

Benjamin Schwer

DRAGONDRAFT

Un jeu de draft tactique
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans.

HABA[®]

S. Lorenz

TLA106665 9/20



La foire annuelle va bientôt rouvrir ses portes ! Des gens, venus des quatre coins du royaume affluent en ville pour prendre part à cet évènement haut en couleur qui propose de nombreux spectacles. La représentation des dragons est le spectacle de la foire à ne pas manquer ! Depuis l'aube, les dragons font la queue devant les portes de la ville en attendant leur entrée en scène. Les dragons rouges sont des cracheurs de feu hors pair, les bleus sont des voltigeurs émérites et les dragons verts des gymnastes fantastiques. Quelques assistants kobolds bénévoles sont même descendus des

montagnes pour se mêler à la foule des dragons et participer à la préparation et à l'organisation du spectacle (en construisant des tribunes ou en contribuant aux grandes soirées-spectacles). Tous les participants trépignent d'impatience. Vous organisez le spectacle des dragons et êtes les responsables du grand casting des dragons artistes. Qui fera la meilleure sélection de talents ? En effet, seule une distribution des rôles parfaitement panachée permettra de réaliser le spectacle le plus incroyable et d'attirer le plus large public !

CONTENU DU JEU

1 plateau
de jeu



9 tuiles « tribune »



4 plateaux de dépôt

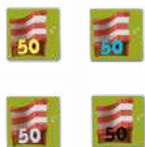


Recto



Verso (qui sert dans la
variante pour débutants)

4 tuiles « spectateurs »



16 pions en bois

4 feux d'artifices



4 cuisses de poulet



4 flacons de parfum



4 crocs de dragon



1 mouton



4 pions « spectateurs »



1 marqueur de manche



67 cartes

Verso



35 cartes « dragon »

Recto



7 dragons
du feu rouges



7 dragons
magiciens violets



7 dragons
voltigeurs bleus



7 dragons
gymnastes verts



7 dragons
musclés jaunes

12 cartes « kobold »



6 assistants
kobolds
(valeur 1)



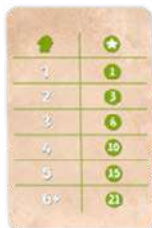
6 duos d'assistants
kobolds (valeur 2)

20 cartes « chardon nauséabond »



4 cartes « résumé »

Recto



Verso



Remarque : le recto présente les points que rapportent les dragons gymnastes verts. Le verso offre un aperçu et un petit rappel des règles des différentes étapes d'une manche.



① Posez le plateau de jeu au milieu de la table et le marqueur de manche sur la tour la plus à gauche portant le numéro 1.

- Remarque :** le verso du plateau de dépôt sert dans la variante pour débutants. Elle est expliquée à la fin de la règle du jeu.

-

- ④ Placez tous les pions en bois (feux d'artifice, cuisses de poulet, flacons de parfum et crocs de dragon) à côté du plateau de jeu.

- ⑤ Toutes les cartes « chardon nauséabond » forment une pile face visible à côté du plateau de jeu.

- ⑥ Empilez toutes les cartes « dragon » et « kobold » faces cachées.

- ⑦ Chaque joueur reçoit un pion « spectateurs » et une tuile « spectateurs » de sa couleur. Posez votre pion « spectateurs » sur la billetterie de la barre des spectateurs. Posez votre tuile « spectateurs » à côté de votre plateau de dépôt.

- ⑧ Chaque joueur reçoit aussi une carte « résumé », qu'il pose devant lui.

- ⑨ Le joueur le plus jeune prend le mouton : il est le premier joueur.

- Rangez dans la boîte du jeu les plateaux de dépôt, cartes « résumé »,
 (10) pions « spectateurs » et tuiles « spectateurs » qui ne servent pas.

Un mouton comme marqueur de premier joueur ? Évidemment !
Les dragons adorent les moutons. Ils sont tellement doux !

Mise en place du
jeu pour 4 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

5 jours de foire en perspective : tout le monde va bien s'amuser !

La partie comporte 5 manches.
Chaque manche se décompose en 4 étapes :

- ÉTAPE 1: Arrivée des dragons
- ÉTAPE 2: Recrutement des dragons
- ÉTAPE 3: Préparation de la scène
- ÉTAPE 4: Soirée-spectacle

À l'issue de la 5^{ème} manche, le joueur qui a attiré le plus grand nombre de spectateurs remporte la partie.

