

**PASCAL LE MANIO**  
**OLIVIER DERQUETTEAU**



# DRAGONIX



*Druides du Cœur-de-la-Forêt, tribus du Soleil-Brûlant, artisans de la Roche-Noire et paladins du Krak subissent les offensives incessantes d'un dragon rouge. Longtemps divisés, ces peuples se sont unis à l'annonce d'une nouvelle menace : un dragon mort-vivant a été aperçu sur les champs de bataille dévastés par le feu. Leur union n'a cependant pas étouffé les égos des chefs de guerre. Bien qu'ils aient recruté parmi tous les peuples, chacun d'entre eux rêve d'être le premier à s'engager dans l'assaut final.*





## BUT DU JEU

Le vainqueur est le premier joueur à n'avoir plus aucune carte.



## MISE EN PLACE

- 1/ Le plateau de jeu est disposé au centre de la table.
- 2/ Les 4 cartes Héros  sont écartées. Elles sont distribuées équitablement aux joueurs. À 3 joueurs, la carte Héros restante est écartée temporairement.
- 3/ Les cartes Troupe sont mélangées pour constituer un paquet. La première carte de ce paquet est placée face visible sur l'emplacement vide de l'Armée **I**. Répétez l'opération afin que chaque position Armée sur le plateau de jeu reçoive 1 carte. La Tour de défense reste en revanche vide. À 3 joueurs, le Héros écarté en 2/ est alors inséré dans le paquet, puis ce dernier est mélangé.
- 4/ Toutes les cartes sont ensuite distribuées. Chaque joueur mélange son ou ses Héros reçus avec les cartes reçues. Chaque joueur a maintenant devant lui un paquet de cartes (contenant au moins un Héros) qu'il conserve face cachée. Ces paquets individuels sont appelés Campement.
- 5/ À 3 et 4 joueurs, chacun reçoit 2 jetons Événement dont il prend secrètement connaissance.  
À 2 joueurs, chacun reçoit un jeton Dragon mort-vivant, ainsi que 2 autres jetons Événement. Il les conservera face cachée près de lui. Les jetons non distribués sont rangés, sans en prendre connaissance, dans la boîte car ils ne seront pas utilisés.
- 6/ Le Dragon rouge  est disposé sur la position Armée **I** du plateau de jeu.
- 7/ Chaque joueur pioche les 3 premières cartes de son Campement, les révèle et additionne leur Valeur sachant qu'un Héros compte pour 13 à cette étape. Le joueur avec le résultat le plus élevé joue le premier. Tous les joueurs reprennent en main leurs 3 cartes pour commencer leur tour après s'être assurés que tous les joueurs ont vu toutes ces cartes.







## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Ces règles sont pour 2 à 4 joueurs. Les spécificités du jeu solo sont en page 5. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs réalisent les trois étapes suivantes. Le joueur dont c'est le tour est appelé « joueur actif ».

### A/ DÉCISIONS TACTIQUES

Le joueur actif doit placer des cartes sur la position associée à une des quatre Armées ou sur celle dite de la Tour de défense. Pour cela, il doit réaliser **l'une des deux actions suivantes** :


- Poser **au moins** 1 carte (Troupe ou Héros) de sa main à **la suite** de celles déjà en place sur une des Armées qui n'accueille alors ni le Dragon rouge ni le Dragon mort-vivant ;
- Poser **1 seule** carte Troupe de sa main sur la Tour de défense.

