

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DIE DRACHENINSEL

L'île des dragons

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

6 Pions chasseurs de trésor (en plastique)



3 Pions dragons (en carton)



14 Pièces Or de dragon (2 Pièces pour chaque valeur)



60 Jetons rond de terrain (10 de chaque sorte)



99 Cartes (54 cartes de terrain et 45 cartes action)

99 cartes



Dos de toutes les cartes du jeu

8 Cartes



Tu peux aller sur une case montagne

8 cartes



Tu peux aller sur une case désert

8 cartes



Tu peux aller sur une case forêt

8 cartes



Tu peux aller sur une case marine

8 cartes



Tu peux aller sur une case cultivée

8 cartes



Tu peux aller sur une case volcan

2 cartes



2 cartes



2 cartes



Tu peux aller sur une case désert ou une case montagne Tu peux aller sur une case Forêt ou une case volcan Tu peux aller sur une case marine ou une case cultivée

Pour la traduction et l'explication détaillée de cartes ci-dessous voir en fin de page

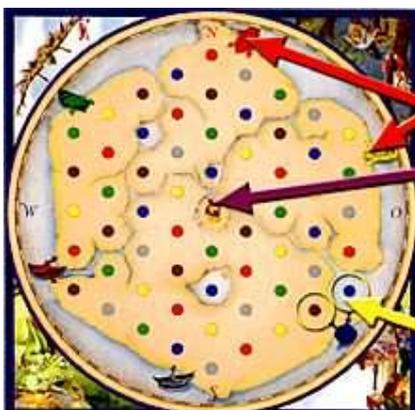
6 cartes	6 cartes	6 cartes	3 cartes	6 cartes	1 carte	1 carte
						
Tollkühner Flug Vol téméraire	Tosende Elemente Éléments déchaînés	Weite Reise Voyage lointain	Drachenpatrouille Patrouille de dragons	Zerstörende Kräfte Forces destructrices	Böser Fluch Malédiction	Süßer Schummer Un petit somme

2 cartes	2 cartes	2 cartes	2 cartes	2 cartes
				
Untreue / Gegenzauber Déloyauté / Contre-sort	Untreue / Angst & Schrecken Déloyauté / Terreur	Untreue / Drachenpatrouille Déloyauté / Patrouille Dragon	Untreue / Hinterhältiger Angriff Déloyauté / Attaque sournoise	Untreue / Süßer Schummer Déloyauté / Un petit somme

2 cartes	2 cartes	1 carte	1 carte
			
Gegenzauber / Angst & Schrecken Contre-sort / Terreur	Angst & Schrecken / Hinterhältiger Angriff Terreur / Attaque sournoise	Süßer Schummer / Angst & Schrecken Un petit somme / Terreur	Süßer Schummer / Drachenpatrouille Un petit somme / Patrouille Dragon

RÈGLE DU JEU:

Traduction : Loïc BOISNIER



Présentation du plateau de jeu

L'île des dragons se compose de 3 types de cases:
Sur le bord du plateau se trouvent les bateaux des joueurs (**flèche rouge**).

Au centre du plateau se trouve la case du trésor (**flèche violette**). Au cours du jeu, il y a toujours 2 pièces de même valeur sur cette case.

Les 60 cases restantes sont les cases de terrain. Les petits cercles colorés servent à savoir quels jetons de terrain vont y être posé (voir Préparation du jeu). Pour la suite du jeu, ces cercles n'auront aucune importance.

Remarque: Il ne pourra jamais y avoir de dragon sur les 2 cases situées à côté de chaque bateau (**flèche jaune**).

Les règles expliquent le jeu pour 4 ou 5 joueurs. Les modifications pour le jeu à 3 se trouvent en annexe. Encore un conseil: Die Dracheninsel peut aussi se jouer à 6 joueurs, le matériel nécessaire étant fourni. Les parties à 6 sont général bien plus longues.

Mais vous pouvez essayer une fois, pour voir si cela vous plaît !