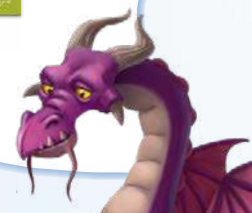
ÉTAPE 1: Arrivée des dragons

Une longue file d'attente de dragons artistes se forme devant les portes de la ville.

Cette étape vous sert à préparer la manche en tant que telle :

1. Mélangez toutes les cartes « dragon » et « kobold » de la pioche.
2. Ensuite, placez une carte **face visible** sur chaque case vide du plateau de jeu. Commencez par poser les cartes sur le bord de la largeur du plateau de jeu, là où se trouve la guirlande de fanions multicolores, puis remplissez les colonnes les unes après les autres.
3. Les cartes restantes forment une pile de défausse face cachée.

Remarque : lors des manches suivantes, il peut parfois arriver qu'on ne puisse pas poser suffisamment de cartes. Dans ce cas, posez autant de cartes que possible.



ÉTAPE 2 : Recrutement des dragons

Là, sur la troisième ligne, tout en bas : un dragon du feu ! Il serait parfait pour ta soirée-spectacle ! Si seulement il n'y avait pas ces chardons nauséabonds qui se collent sur toi au bord du chemin...

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs, à commencer par le premier, prennent une **carte au choix** sur le plateau de jeu. Les règles à respecter sont les suivantes :

- Pour **chaque carte** que tu **sautes** sur une ligne (toujours en partant de la largeur du plateau de jeu ornée de la guirlande), **tu dois prendre une carte « chardon nauséabond »** dans ta main.
- Tu ne dois pas dépasser le nombre maximal de cartes que l'on peut avoir en main. Au début de la partie, les joueurs ne doivent **pas avoir plus de 9 cartes en main**. Les chardons nauséabonds que tu as en main comptent aussi !

- Si tu as **atteint le nombre maximal de cartes**, tu **passes ton tour** et ne joues plus pendant tout le reste de cette étape.
- Tu ne peux **pas choisir de passer ton tour** : si tu n'as pas le nombre maximal de cartes en main, tu dois en prendre une !
- Si tu es le premier joueur à passer ton tour dans cette manche, **tu prends aussitôt le mouton**. Tu es donc le nouveau **premier joueur**.

L'étape 2 s'achève lorsque **tous** les joueurs ont atteint le nombre maximum de cartes en main.

Attention ! On ne prend en compte que les cartes effectivement posées sur le plateau de jeu. Les emplacements vides où il n'y a plus de carte sont ignorés.

Remarque : le nombre de cartes en main n'est pas secret ! À tout moment, vous pouvez demander aux autres joueurs combien de cartes ils ont en main et ceux-ci doivent répondre en toute franchise.

Exemple de début d'étape 2 :

Adrien est le premier joueur. Il prend le dragon du feu rouge de la deuxième ligne. Comme il saute 2 cartes pour atteindre le dragon du feu, il doit aussi prendre dans sa main 2 cartes « chardon nauséabond » (1). C'est ensuite au tour de **Maya**. Elle prend le dragon musclé jaune de la deuxième ligne. Elle doit prendre 2 cartes « chardon nauséabond » elle aussi, puisqu'elle saute 2 cartes. L'emplacement de

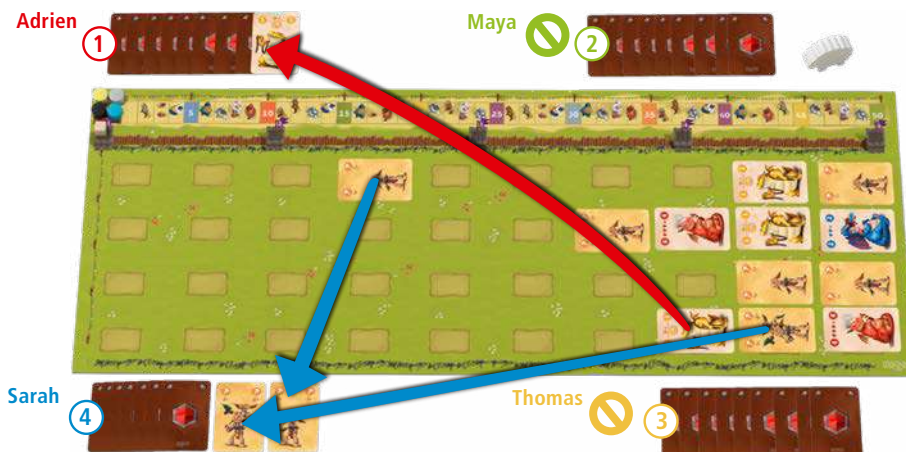
carte vide qu'occupait le dragon du feu rouge avant ne compte pas (2). Vient alors le tour de **Thomas**. Il prend l'assistant kobold de la quatrième ligne. Comme il s'agit de la première carte de cette ligne, il ne prend aucune carte « chardon nauséabond » en main (3). C'est au tour de **Sarah**. Elle prend le dragon gymnaste vert de la quatrième ligne. Elle non plus ne prend aucune carte « chardon nauséabond » en main, car il n'y a plus de carte devant le dragon gymnaste (4).



