



Dragon's ARENA

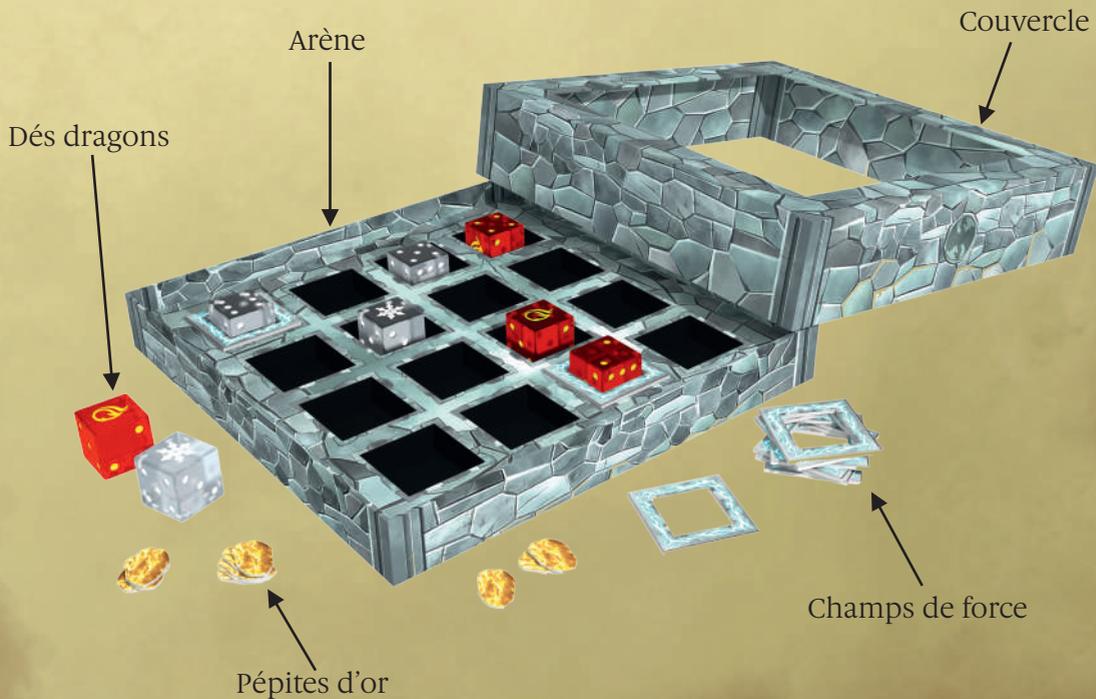
⚙️ Stanislas Gayot
✍️ Olivier Fagnère



Dans des temps immémoriaux, les dragons étaient les seules créatures vivantes, et régnaient sur la Terre. Mais chaque espèce de dragon avait sa spécificité et cherchait à dominer les autres espèces.

Tout se passait dans l'arène : les dragons s'affrontaient en duel et respectaient un code d'honneur très précis...

Bien plus malins que ce qu'on pourrait croire, les dragons faisaient preuve de beaucoup de stratégie afin de devenir la plus puissante des espèces de dragon et surpasser toutes les autres !





Les règles de l'Arène

Chaque joueur choisit une espèce de dragon et prend la carte et les dés (dragons) correspondants : les 8 dés de couleur Rouge pour l'élément **FEU** et les 8 dés Transparents pour l'élément **GLACE**.

L'objectif, pour chaque espèce, consiste à éliminer le maximum de dragons adverses à l'aide de ses propres dragons en fonction de leur puissance.

A la fin du duel, ce n'est pas l'espèce la plus nombreuse mais bien la plus puissante qui l'emporte !

Chaque victoire dans l'arène permet de gagner 1 pépite d'or.

Les adversaires décident, avant de commencer, combien de pépites d'or seront nécessaires pour obtenir la suprématie pour leur espèce de dragon !

Placement dans l'Arène Niveau Baby Dragon

Les 16 dragons (8 de chaque couleur) sont placés dans l'arène et on ferme cette dernière avec le couvercle. L'un des joueurs secoue l'arène afin de répartir aléatoirement tous les dragons dans les 16 cases, puis on rouvre l'arène pour débiter le duel.

C'est l'espèce qui a le plus de dragons de puissance 1 qui débute l'offensive. Les dragons de puissance 1 sont ceux dont la face présente l'élément de l'espèce.