PREPARATION DU JEU

- Ø Les 60 jetons de terrain sont posés sur les 60 cases (on pose toujours un jeton sur une case de même couleur). On ne pose pas de jeton de terrain sur la case du trésor ni sur les bateaux (cela n'arrivera jamais au cours du jeu!).
- Ø Chaque joueur reçoit un chasseur de trésors et le pose sur le bateau de la même couleur. Chaque joueur peut tout simplement choisir la couleur correspondant au bateau le plus proche de lui.
- Ø Les 99 cartes (terrain et action) sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit 6 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes forment une pioche que l'on pose à côté du plateau de jeu.
- Ø Les 2 pièces de valeur 100 sont toutes les deux posées sur la case du trésor. Les autres pièces sont triées par valeur et posées à côté du plateau de jeu. Remarque: Dès que les 2 pièces de 100 ont été prises et emportées, les deux pièces de valeur immédiatement supérieure sont posées sur la case du trésor. Après les 2 pièces de 100, on a donc les deux pièces de 125, puis les 150 et ainsi de suite.
- Ø 2 dragons sont posés à côté du plateau de jeu (on n'utilise que 2 dragons, le troisième sert en cas de perte).



Exemple: Préparation pour une partie à 4 joueurs.

Les 4 chasseurs de trésor (vert, jaune, bleu et marron) sont posés sur les bateaux correspondants. Les deux pièces de valeur 100 sont posées sur la case du trésor au milieu du plateau de jeu. De plus, chacun des 4 joueurs reçoit 6 cartes qu'il prend en main. À côté de la pioche, une pile de défausse face visible se constituera au fur et à mesure de la partie.

Important: A partir d'un bateau, on peut se rendre sur deux cases qui sont indiquées par les flèches.

DEROULEMENT DU JEU

Résumé: Chaque joueur tente de déplacer son chasseur de trésors vers la case du trésor au centre du plateau de jeu. Quand un chasseur de trésors a atteint la case centrale, il doit y attendre un deuxième chasseur. Les deux pièces de la case du trésor ne peuvent être soulevées que par 2 chasseurs et ne peuvent être transportées que dans un seul bateau. Lorsque les deux chasseurs ont atteint un bateau, le propriétaire du bateau doit décider s'il partage fraternellement le trésor ou s'il tente de frapper son adversaire pour récupérer l'intégralité du trésor (donc les deux pièces).

On détermine qui commence la partie. Le joueur dont c'est le tour sera appelé le Premier joueur.

Lorsque le premier joueur a terminé ses actions, c'est le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient le premier joueur.

Le premier joueur déplace son chasseur de trésors avec l'aide de ses cartes. Le premier joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes en main et il peut réaliser 6 actions au maximum à l'aide de ces cartes.

Le premier joueur déplace toujours son chasseur d'une case vers une case adjacente. La case sur laquelle il se déplace ne doit pas être occupée. 2 cases sont adjacentes à chaque bateau, à partir des bateaux on ne peut donc atteindre que l'une de ces deux cases.

La plupart des cartes ne peuvent être jouées que durant son tour de jeu. Le fond de ces cartes représente un parchemin marron clair. Sur chaque carte est indiqué le moment où elles peuvent être jouées.

Les cartes Süsser Schlummer, Gegenzauber et Untreue peuvent être jouées dans certaines situations, même quand on n'est pas premier joueur! Ces cartes ont un fond vert.

Attention: La carte Angst & Schrecken n'a pas de fond vert, elle ne peut donc pas être jouée en dehors de son tour!

Pour toutes les cartes sur lesquelles se trouvent deux actions, le joueur doit décider laquelle des deux actions il effectue. On ne peut réaliser qu'une seule des deux actions, jamais les deux. Si, sur la carte, il y a une action à fond vert et une action à fond marron clair sur parchemin (voir illustration en haut de la page 3 de la règle allemande pour les combinaisons de carte à 2 actions), l'action avec le fond marron clair ne peut être réalisée qu'à son tour de jeu alors que l'action à fond vert peut être effectuée même si ce n'est pas le tour du joueur.

A son tour, le premier joueur peut jouer tout ou partie de ses 6 cartes, déplacer son chasseur et effectuer des actions. Le premier joueur peut librement choisir dans quel ordre il effectue ses actions. Ensuite, ce sera au tour du joueur suivant d'être premier joueur.

Lorsque le premier joueur joue des cartes ou déplace son chasseur, il doit le faire pas à pas, avec de courtes pauses entre chacune de ses actions et/ou déplacements. Cela laisse le temps aux adversaires de stopper le tour du premier joueur à tout moment avec la carte Süsser Schlummer. Si le tour d'un joueur n'est pas interrompu, il peut réaliser autant d'actions qu'il le souhaite en jouant des cartes, jusqu'à ce qu'il ait épuisé toutes ses possibilités d'action ou jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter son tour.

de jeu.

