

Dragons

Un jeu de
Bruno Faidutti

Illustré par
David Cochard

Les joueurs sont des dragons vivant non loin d'une riche contrée qu'ils ont coutume de ravager à la belle saison. Un peu comme nous, les humains, les dragons ont pour but dans la vie d'accumuler de l'or et des objets brillants. Un peu comme nous aussi, ils en oublient parfois les choses vraiment importantes, les vrais plaisirs de la vie, comme la nourriture.



Principe du jeu :

Une partie de Dragons se déroule en trois ou quatre manches, chacune représentant une année de la vie des dragons.

Chaque dragon à son tour doit choisir, soit poursuivre le pillage et l'accumulation des richesses, soit rapporter dans sa grotte, tout en haut des montagnes, sa part du butin.

À l'issue de la partie, le dragon possédant le plus beau magot est déclaré vainqueur, si du moins il a suffisamment de nourriture.

Matériel :



104 cartes trésor



6 aides de jeu



un carnet de
fiches de score



6 figurines de dragon



Mise en place :

- Chaque joueur prend une figurine et une aide de jeu.
- Les cartes sont mélangées et divisées en plusieurs pioches de hauteurs à peu près égales en fonction du nombre de joueur.



La première pioche, contenant tout ce que les dragons vont piller durant la première année, est placée au centre de la table. Les autres pioches sont mises de côté pour l'instant.

- On révèle autant de cartes qu'il y a de joueurs. Ces cartes sont disposées en cercle, faces visibles, autour de la pioche, pour commencer les piles de trésors.
- Le plus jeune joueur commence, et le jeu continue ensuite en sens horaire.



Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs.

Déroulement du Jeu :

À son tour, un joueur doit faire une, et une seule, des deux actions suivantes :

1. piocher une carte et l'ajouter sur une pile de trésor
2. poser son dragon sur une pile de trésor

1. **Piocher une carte :** Le joueur révèle la première carte de la pioche et la pose face visible sur le dessus de la pile de trésor de son choix.

NOTE : *Seule la carte du dessus de chaque pile reste donc visible des joueurs et il est interdit de consulter les piles de trésor.*

2. **Poser son dragon :** Le joueur pose son dragon sur une pile libre de son choix. Le joueur ne joue plus jusqu'à la fin de l'année.

NOTE : *Il ne peut pas y avoir plusieurs dragons sur une même pile de trésor et on ne peut plus ajouter de carte sur une pile où se trouve un dragon.*

Dernier joueur. Quand tous les joueurs sauf un ont choisi une pile de trésors, le dernier joueur doit prendre la dernière pile et toutes les cartes restant dans la pioche.

Fin de l'année. Chaque joueur reprend son dragon et arrange devant lui, visibles de tous, les cartes de sa pile de trésors.

Nouvelle année.

- Les joueurs placent ensuite au centre de la table la pioche de l'année suivante, et piochent autant de cartes que de joueurs pour commencer les nouvelles piles de trésor.
- Le premier joueur de la nouvelle année est le joueur à gauche de celui qui avait pris la dernière pile de l'année précédente.
- À la fin de la dernière année, on procède au calcul de la valeur des trésors.

Fin du jeu, élimination et calcul du trésor :

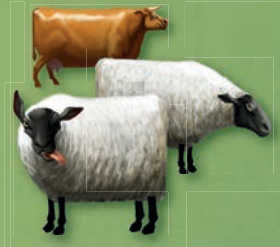
Les joueurs doivent d'abord procéder au décompte de leurs animaux avant de pouvoir calculer la valeur de leur trésor !

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs : Le joueur qui a le plus petit nombre d'animaux (vaches et moutons) dans son trésor est éliminé et ne peut donc pas gagner. En cas d'égalité, les ex-æquo ne sont pas éliminés.

Dans une partie à 5 ou 6 joueurs : Le joueur ayant le moins de moutons et celui ayant le moins de vaches sont tous deux éliminés. En cas d'égalité pour le moins de moutons ou pour le moins de vaches, les ex-æquo ne sont pas éliminés.