Exemple de fin d'étape 2 :

Adrien a désormais 8 cartes en main. Il aimerait bien prendre le dragon du feu dans la deuxième ligne mais c'est impossible. En plus du dragon du feu, il devrait alors aussi prendre un chardon nauséabond, du coup il aurait 10 cartes alors qu'il ne peut en avoir plus de 9 en main. Il doit donc choisir une autre carte et prend le dragon musclé jaune de la quatrième ligne (1). **Maya** (2) et **Thomas** (3) ont atteint le nombre maximum de cartes en main et doivent passer leur tour.

Comme Maya est la première à passer son tour, elle reçoit le mouton et devient la première joueuse. **Sarah** (4) a 7 cartes en main et prend la carte d'assistant kobold de la quatrième ligne. Comme tous les autres joueurs ont désormais atteint le nombre maximum de cartes (même **Adrien** qui doit aussi passer son tour), c'est encore au tour de **Sarah** qui prend une autre carte d'assistant kobold de la première ligne.



ÉTAPE 3 : Préparation de la scène

Ouf ! La troupe de dragons de la soirée-spectacle du jour est réunie. Les kobolds peuvent peut-être aussi te prêter main-forte et te rendre service avant que le spectacle ne commence ?

Tous les joueurs montrent les cartes qu'ils ont en main faces visibles. En commençant par le premier joueur du moment, chaque joueur a la possibilité d'affecter ses assistants kobolds. Durant cette étape, chaque joueur peut construire **une tribune maximum** et **activer une capacité maximum**. L'étape 4 commence ensuite.

Remarque : tu ne peux pas construire plus de 4 tribunes au cours d'une partie !

Construire une tribune

Les nouveaux spectateurs ne manqueront pas de venir se presser dans ta tribune qui leur procure une si formidable place à l'ombre !

Tu peux construire n'importe quelle tribune du dessus d'une pile de tribunes. Le coût de construction correspond à un nombre d'assistants kobolds

qui vont aider au chantier. Ce chiffre est indiqué sur la tribune : place alors les cartes kobolds correspondantes de ta main sur la pile de défausse. Chaque tribune attire aussitôt des spectateurs **durant cette manche uniquement**.

Avance ton pion « spectateurs » du nombre de cases correspondant dans la barre des spectateurs. Pose ensuite la tuile « tribune » sur un coin libre de ton plateau de dépôt.

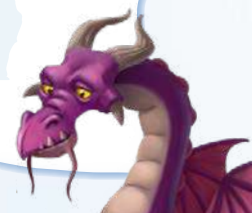


Spectateurs
Coût de la construction

Exemple de construction de tribune :

Adrien a 4 assistants kobolds en main et veut construire la tribune représentée ci-dessus. Il pose 4 assistants kobolds sur la pile de défausse, prend la tuile « tribune » et la pose sur un coin disponible sur son plateau de dépôt. Il avance aussitôt son pion « spectateurs » de 7 cases uniquement durant cette manche.

Remarque : tu peux poser la tuile « tribune » verso visible sur ton plateau de dépôt, car tu n'as plus besoin des indications de coût et de spectateurs.



Activer des capacités

Il y a 4 capacités au total. Chaque capacité te procure un certain bonus pendant tout le reste de la partie à chaque tour. Tu peux activer une capacité plusieurs fois au cours de la partie (mais une seule par tour !), ce qui te permet aussi d'activer plusieurs fois le bonus. Tu t'acquittes du coût indiqué sur ton plateau de dépôt en posant le nombre d'assistants kobolds indiqué sur la tribune : place ces cartes de ta main sur la pile de défausse. Place ensuite le pion en bois correspondant dans le quart correspondant de ton plateau de dépôt.