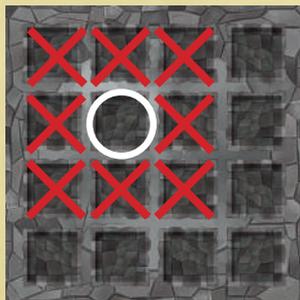


Si les deux espèces ont autant de dragons de puissance 1, on examine alors la puissance 2, et ainsi de suite. Si les deux espèces ne peuvent être départagées de cette manière, on tire au sort pour savoir qui débute.

Déroulement du duel

Les deux adversaires jouent à tour de rôle.

A son tour, l'espèce qui attaque doit **éliminer un dragon adverse** avec l'un de ses dragons adjacents.



✗ Positions adjacentes à ○

Un dragon est adjacent à un dragon adverse s'il est situé dans une des cases qui l'entourent.

Il faut également que les puissances des dragons le permettent. Dans la plupart des cas, un dragon peut éliminer un dragon adverse si ce dernier a une valeur strictement inférieure :

- Un dragon de puissance peut éliminer les dragons de puissance ou
- Un dragon de puissance peut éliminer les dragons de puissance ou
- Un dragon de puissance peut éliminer les dragons de puissance ou
- Un dragon de puissance peut éliminer les dragons de puissance ou
- Un dragon de puissance peut éliminer les dragons de puissance

Cas particulier :

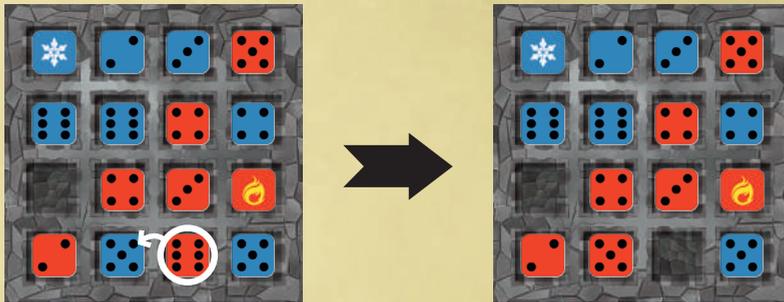
- Un dragon de puissance est le seul qui peut éliminer un dragon de puissance
- Et un dragon de puissance est le seul qui NE peut PAS éliminer un dragon de puissance

Le dragon utilisé prend alors LA PLACE ET LA PUISSANCE du dragon qu'il vient d'éliminer.

ATTENTION :

Si une espèce a la possibilité d'éliminer un dragon adverse, **elle est obligée** de le faire !

Exemple :



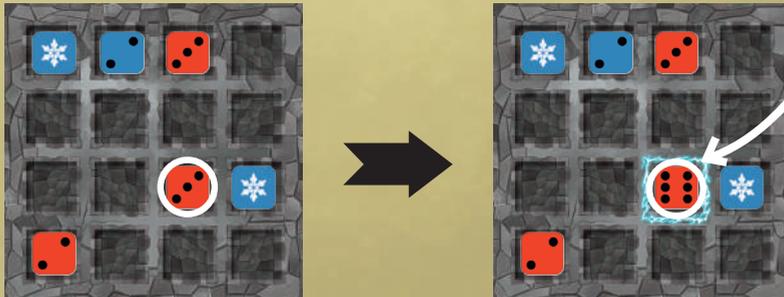
C'est aux dragons de **FEU** d'attaquer. Le joueur choisit d'éliminer  avec  qui lui est adjacent.  prend la place de  et sa puissance devient .

Si une espèce ne peut éliminer aucun dragon adverse mais qu'elle possède au moins un dragon adjacent à un dragon adverse, elle doit, à la place d'éliminer un dragon, **modifier la puissance du dragon de son choix** (de son espèce ou de celle de son adversaire). Ce dragon est alors pivoté jusqu'à faire apparaître la puissance désirée.

Une fois la puissance du dragon modifiée, on place un champ de force (symbolisé par le « cadre carré ») autour du dragon concerné, sur la case. Il est impossible de modifier la puissance d'un dragon entouré d'un champ de force. Ce champ de force disparaît si le dragon change de case pour éliminer un dragon adverse ou s'il est lui-même éliminé.



Exemple :



C'est au tour des dragons de **GLACE** d'attaquer. Aucun dragon adverse ne pouvant être éliminé, le joueur décide de modifier la puissance d'un dragon de **FEU** de  en . Un champ de force est ensuite placé sur cette case.

