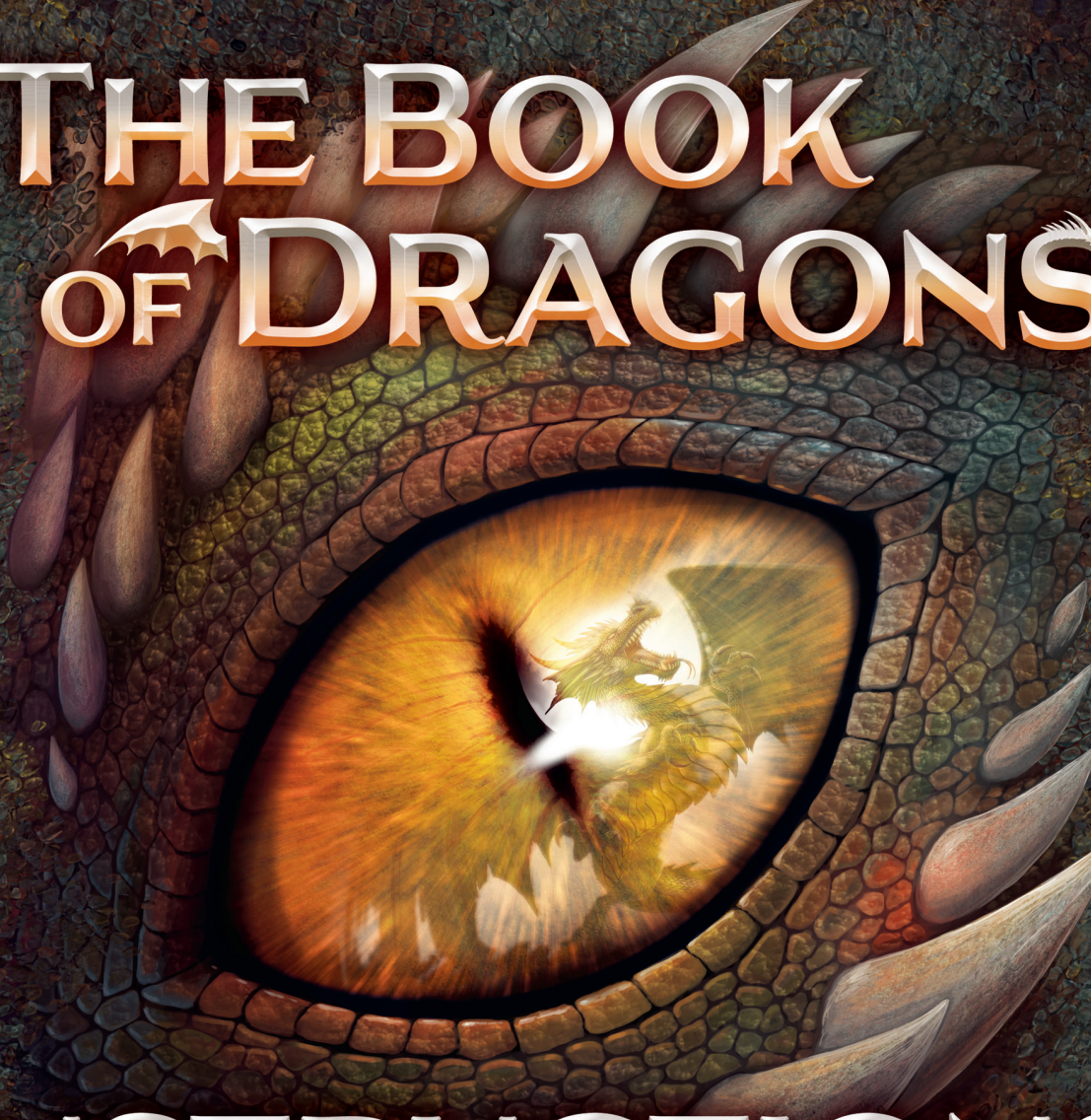


THE BOOK OF DRAGONS



INSTRUCTIONS



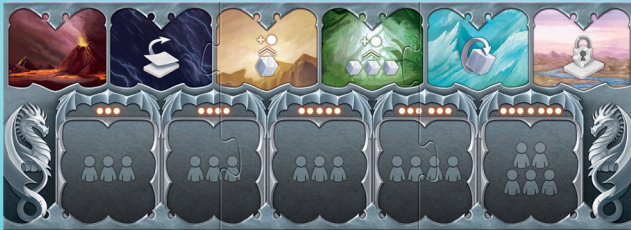
Partez à l'aventure au cœur des mondes des dragons pour y découvrir des espèces encore inconnues. Votre mission ? Les cataloguer dans votre Livre magique des dragons pour que tous les autres scientifiques puissent profiter de vos découvertes.

OBJECTIF

Votre but est de récupérer les cartes de dragon du plateau. Chaque carte deviendra une entrée de votre Livre. Chaque dragon ajouté à votre Livre vous donne des points qui permettront de désigner le vainqueur à la fin du jeu.

COMPOSANTS DU JEU :

Plateau en 3 parties



36 cartes de dragon et 6 cartes d'objectif



5 jetons d'immunité
(y compris le jeton du joueur
qui joue en premier)



15 dés d'expédition
en 5 couleurs



Instructions



PRÉPARATION DU JEU



Choisissez au hasard autant de jetons d'immunité qu'il y a de joueurs (en incluant le jeton rouge, qui désigne le joueur devant commencer) et attribuez-les aléatoirement. Ensuite, prenez chacun les 3 dés d'expédition correspondant à la couleur de votre jeton.

Mélangez les cartes d'objectif. Chaque joueur doit piocher une carte d'objectif au hasard et la placer devant lui, face visible, pour montrer à tous quel type de dragon lui accordera 3 points bonus.



Chaque joueur doit ensuite placer ses dés de sorte qu'ils indiquent 3, 4 et 5.

Mélangez les cartes de dragon et répartissez-les en piles sur le plateau, face visible, comme indiqué ci-dessous :



2 à 3 joueurs
3 piles de 12 cartes



4 joueurs
4 piles de 9 cartes



5 joueurs
5 piles (8 cartes dans la première,
7 dans les autres)