Feu d'artifice



Boum ! Les kobolds ne lésinent pas sur les moyens. Eux aussi savent mettre l'ambiance !

Cette capacité coûte **2 assistants kobolds**.
Désormais, chacune de tes soirées-spectacles (étape 4) attire **1 spectateur**.

Styliste pour dragons



Des crocs acérés, des écailles luisantes : plus les dragons sont pimpants, plus il y a de spectateurs !

Cette capacité coûte **4 assistants kobolds**.
Désormais, chacune de tes soirées-spectacles (étape 4) attire **1 spectateur pour chaque couleur de dragon différente** dans ta main (= 5 spectateurs maximum par tour).

Le nombre de pions en bois est limité à 4 par capacité. Tu ne peux activer une capacité que s'il y a encore un pion en bois dans la réserve.

Attention ! Les duos d'assistants kobolds, d'une valeur de 2, travaillent toujours ensemble sur un même projet. Du coup, si tu ne peux pas faire l'appoint, tu perds l'assistant kobold en excédent !

Snack-bar



Mmm, ça sent tellement bon ! Désormais, tu peux nourrir un dragon artiste supplémentaire !

Cette capacité coûte **3 assistants kobolds**.
Désormais, tu peux avoir **1 carte supplémentaire en main**.

Boutique de souvenirs



C'est un parfum renversant, au sens propre du terme : disponible en exclusivité !

Cette capacité coûte **3 assistants kobolds**.
Désormais, chacune de tes soirées-spectacles (étape 4) attire **1 spectateur pour chaque carte « chardon nauséabond »** que tu as en main.

Remarque : seuls les effets de la cuisse de poulet n'opèrent qu'au tour suivant son activation. Tous les autres bonus sont pris en compte dès l'étape 4 du tour actuel !

Exemple d'activation de capacités :

Sarah a 4 assistants kobolds (2 cartes de duos de kobolds). Elle active le snack-bar. Elle dépose ses 2 cartes « kobold » sur la pile de défausse. Même si elle n'a besoin que de 3 assistants kobolds pour bénéficier du snack-bar, elle ne peut pas assigner le kobold supplémentaire à une autre tâche. Elle prend une cuisse de poulet qu'elle pose dans le quart supérieur droit de son plateau de dépôt. À partir du tour suivant, elle aura le droit d'avoir 1 carte supplémentaire en main. Comme elle avait déjà activé un snack-bar au tour précédent, elle pourra donc avoir 2 cartes supplémentaires en main et son maximum sera donc dorénavant de 11 cartes.



ÉTAPE 4 : Soirée-spectacle

Mesdames et Messieurs, voici la soirée-spectacle que vous attendez tous ! Sous vos yeux ébahis, les artistes vont accomplir des numéros extraordinaires pour votre plus grand plaisir !

Le premier joueur commence en exécutant les étapes suivantes les unes après les autres :

1. Compte combien de spectateurs assistent à ta soirée-spectacle pendant ce tour en fonction de tes cartes « dragon » et des capacités que tu as activées et avance ton pion « spectateurs » du nombre de cases correspondant.

Remarque : à la fin de la règle du jeu, vous trouverez un exemple détaillé et les explications de toutes les cartes « dragon ».

2. S'il te reste des **cartes de kobolds non utilisées**, tu peux les conserver pour le tour suivant. Toutefois, elle compte dans ton nombre de cartes en main de la prochaine manche ! Dépose sur la pile de défausse toutes les cartes de kobolds que tu ne souhaites pas conserver pour la prochaine manche.

3. Pose toutes les cartes « dragon » sur la pile de défausse et repose toutes les cartes « chardon nauséabond » sur leur pile.

Une fois que tous les joueurs ont effectué cette étape à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, posez toutes les cartes encore présentes sur le plateau de jeu sur la pile de défausse et avancez le marqueur de manche sur la tour de droite suivante. Une manche s'achève. La nouvelle manche commence à nouveau à l'étape 1.

Attention ! Seules les cartes de kobolds peuvent être conservées en main à la manche suivante. Vous vous défaussez obligatoirement de vos cartes « dragon » et « chardon nauséabond » !