Le tour est terminé à l'issue d'une de ces deux actions (**Éliminer un dragon adverse** ou **Modifier la puissance du dragon de son choix**).

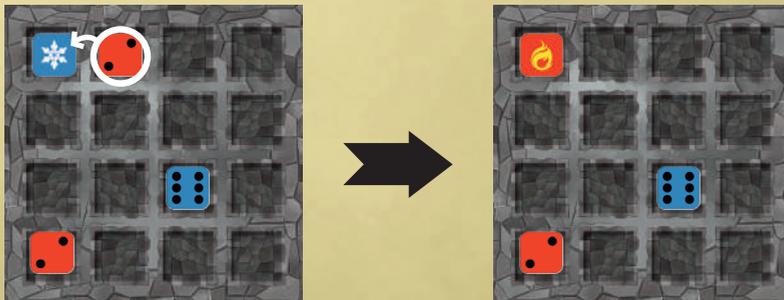
Fin du duel

Le duel prend fin s'il n'y a plus de dragon adjacent à un dragon adverse à l'issue d'un tour de jeu OU si tous les dragons restants sont entourés d'un champ de force et que l'espèce qui attaque ne peut pas éliminer de dragon adverse. Le duel prend alors fin immédiatement.

On additionne alors la puissance des dragons qu'il reste pour chacune des espèces. La plus puissante remporte le duel et une pépite d'or ! En cas d'égalité, il y a match nul et personne ne prend de pépite.



Exemple :



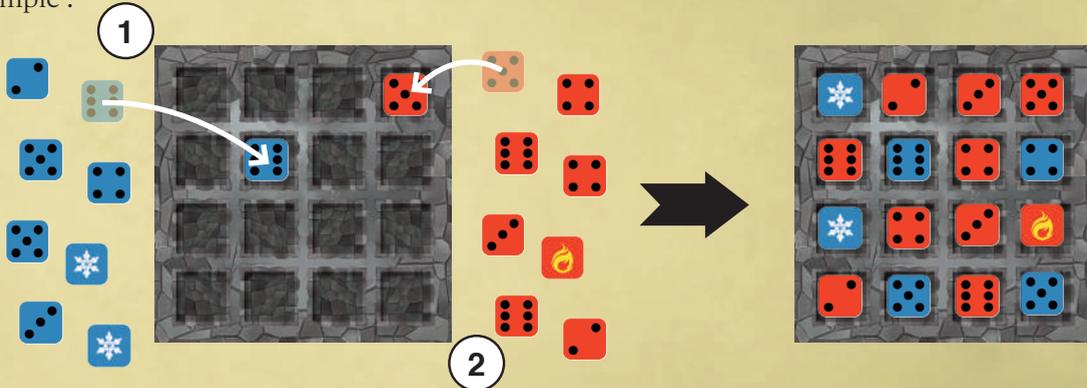
C'est aux dragons de **FEU** d'attaquer à la fin de ce tour. Il n'y a qu'une action possible : éliminer . Il n'y a alors plus de dragon adverse adjacent. Le duel est terminé, les dragons de **GLACE** gagnent 6 à 3.

Placement alternatif dans l'Arène

Niveau Little Dragon

Chacun saisit ses 8 dragons et les lance à côté de l'arène pour déterminer leur puissance. On détermine qui débutera l'offensive comme dans le niveau BABY DRAGON (en fonction du nombre de dragons de puissance 1). L'espèce désignée choisit alors un de ses dragons (sans en changer la puissance) et le place où elle le souhaite, sur une case libre de l'arène. L'adversaire fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases contiennent un dragon.

Exemple :



Les dragons de **GLACE** ont 2 dragons de puissance 1 et ceux de **FEU**, 1 seul. C'est donc les dragons de **GLACE** qui débutent le placement dans l'arène.

Placement alternatif dans l'Arène Niveau Big Dragon

Chacun détermine secrètement (derrière sa main) la puissance de ses 8 dragons afin d'obtenir un total d'exactly 28 points de puissance. Les dragons des deux espèces sont alors révélés simultanément. L'espèce qui débutera l'offensive est déterminée comme dans les 2 autres niveaux, et on place les dragons dans l'arène, comme dans le niveau LITTLE DRAGON.

VARIANTE PUISSANCE ÉGALE :

On détermine qui débutera l'offensive par un tirage au sort.

L'espèce désignée répartit alors 7 points de puissance sur deux de ses dragons ; ces mêmes puissances sont attribuées également à deux dés adverses. Puis l'adversaire fait de même pour deux autres de ses dragons et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun atteigne une puissance totale de 28 points répartis sur ses 8 dragons. Les forces en présence sont alors identiques.