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur disposant du jeton d'immunité rouge commence. Les autres joueurs jouent ensuite les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur peut réaliser deux actions :

1. Placer des dés d'expédition.
2. Prendre une carte de dragon pour l'ajouter à son Livre.

Si un joueur ne peut pas effectuer l'une ou l'autre de ces actions, il augmente la valeur de chacun de ses dés de 1, puis met fin à son tour. Exception : la valeur d'un dé ne peut pas dépasser 6. Un joueur peut aussi exécuter des actions spéciales liées aux cartes de dragon qu'il possède déjà, et ce à tout moment de son tour. Une fois qu'un joueur a terminé son tour, c'est à la personne placée à sa gauche de jouer.

PLACER DES DÉS D'EXPÉDITION

Cette action permet au joueur de placer autant de dés d'expédition qu'il le souhaite sur une ou plusieurs des cartes de dragon visibles sur le plateau. Il doit choisir ses dés de sorte que la somme de leurs points soit au moins égale au nombre de points de la carte.



Les dés peuvent être répartis librement, par exemple tous les dés sur une seule carte, un dé sur trois cartes, ou encore deux dés sur une carte et un dé sur une autre. Chaque joueur peut placer 1, 2 ou 3 dés. Pour placer un dé sur une carte de dragon sur laquelle figurent déjà les dés d'un adversaire, le nombre de points de ces dés doit être supérieur à celui de l'adversaire. Dans ce cas, l'adversaire doit reprendre ses dés, et la valeur de chacun des dés qu'il récupère augmente de 1.

3 devient 4, et 5 devient 6, par exemple. Exception : la valeur d'un dé ne peut pas dépasser 6.

Exemple : Adam a placé deux dés dont les faces visibles sont respectivement 3 et 4, soit 7 au total. Pour qu'un autre joueur puisse y placer ses propres dés, leur valeur doit être d'au moins 8.