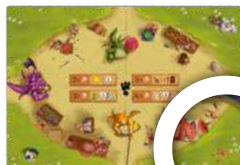
Remarque : si ton pion « spectateurs » atteint la fin de la barre de spectateurs, place ta tuile « spectateurs » face 50 ou 100 visible (suivant le cas) sur la billetterie et reprend au début de la barre avec ton pion « spectateurs ».

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la cinquième soirée-spectacle. Celui qui a attiré le plus de spectateurs sur l'ensemble des cinq soirées remporte la partie. En cas d'égalité, celui des deux joueurs qui a construit la tribune avec le plus de spectateurs a gagné. Si aucun des deux joueurs n'a construit de tribune, les gagnants sont ex æquo.

VARIANTE POUR DÉBUTANTS

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser les plateaux de dépôt côté verso et jouer sans activer les capacités. Les assistants kobolds ne servent alors qu'à construire les tribunes.





Exemples de décompte :

Adrien attire 35 spectateurs :

- 1 dragon voltigeur bleu : 0 (il faut avoir au moins 2 dragons bleus)
- 3 dragons magiciens violets : 3×3 spectateurs = 9 spectateurs
- 3 dragons du feu rouges : 3×4 spectateurs = 12 spectateurs
- 1 dragon musclé jaune : 1×1 spectateur + 0 spectateur = 1 spectateur (Maya a plus de dragons musclés jaunes que lui)
- 1 boutique de souvenirs et 1 chardon nauséabond : 1×1 spectateur = 1 spectateur
- 3 stylistes pour dragons et 4 dragons différents : 3×4 spectateurs = 12 spectateurs



Maya attire 24 spectateurs et conserve 2 cartes de kobolds pour la prochaine manche :

- 3 dragons magiciens violets : 3×3 spectateurs = 9 spectateurs
- 1 dragon gymnaste vert : 1×1 spectateur = 1 spectateur
- 2 dragons musclés jaunes : 2×1 spectateur + 5 spectateurs = 7 spectateurs (Maya a le plus grand nombre de dragons musclés jaunes)
- 2 boutiques de souvenirs et 2 chardons nauséabonds : 2×2 spectateurs = 4 spectateurs
- 1 styliste pour dragons et 3 dragons différents : 1×3 spectateurs = 3 spectateurs



Thomas attire 11 spectateurs et conserve 1 carte de kobold pour le prochain tour (il s'est déjà défaussé de 2 cartes de kobolds pour construire une tribune) :

- 2 dragons voltigeurs bleus : 2×2 spectateurs = 4 spectateurs
- 2 dragons gymnastes verts : 1×3 spectateurs = 3 spectateurs
- 2 feux d'artifice : 2×1 spectateur = 2 spectateurs
- 1 boutique de souvenirs et 2 chardons nauséabonds : 1×2 spectateurs = 2 spectateurs



Sarah attire 18 spectateurs et conserve 1 carte de kobold pour la prochaine manche

- 3 dragons voltigeurs bleus : 3×2 spectateurs = 6 spectateurs
- 2 dragons du feu rouges : 0 (il faut avoir au moins 3 dragons rouges)
- 4 dragons gymnastes verts : 10 spectateurs = 10 spectateurs
- 1 dragon musclé jaune : 1×1 spectateur + 0 spectateur = 1 spectateur (Maya a plus de dragons musclés jaunes que lui)
- 1 feu d'artifice : 1×1 spectateur = 1 spectateur

EXPLICATION DES CARTES « DRAGON »

Les têtes de dragon en haut au milieu des cartes indiquent le nombre minimal de cartes « dragon » de cette couleur qu'un joueur doit avoir en main pour pouvoir prendre en compte les dragons de cette couleur.



Dragon du feu rouge

Attention, attention, ça va chauffer au premier rang !

Si tu as réuni **au moins 3** dragons du feu rouges durant cette manche, tu attires **4 spectateurs par dragon du feu**.



Dragon magicien violet

Abracadabri, abracadabra !

Si tu as réuni **au moins 2** dragons magiciens violets durant cette manche, tu attires **3 spectateurs par dragon magicien**.



Dragon voltigeur bleu

Youhhhouuuuu, trois loopings d'affilée !

Si tu as réuni **au moins 2** dragons voltigeurs bleus durant cette manche, tu attires **2 spectateurs par dragon voltigeur**.