VARIANTE PUISSANCE LIBRE :

Chacun attribue secrètement n'importe quelle puissance à ses dragons, sans chercher à totaliser absolument 28 points. Chacun a une liberté totale...

Variante Pouvoir des Éléments

Niveau Dragon Master

La mise en œuvre de cette variante nécessite en premier lieu de maîtriser les règles classiques de combat dans l'arène. Elle peut être utilisée avec n'importe quel niveau de placement dans l'arène (BABY DRAGON, LITTLE DRAGON ou BIG DRAGON). Cette variante permet l'ajout d'un pouvoir spécifique pour chaque dragon de puissance 1, en fonction de son élément. Les effets et les conditions requises de chaque pouvoir sont mentionnés au dos de la carte de chaque espèce de dragon.

A son tour, si l'espèce qui attaque dispose d'au moins un dragon de puissance 1 ET que les conditions requises sont réunies, il peut déclencher son pouvoir à la place d'éliminer ou de modifier la puissance d'un dragon.

Cependant, le déclenchement de son pouvoir est obligatoire si l'élimination d'un dragon et la modification de puissance d'un dragon sont impossibles (et que les conditions requises sont réunies).

Si un ou plusieurs dragons concernés par l'effet du pouvoir sont entourés d'un champ de force, l'effet s'applique normalement à ces dragons puis les champs de force sont retirés.

Si le déclenchement du pouvoir n'est pas possible (pas de dragon de puissance 1 ou conditions requises absentes), l'une des 2 actions habituelles doit être accomplie.

Le duel prend fin si, à l'issue d'un tour de jeu, il n'y a plus de dragon adjacent à un dragon adverse ou si tous les dragons restants sont entourés d'un champ de force et que l'espèce qui attaque ne peut pas éliminer de dragon adverse ni déclencher son pouvoir. Le duel prend alors fin immédiatement.



Rappel du pouvoir des dragons de FEU :

- Conditions requises : avoir un dragon adverse adjacent à un dragon de FEU de puissance 1

- Effet : **Combustion**

La puissance d'un dragon adverse adjacent à un dragon de FEU de puissance 1 est diminuée de 3 points. Si la puissance de ce dragon devient inférieure ou égale à 0, ce dragon est éliminé.



Rappel du pouvoir des dragons de **GLACE** :

- Conditions requises : avoir un dragon adverse adjacent à un dragon de **GLACE** de puissance 1

- Effet : **Blizzard**

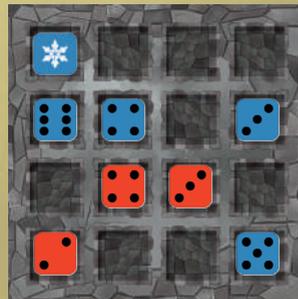
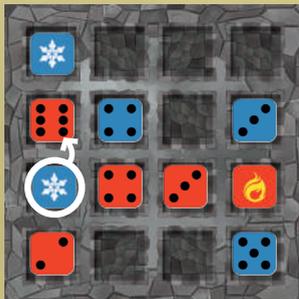
La puissance d'un dragon adverse adjacent à un dragon de **GLACE** de puissance 1 est diminuée de 2 points puis le dragon est déplacé vers un emplacement vide de l'arène (s'il y en a un). Si la puissance de ce dragon devient inférieure ou égale à 0, ce dragon est éliminé.

Variante Entraînement Solo

Après avoir choisi votre espèce de dragon, utilisez le placement dans l'arène du niveau **BABY DRAGON** ainsi que la méthode pour déterminer quelle espèce débute l'offensive.

Vous allez tour à tour tenter d'éliminer un dragon en alternant l'espèce jouée (la vôtre et celle de l'adversaire), comme dans un duel classique à deux joueurs. La plupart des règles restent inchangées, sauf que si les dragons de l'adversaire ne peuvent plus éliminer l'un des vôtres, le duel s'arrête immédiatement !

Exemple :



C'est à vous, les dragons de **GLACE** de jouer. Vous décidez de prendre **FEU** avec **GLACE**. C'est ensuite au tour de l'adversaire : mais aucun dragon de **FEU** ne peut éliminer de dragon de **GLACE**...

Le duel est terminé !