**Pour pouvoir poser une carte**, il faut respecter les règles de chaque position.

Position des armées

- I** Les cartes que l'on empile ici en cours de jeu doivent être classées par **Valeur strictement croissante** sans tenir compte de leur couleur. Une Armée ne peut pas accueillir plus d'une carte Héros à la fois.
- II** Les cartes que l'on empile ici en cours de jeu doivent être classées par **Valeur strictement décroissante** sans tenir compte de leur couleur. Une Armée ne peut pas accueillir plus d'une carte Héros à la fois.
- III** Les cartes que l'on empile ici en cours de jeu doivent être classées par **Valeur strictement croissante d'une même couleur**. Une Armée ne peut pas accueillir plus d'une carte Héros à la fois.
- IV** Les cartes que l'on empile ici en cours de jeu doivent être classées par **Valeur strictement décroissante d'une même couleur**. Une Armée ne peut pas accueillir plus d'une carte Héros à la fois.
- TOUR** Les cartes Troupe (aucun Héros) que l'on empile ici en cours de jeu doivent être d'**une même couleur** sans tenir compte des Valeurs. En début de partie, la Tour de défense n'a pas de couleur. Celle-ci est déterminée dès qu'un joueur y pose une carte.

### IMPORTANT

- **Chaque Armée et la Tour de défense ne peuvent pas accueillir plus de 6 cartes chacune.** Dès qu'un joueur pose une sixième carte sur une de ces zones, les 6 cartes sont rangées dans la boîte de jeu. S'il lui reste des cartes en main, le joueur actif peut les poser afin de démarrer une nouvelle série sur la position Armée qui vient d'être vidée.
- **Un Héros**  **est un joker.** Une telle carte prend la couleur et la Valeur (de 1 à 12) de n'importe quelle carte Troupe, mais elle occupe la position d'une carte ayant une Valeur donnée. Ainsi, si une carte Héros est posée par-dessus un 4 sur l'Armée **I**, la prochaine carte devra avoir une Valeur d'au moins 6 car le

Héros vaudra 5. **Une Armée ne peut pas accueillir plus d'une carte Héros.** En outre, échanger un Héros au sein d'une Armée avec une carte de sa main est toujours possible, mais uniquement dans l'Armée où seront placées des cartes ce tour. Le Héros récupéré n'est pas placé dans la main du joueur, mais sous son Campement.

- **Si un joueur ne peut pas poser de carte(s)**, il doit retirer d'une Armée dépourvue du Dragon rouge ou du Dragon mort-vivant une ou plusieurs cartes en place. Ces cartes qui empêchaient la pose sont ensuite rangées **sous le Campement** du joueur. Une fois ceci fait, le joueur pose une ou plusieurs de ses cartes sur la position Armée préalablement alléguée.



*En II, le joueur qui souhaite poser une carte Troupe de Valeur 5 ici doit d'abord récupérer la 2 et la 1 car ces cartes l'empêchent de jouer son 5*



### Utiliser un jeton Événement

Au cours de son tour de jeu, un joueur peut avoir recours à ses jetons Événement. Cela n'est pas une action. L'effet est aussitôt résolu, y compris s'il survient au cours de la résolution d'une action (entre la pose de deux cartes, par exemple).

Le jeton est ensuite rangé dans la boîte car il ne pourra plus être utilisé de la partie. Il est possible de jouer 2 jetons Événement lors d'un même tour afin d'en combiner les effets (voir page 6).

Jouer un jeton Événement ne donne pas le droit de jouer l'étape A/ sur des Armées distinctes au cours d'un tour de jeu. En effet, toutes les cartes d'un joueur sont mises en jeu **sur la même Armée au cours d'un même tour.**

## B/ VOL DU DRAGON ROUGE

Le joueur actif **déplace** le Dragon rouge afin de le placer sur les cartes d'une autre position Armée du plateau de jeu. Il ne peut pas renoncer à cette étape. Ce déplacement ne concerne pas la Tour de défense qui doit toujours rester disponible. Le Dragon rouge et le Dragon mort-vivant ne peuvent pas être affectés à la même Armée.

Quand le Dragon rouge ou le Dragon mort-vivant sont présents sur une Armée, aucun participant ne peut y jouer de cartes.

## C/ RECRUTEMENT DE TROUPES

À cette étape, le joueur actif se reconstitue une main de 3 cartes, en piochant le nombre de cartes manquantes dans son Campement.

C'est alors au joueur suivant de jouer les 3 étapes de son tour de jeu.



# MODE SOLO

À 1 joueur, toutes les règles s'appliquent à moins d'être contredites ci-dessous.