PRENDRE UNE CARTE DE DRAGON POUR L'AJOUTER À SON LIVRE

Au début de votre tour, vous pouvez récupérer une carte de dragon sur laquelle vous avez positionné vos dés. Prenez la carte et les dés. Réduisez la valeur de chacun de ces dés de 1. Par exemple, 6 devient 5.

Exception : la valeur d'un dé ne peut pas être inférieure à 1. Vous ne pouvez récupérer qu'une carte de dragon par tour.



UTILISATION DES CAPACITÉS DES DRAGONS

Certains dragons disposent de capacités spéciales que vous pouvez utiliser une fois dans le jeu, une fois que vous les avez récupérés. Vous pouvez utiliser ces capacités à tout moment durant votre tour. La capacité d'un dragon dépend du monde dans lequel il vit. Le fonds des cartes indique leur capacité.

Liste des capacités en fonction du monde du dragon :



Volcan

Aucune capacité spéciale.



Orage

Supprimez définitivement du jeu une carte de dragon visible placée sur le plateau et sur laquelle il n'y a pas de dé.



Désert

Augmentez la valeur de l'un de vos dés de 1 point.



Jungle

Augmentez la valeur de chacun de vos dés de 1 point.



Montagnes

Basculez l'un de vos dés sur sa face opposée. Par exemple, 1 devient 6. (Astuce : la somme de deux faces opposées est toujours égale à 7.)



Plaines

Placez votre jeton d'immunité sur une carte de dragon sur laquelle vous avez placé un dé. Aucun autre joueur ne peut placer de dé sur cette carte. Votre immunité dure jusqu'au début de votre tour suivant. Ensuite, vous devez récupérer votre jeton d'immunité.



Une fois que vous avez utilisé la capacité d'un dragon, placez la carte correspondante sous votre carte d'objectif ou retournez-la pour vous assurer de ne pas la réutiliser. Les cartes utilisées rapportent des points à la fin du jeu. Sur le plateau, des icônes rappellent les capacités spéciales associées à chaque monde. Les capacités des cartes n'affectent jamais les dés déjà placés.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'un nombre suffisant de piles est vide :

- 1 dans un jeu de 2 ou 3 joueurs
- 2 dans un jeu de 4 ou 5 joueurs

Le jeu se termine à la fin du tour du joueur situé à droite du joueur qui a commencé.

Le joueur qui a commencé ne doit donc pas rejouer.

Vous devez ensuite compter les points de chaque joueur, en additionnant les valeurs figurant sur les cartes de dragon remportées par chaque joueur. Chaque dragon correspondant à la carte d'objectif du joueur lui rapporte par ailleurs 3 points bonus.

Le joueur qui a le plus de points a gagné ! En cas d'égalité, c'est le joueur dont les dés d'expédition présentent la valeur la plus élevée qui gagne. Si les deux joueurs ont encore le même nombre de points, la victoire est partagée.

VARIANTE À 2 JOUEURS

Dans la variante à 2 joueurs, un dé de blocage permet de rendre le déroulement du jeu moins linéaire.



Ce dé a toujours une valeur de 6. Lors de la préparation du jeu, placez le dé de blocage sur la troisième pile de cartes de dragon. Vous pouvez alors placer vos dés sur cette carte s'ils dépassent 6 points. Dans ce cas, déplacez le dé de blocage sur la pile suivante (de la troisième pile sur la première, puis sur la seconde, puis sur la troisième, etc.). Si le dé de blocage est déplacé sur une carte comportant déjà les dés d'un joueur, retirez les dés du joueur (même s'ils dépassaient 6 points) sans augmenter leur valeur ! Exception : si le dé du joueur bénéficie d'une immunité, vous devez déplacer le dé de blocage directement sur la pile suivante. Aucune autre règle ne change.

Créateurs du jeu :

Adam Strzelecki, Paweł Suski, Wojciech Wiśniewski

Illustrations, réalisation graphique :

Kamila Mrożek-Zielińska

Équipe :

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska,
Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

*Les créateurs du jeu tiennent à remercier :
Andrzej « Aftar » Aftarczuk et Marek Wilczyński.*



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com