Lorsque vous jouez pour l'adversaire, il n'est donc plus possible de changer la puissance d'un dragon. Cependant, il est toujours possible de changer la puissance d'un dragon lorsque c'est au tour de votre espèce et que vous ne pouvez pas éliminer de dragon adverse.

A la fin du duel, le décompte des points de puissance se fait comme lors d'un duel classique, à ceci près qu'un bonus est attribué à l'adversaire en fonction du nombre de dragons qu'il lui reste et du niveau de difficulté que vous choisirez :

Difficulté normale

1 dragon : +1 point
2 dragons : +2 points
3 dragons : +3 points
4 dragons : +4 points

Difficulté élevée

1 dragon : +1 point
2 dragons : +3 points
3 dragons : +6 points
4 dragons : +10 points

S'il reste 5 dragons ou plus à votre adversaire dans l'arène à la fin du duel, vous avez automatiquement perdu... Réessayez pour vous améliorer, il s'agit justement d'un entraînement !

Comparez votre total à celui de votre adversaire, en fonction du niveau de difficulté choisi et voyez qui remporte le duel ! Essayez ensuite de battre vos records et d'augmenter la difficulté...

Exemple de calcul de score :

Vous êtes l'espèce des dragons de **GLACE**.

Additionnez la puissance de vos dragons : $6+5+4+3+1=19$ points.

La puissance de l'adversaire est de : $4+3+2+1 = 10$ points, à laquelle on ajoute le bonus de fin de duel :

- En difficulté normale, le bonus est de 4 points car il reste 4 dragons de **FEU** dans l'arène. Le score final de l'adversaire est donc $10+4 = 14$ points.

- En difficulté élevée, ce bonus est de 10 points, ce qui permet à l'adversaire d'obtenir $10+10 = 20$ points.

Vous gagnez en difficulté normale, mais c'est une défaite en difficulté élevée !



Dragon's ARENA

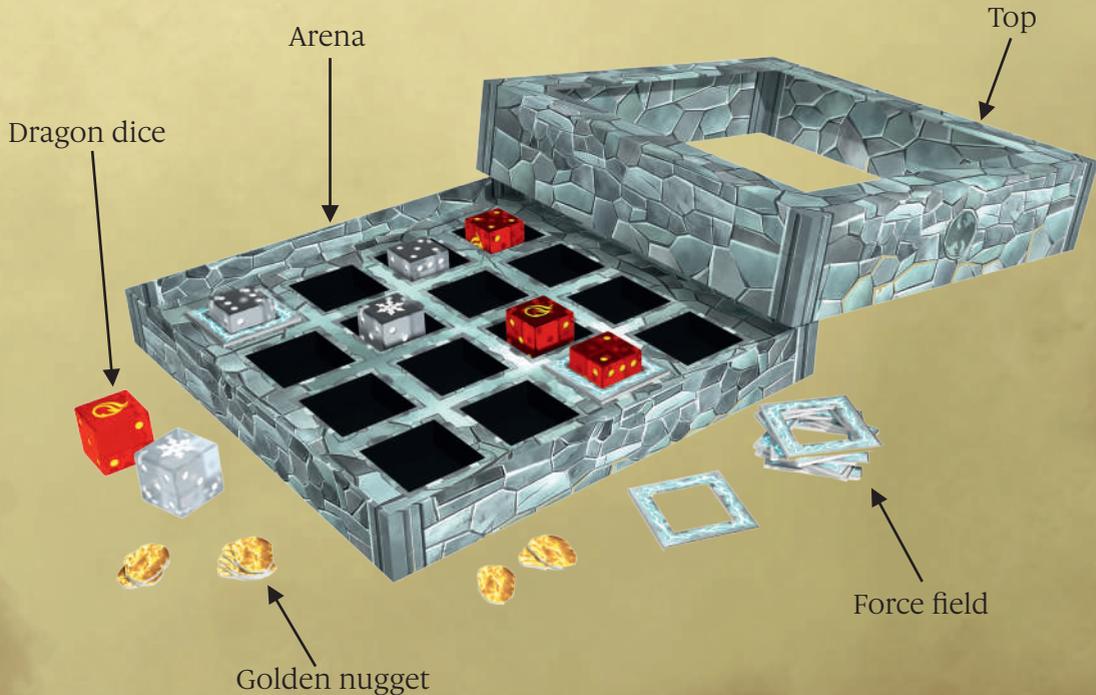
⚙️ Stanislas Gayot
✍️ Olivier Fagnère



In time immemorial, dragons were the only living creatures, and ruled the earth.