**Mise en place :** Suivez les étapes 1/ à 4/ de la mise en place d'une partie à 2, 3 ou 4 joueurs. À l'issue de l'étape 4/, vous avez devant vous un Campement composé de 48 cartes face cachée. Retirez du jeu les 3 jetons *Emprisonnés* et *Dragon mort-vivant*, puis placez devant vous les 5 jetons restants.

**Tour de jeu :** En début de partie, le Dragon rouge condamne l'Armée **I**. Lors de l'étape B/ de chaque tour de jeu, il est déplacé vers l'Armée suivante au lieu d'appliquer la règle habituelle. Si le Dragon rouge est situé au niveau de l'Armée **IV**, il est déplacé sur l'Armée **I**.

Lors de l'étape A/, si vous ne pouvez pas poser de carte(s), récupérez-en suffisamment sur une Armée qui n'est pas menacée par le Dragon rouge pour pouvoir poser la ou les vôtres. Les cartes récupérées sont placées face visible à côté du plateau de jeu. Ces cartes Troupe sont appelées des Déserteurs.

Déserteurs	Appréciation
Aucun	Quel brio ! Vous dirigez les Armées d'une main de maître !
De 1 à 4	Malgré quelques pertes, vos troupes sont parées au combat. Mission réussie !
De 5 à 8	Vous limitez les dégâts, mais le résultat n'est pas fameux. Faites preuve de plus de poigne la prochaine fois !
Plus de 9	L'échec est cuisant. C'est considérablement affaibli que vous vous mesurerez aux dragons !
Plus de 15	Un carnage s'annonce !

## Variante :

Les deux règles suivantes sont à mettre en œuvre pour cette variante du jeu solo.

- **Mise en place :** Le Dragon mort-vivant est cette fois en jeu au début de la partie.
- **Déroulement :** En début de partie, le Dragon rouge condamne l'Armée **I** et le Dragon mort-vivant l'Armée **IV**. Lors de l'étape B/ de chaque tour de jeu, tous deux sont déplacés vers l'Armée suivante. Le Dragon rouge ou le Dragon mort-vivant situé au niveau de l'Armée **IV** va sur l'Armée **I**.

# LES ÉVÉNEMENTS



## Emprisonnés :

Condamnez la Tour de défense pendant 1 tour de table. Ce jeton sera défaussé au début du prochain tour du joueur qui l'a introduit.



## Épidémie :

Supprimez les 1 à 2 dernières cartes d'un empilement de cartes sur une Armée. Ces cartes supprimées sont rangées dans la boîte de jeu.



**Renfort :** Regardez toutes les cartes de votre paquet, puis choisissez-en 1 que vous ajoutez à votre main. Mélangez votre paquet.



**Contre-ordre :** Changez la couleur d'une Armée ou de la Tour de défense.

## Dragon mort-vivant (2 exemplaires) :

Disposez le Dragon mort-vivant sur une Armée qui se retrouve alors condamnée pendant un tour de table. Le Dragon mort-vivant sera défaussé au début du prochain tour du joueur qui l'a introduit. Si le Dragon mort-vivant est déjà en jeu, vous ne pouvez pas jouer ce jeton.



## Volontaires inattendus :

Insérez jusqu'à 2 cartes entre celles déjà en jeu dans une Armée depuis votre main. Vous devez respecter l'ordre des valeurs et la couleur exigés par l'Armée.



**Vol en altitude :** Annulez l'effet du Dragon rouge ou du Dragon mort-vivant.



Valeur



Couleur

Ce symbole indique un Héros



Héros

Troupe

Les druides  
du Cœur-  
de-la-Forêt



Les tribus du  
Soleil-Brûlant



Les artisans  
de la Roche-  
Noire



Les paladins  
du Krak

Nombre maximum  
de Héros sur  
l'Armée

Valeur  
strictement  
croissante  
sans tenir  
compte de la  
couleur



Cartes Troupe  
d'une même  
couleur

Valeur  
strictement  
décroissante  
d'une même  
couleur