NOTE : Si un même joueur a le moins de moutons et le moins de vaches, il est seul éliminé.

Les joueurs dont le dragon est convenablement nourri peuvent maintenant calculer la valeur de leur trésor pour déterminer le vainqueur.



Comme les humains, les dragons sont parfois si cupides qu'ils en oublient des choses aussi essentielles que la nourriture. De vieilles histoires assurent que des dragons avaient entassé tant d'or dans leur grotte qu'ils n'ont plus eu assez de place pour leurs provisions d'hiver.

Calcul de la valeur du trésor :

Les joueurs calculent leurs points de victoire de la manière suivante :

Pièces d'or : Chaque pièce d'or vaut 1 point.

Les bonnes vieilles pièces d'or sont une valeur sûre, la base de tout trésor de dragon.



L'anneau unique : Un seul et unique anneau unique dans le trésor d'un joueur vaut 7 points.

Si un joueur a plusieurs anneaux uniques, ils n'ont aucune valeur.



La légende de l'anneau unique remonte à la nuit des temps - et la nuit des temps, pour les dragons, c'est très vieux. Chaque dragon rêve d'avoir dans son trésor un anneau unique. Bien sûr, deux anneaux ne peuvent pas être uniques...

Épées, casques, boucliers, armures :

Chaque ensemble composé d'une épée, d'un casque, d'un bouclier et d'une armure vaut 10 points.



Durant les longues soirées d'hiver, les dragons aiment bien se vanter de leurs aventures. Le plus glorieux exploit que puisse accomplir un dragon est de défaire un preux chevalier venu à sa rencontre. Pour appuyer ses dires, le dragon doit cependant pouvoir montrer l'équipement complet du chevalier vaincu.

Couronnes, sceptres, torques, colliers :

Chaque lot de 3 couronnes, 3 sceptres, 3 torques ou 3 colliers vaut 10 points.



Les dragons sont vieux, très vieux, et comme beaucoup

de vieilles personnes ils accumulent tout ce qui brille. Un dicton prétend que les mâles collectionnent sceptres et couronnes, tandis que les femelles préfèrent torques et boucliers, mais on n'est même pas certain qu'il y ait des dragons mâles et femelles. Ceux qui les ont observés d'assez près pour s'en assurer n'ont en effet pas survécu assez longtemps pour le rapporter.

Pierres précieuses rouges et bleues :

Le joueur ayant le plus grand nombre de pierres précieuses bleues marque 12 points. Le joueur ayant le plus grand nombre de pierres précieuses rouges marque 12 points.

En cas d'égalité, ces points sont partagés entre les ex-æquo.



Les dragons aiment l'or, les bijoux, mais aussi les jolies pierres qui brillent. Gemmes rarissimes ou simple verre coloré, peu importe, qui ira y regarder de près dans le trésor d'un dragon.

NOTE : Les joueurs éliminés par manque de nourriture ne sont pas pris en compte pour déterminer ces majorités.

Polish : Chaque pot de polish vaut autant de points que le nombre de pots en possession du joueur.

Exemple : Raeghal a 4 pots de polish. Il marque donc $4 \times 4 = 16$ points.

Falkor n'en a qu'un, et marque donc $1 \times 1 = 1$ point.

On l'a déjà dit, les dragons aiment tout ce qui brille, et ils aiment que cela brille vraiment bien, pour impressionner leurs amis dragons, et tant pis s'il faut pour cela passer quelques heures à frotter.



Variantes

Mémorisation plus facile :

Jouez une année de plus.

Pas de mémoire, mais un peu de prise

de tête : Placez les cartes de chaque pile de trésors en une colonne, légèrement décalées, de façon à ce qu'elles restent visibles de tous.

Plus de contrôle et un peu de bluff :

Chaque joueur débute l'année avec une carte en main, secrète. Quand un joueur pioche une carte, il l'ajoute d'abord à sa main, sans la révéler, puis pose l'une de ses deux cartes face visible sur une pile de trésor. À la fin de l'année, chacun ajoute à son trésor la carte qu'il a conservée en main.