But each species of dragon had its own specificity and sought to dominate other species. Everything was happening in the arena: the dragons faced each other in a duel and respected a very precise code of honour...

Much smarter than one might think, the dragons showed a lot of strategy in order to become the most powerful of the dragon species and surpass all the others!





Arena Rules

Each player chooses a species of dragon and takes the card and the corresponding (dragon) dice : the 8 Red dice for the **FIRE** element and the 8 Transparent dice for the **ICE** element.

The objective, for each species, is to eliminate the maximum number of opposing dragons using its own dragons according to their power.

At the end of the duel, it is not the most numerous species but the most powerful that wins!

For each victory in the arena the player wins 1 gold nugget.

The opponents decide, before starting, how many gold nuggets will be needed to gain supremacy for their dragon species!

Placement in the Arena Baby Dragon Level

The 16 dragons (8 of each color) are placed in the arena and the arena is closed with the cover. One of the players shakes the arena to randomly distribute all the dragons into the 16 squares, then the arena is reopened to start the duel.

It is the species with the most dragons with a power of 1 that starts the offensive. The dragons of power 1 are those whose face shows the element of the species (for example, the flame for **FIRE**).

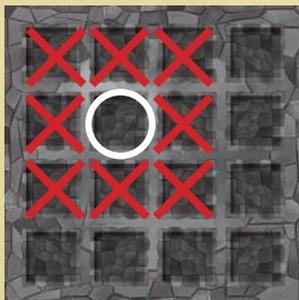


If both species have as many dragons of power 1, then power 2 is examined, and so on. If the two species cannot be separated in this way, a draw is held to find out who is starting.

Duel Process

The two opponents play in turn.

In turn, the attacking species must **eliminate an enemy dragon** with one of its adjacent dragons.



✗ Positions adjacent to ○

A dragon is adjacent to an opposing dragon if it is in one of the boxes surrounding it.

It is also necessary that the dragon powers allow it. In most cases, a dragon can eliminate an enemy dragon if the latter has a strictly lower value:

- A dragon with a power of can eliminate dragons with a power of , , or .
- A dragon with a power of can eliminate dragons with a power of , or .
- A dragon with a power of can eliminate dragons with a power of or .
- A dragon with a power of can eliminate dragons with a power of .
- A dragon with a power of can eliminate dragons with a power of .

Special case:

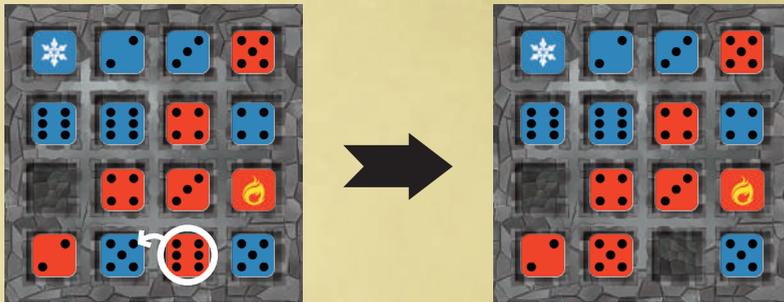
- A dragon with a power of is the only one who can eliminate dragons with a power of .
- And a dragon with a power of is the only one who can NOT eliminate dragons with a power of .

The dragon used then takes the PLACE AND POWER of the dragon it has just eliminated.

IMPORTANT:

If a species has the possibility to eliminate an enemy dragon, **it has no choice** but to do so!

Example :

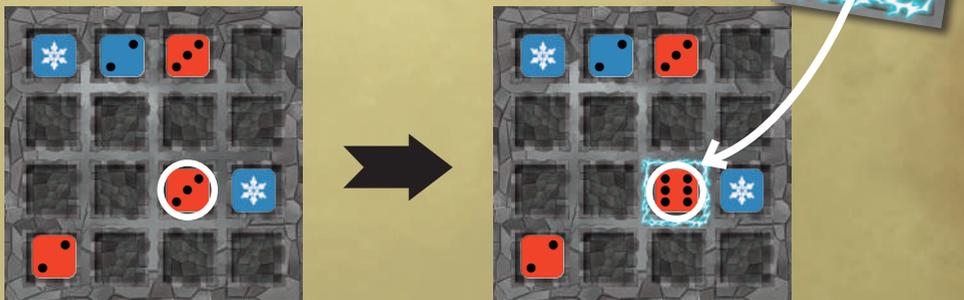


It is up to the **FIRE** dragons to attack. The player chooses to eliminate with adjacent to him. takes the place of and its power becomes .