Dragon gymnaste vert

Donnez-moi un « D », donnez-moi un « R », donnez-moi un « A », donnez-moi un « G », donnez-moi un « O », donnez-moi un « N » !

Suivant le **nombre total** de dragons gymnastes verts que tu as en main, tu attires **au total** le nombre de spectateurs suivant :

1 dragon gymnaste :	1 spectateur
2 dragons gymnastes :	3 spectateur
3 dragons gymnastes :	6 spectateur
4 dragons gymnastes :	10 spectateur
5 dragons gymnastes ou plus :	15 spectateur

Remarque : la distribution de points des dragons verts figure aussi sur les cartes « résumé ».



Dragon musclé jaune

Ho hisse ! Quelle équipe remportera aujourd'hui la compétition de tir à la corde ?

Chaque dragon musclé jaune de ta main attire un spectateur. Si tu es le joueur qui a **le plus de dragons jaunes de cette manche**, tu attires **5 spectateurs supplémentaires**.

Remarque : si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de dragons jaunes (au moins 1), ils attirent tous 5 spectateurs supplémentaires.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Stephan Lorenz
Rédaction : Markus Singer



RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

Attirer pour vos spectacles de dragons le plus grand nombre de spectateurs à l'issue de 5 manches en choisissant les bonnes cartes « dragon », puis en construisant des tribunes et activant des capacités à l'aide des assistants kobolds.

PRÉPARATION DU JEU

- Poser le plateau de jeu au milieu de la table, le marqueur de manche sur la première tour.
- Chaque joueur reçoit : une carte « résumé », un plateau de dépôt, un pion « spectateurs » et une tuile « spectateurs » de sa couleur. Placez le pion « spectateurs » sur la billetterie de la barre des spectateurs du plateau de jeu.
- Formez 3 piles de tuiles « tribune » triées par coût (🔥). Le plus grand chiffre entouré de chaque pile doit être sur le dessus de la pile.
- Les pions en bois et les cartes « chardon nauséabond » sont placés à côté du plateau de jeu. Mélangez et mettez à disposition les cartes « dragon » et « kobold ».
- Le premier joueur prend le mouton.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il y a 5 manches décomposées en 4 étapes chacune :

ÉTAPE 1: Arrivée des dragons

Mélangez toutes les cartes « dragon » et « kobold » (exceptées les cartes de kobolds que les joueurs ont en main) et posez-les sur les cases du plateau de jeu. Les cartes restantes forment une pile de défausse.

ÉTAPE 2: Recrutement des dragons

À tour de rôle, les joueurs, à commencer par le premier, prennent une carte du plateau de jeu en main tout en respectant les règles suivantes :

- Pour chaque carte sautée sur une ligne, prenez une carte « chardon nauséabond » de la réserve en plus en main.
- Nombre de cartes en main maximum : 9 à la 1ère manche + nombre suivant bonus des capacités obtenues 🔥
- Si un joueur atteint la limite de cartes en main, il passe son tour. Le premier à passer son tour dans une manche prend le mouton.
- Il est interdit de passer volontairement son tour !

ÉTAPE 3: Préparation de la scène

À tour de rôle, à commencer par le premier joueur, et une seule fois : achetez maximum une tribune et une capacité :

- **Tribune** : Échangez une tribune du dessus d'une pile contre des cartes de kobolds et déposez-la sur une case libre de votre plateau de dépôt. Avancez votre pion « spectateur » uniquement durant cette manche.
- **Capacité** : Échangez un pion en bois contre des cartes de kobolds et posez-la sur votre plateau de dépôt. Chaque capacité rapporte un bonus pendant tout le reste de la partie.

ÉTAPE 4: Soirée-spectacle

- Comptez le nombre de spectateurs attirés par les cartes « dragon » et les capacités et avancez le pion « spectateurs » sur la billetterie.
- Les cartes de kobolds non utilisées peuvent être conservées en main pour la prochaine manche.
- Les autres cartes « kobold » et « dragon » rejoignent la défausse, et les cartes « chardon nauséabond » leur pile.
- Avancez le marqueur de manche. Une nouvelle manche peut démarrer.

FIN DE LA PARTIE

Celui qui a attiré le plus de spectateurs au bout des 5 manches remporte la partie. En cas d'égalité, celui des deux joueurs qui a construit la tribune avec le plus de spectateurs a gagné.