If a species cannot eliminate any enemy dragon but has at least one dragon adjacent to an enemy dragon, it must, instead of eliminating a dragon, **modify the power of the dragon of its choice** (of its species or of its opponent). This dragon is then rotated until the desired power appears.

Once the dragon's power has been modified, it places a force field (symbolized by the «square frame») around the dragon concerned, on the square. It is impossible to change the power of a dragon surrounded by a force field. This force field disappears if the dragon changes boxes to eliminate an enemy dragon or if it is eliminated itself.

Example :



It's up to the **ICE** dragons to attack. As no opposing dragon can be eliminated, the player modifies the power of a **FIRE** dragon of by . A force field is then placed on this box.

The turn is completed at the end of one of these two actions (**Eliminate an enemy dragon** or **Modify the power of a dragon of your choice**).

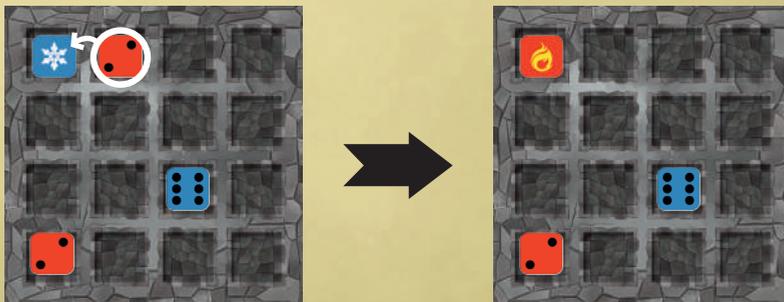
End of Duel

The duel ends if there is no dragon left adjacent to an enemy dragon after a game turn OR if all remaining dragons are surrounded by a force field and the attacking species cannot eliminate an enemy dragon. The duel then ends immediately.

We then add up the power of the dragons left for each species. The most powerful one wins the duel and a golden nugget! In the event of a tie, there is a draw and no one takes a nugget.



Example :



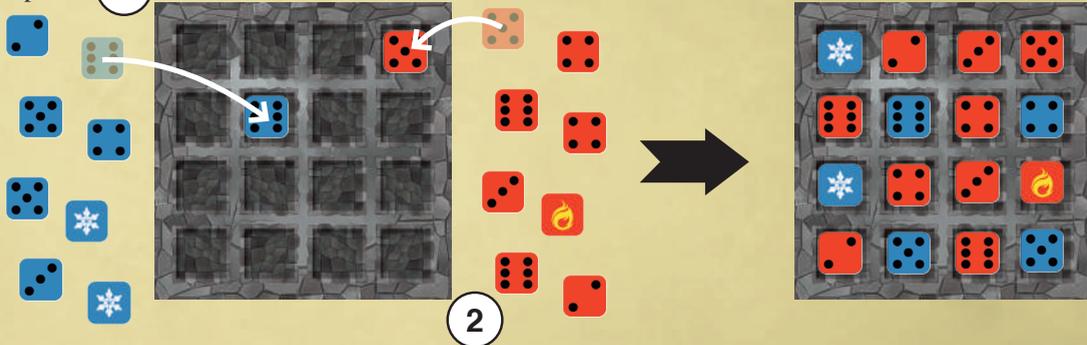
It is up to the **FIRE** dragons to attack. There is only one possible action: eliminate **ICE** with **FIRE**. There is no more adjacent enemy dragon at the end of this turn. The duel is over, the **ICE** dragons win 6-3.

Alternative Placement in the Arena Little Dragon Level

Each player grabs his 8 dragons and throws them next to the arena to determine their power. We determine who will start the offensive as in the BABY DRAGON level (depending on the number of dragons of power 1). The designated species then chooses one of its dragons (without changing its power) and places it where it wishes, on a free square in the arena. The opponent does the same and so on until all the squares contain a dragon.

Example :

1



The **ICE** dragons have 2 dragons of power 1 and the **FIRE** dragons have only 1. So the **ICE** Dragons begin the placement in the arena..

Alternative Placement in the Arena Big Dragon Level

Each one secretly determines (behind his hand) the power of his 8 dragons in order to obtain a total of exactly 28 power points. The dragons of both species are then revealed simultaneously. The species that will start the offensive is determined as in the other 2 levels, and the dragons are placed in the arena, as in the **LITTLE DRAGON** level.

EQUAL POWER VARIANT:

We determine who will start the offensive by drawing lots.

The designated species then distributes 7 power points over two of its dragons; these same powers are equally attributed to two opposing dice. Then the opponent does the same for two other dragons and so on, until each player reaches a total power of 28 points spread over his 8 dragons. The forces involved are then identical.

FREE POWER VARIANT:

Everyone secretly attributes any power to his dragons, without trying to total absolutely 28 points. Everyone has total freedom....

Element Power Variant

Dragon Master Level

The implementation of this variant requires first to master the classic rules of fighting in the arena. It can be used with any level of placement in the arena (BABY DRAGON, LITTLE DRAGON or BIG DRAGON). This variant allows the addition of a specific power for each dragon of power 1, depending on its element. The effects and requirements of each power are mentioned on the back of the card of each dragon species.

In turn, if the attacking species has at least one dragon of power 1 AND the required conditions, it can trigger its power **instead of eliminating or modifying the power of a dragon**.

However, the triggering of its power is mandatory if the elimination of a dragon and the modification of the power of a dragon are impossible (and the required conditions are met).

If one or more dragons affected by the power effect are surrounded by a force field, the effect normally applies to these dragons and the force fields are removed.

If the triggering of power is not possible (no dragon of power 1 or missing requirements), one of the 2 usual actions must be performed.

The duel ends if, at the end of a game turn, there is no longer a dragon adjacent to an enemy dragon or if all the remaining dragons are surrounded by a force field and the attacking species cannot eliminate an enemy dragon **or trigger its power**. The duel then ends immediately.



Reminder of the power of the dragons:

- Requirements: Have an enemy dragon adjacent to a **FIRE** dragon of power 1

- Effect: **Combustion**

The power of an enemy dragon adjacent to a **FIRE** dragon of power 1 is reduced by 3 points. If the power of this dragon becomes less than or equal to 0, this dragon is eliminated.



Reminder of the power of the ICE dragons:

- Requirements: Have an enemy dragon adjacent to an ICE dragon of power 1

- Effect: **Blizzard**

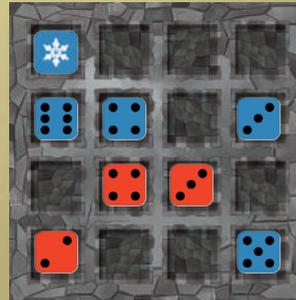
The power of an enemy dragon adjacent to an ICE dragon of power 1 is reduced by 2 points and then the dragon is moved to an empty location in the arena (if there is one). If the power of this dragon becomes less than or equal to 0, this dragon is eliminated.

Solo Training Variant

After choosing your dragon species, use the BABY DRAGON level placement in the arena and the method to determine which species starts the offensive.

You will in turn try to eliminate a dragon by alternating the species played (yours and the opponent's), as in a classic two- player duel. Most rules remain unchanged, except that if the opponent's dragons can no longer eliminate one of yours, the duel stops immediately!

Example :



It's up to you ICE dragons. You decide to take  with . Then it's the opponent's turn: but no FIRE dragon can eliminate an ICE dragon...

The duel is over!

When you play for the opponent, it is no longer possible to change the power of a dragon. However, it is always possible to change the power of a dragon when it is your species' turn and you cannot eliminate an enemy dragon.

At the end of the duel, the power points are counted as in a classic duel, except that a bonus is awarded to the opponent according to the number of dragons he has left and the level of difficulty you choose:

Normal difficulty

1 dragon : +1 point
2 dragons : +2 points
3 dragons : +3 points
4 dragons : +4 points

High difficulty

1 dragon : +1 point
2 dragons : +3 points
3 dragons : +6 points
4 dragons : +10 points

If your opponent has 5 or more dragons left in the arena at the end of the duel, you automatically lost... Try again to improve, this is precisely a training!

Compare your total with your opponent's total, depending on the level of difficulty chosen and see who wins the duel! Then try to break your records and increase the difficulty...

Example of score calculation:

You are the species of **ICE** dragons.

add up the power of your dragons: $6+5+4+3+1=19$ points.

The opponent's power is: $4+3+2+1 = 10$ points, to which is added the bonus at the end of the duel:

- On normal difficulty, the bonus is 4 points because there are 4 **FIRE** dragons left in the arena. The opponent's final score is therefore $10+4 = 14$ points.

- In high difficulty, this bonus is 10 points, which allows the opponent to get $10+10 = 20$ points.

You gain in normal difficulty, but it is a defeat in high difficulty!