Attention: Le premier joueur peut entrer plusieurs fois sur la même case dans le même tour de jeu (s'il a joué une carte pour le faire).

Déplacement sans carte

Chaque chasseur de trésors peut entrer dans toutes les cases de sa couleur, dans son propre bateau et sur la case du trésor sans utiliser de carte. Un joueur qui transporte un trésor peut aussi entrer dans le bateau de son partenaire sans jouer de carte. Pour entrer sur n'importe quelle autre case, un chasseur de trésors aura besoin de l'aide de cartes.

Exemple: Le chasseur de trésors bleu se déplace sur la case de lac bleu. Cela ne lui coûte aucune carte.



Utilisation de cartes

Chaque carte de terrain permet de se déplacer sur une case de terrain de la même couleur. Pour chaque case sur laquelle on se déplace, on a besoin d'une carte correspondante (sauf pour aller sur les cases de sa propre couleur). Avec une carte de désert jaune, on peut se déplacer sur une case de désert jaune, avec une carte de forêt verte, on peut se déplacer sur une case de forêt verte, etc..

Attention: Une carte de sa propre couleur peut être jouée comme un Joker, ce qui permet de se déplacer sur une case d'une autre couleur. Le chasseur bleu peut donc jouer une carte de lac bleu comme un joker pour se déplacer sur n'importe quelle case, le chasseur rouge peut utiliser une carte de volcan rouge comme joker, etc..

Il y a 6 cartes de terrain sur lesquelles il y a 2 terrains d'indiquer. En jouant une telle carte, le premier joueur décide pour lequel des deux terrains il utilise cette carte. Il ne peut pas l'utiliser pour les deux terrains.

Les cartes actions permettent d'effectuer différentes actions qui sont indiquées sur les cartes (voir à la fin de cette règle pour la traduction de ces cartes). Le joueur qui utilise une carte action lit le texte à haute voix et effectue l'action correspondante.

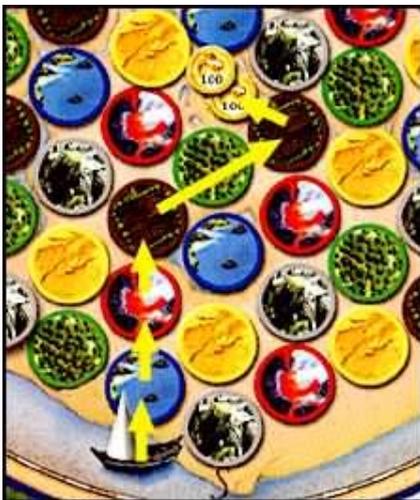
Le premier joueur pose d'abord les cartes jouées devant lui. A la fin de son tour, toutes les cartes jouées sont posées face visible sur la pile de défausse.

Le tour d'un joueur est terminé quand le joueur n'a plus de possibilité de déplacement ou d'action, ou s'il décide d'arrêter son tour de jeu de manière volontaire. De plus, le tour d'un joueur s'arrête immédiatement quand:

- son chasseur arrive sur la case du trésor et qu'aucun autre chasseur ne s'y trouve,
- le tour est interrompu si un joueur joue avec succès la carte Süßer Schlummer,
- un trésor est récupéré.

Exemple

Le joueur gris est le premier joueur. Il a 6 cartes en main et se trouve sur son bateau.



1) Il joue une carte de lac bleu pour sortir de son bateau et se rendre sur la case bleue adjacente.

2) Ensuite, il joue une carte avec 2 types de terrain et l'utilise comme une carte rouge de volcan pour aller sur la case de volcan.

3) Il joue une carte grise de montagne. Comme il s'agit de sa couleur, il l'utilise comme un joker pour se rendre sur la case marron de champ.

4) Il utilise ensuite la carte action Tollkühner Flug pour survoler la case verte de forêt; en même temps, il joue une carte marron de champ pour aller sur la case champ qui se trouve de l'autre côté de la forêt.

5) Il déplace ensuite son chasseur de la case champ vers la case du trésor, ce qui ne nécessite aucune carte.

Le chasseur de trésor gris termine alors son tour. Il a encore une carte en main. Il pose les 5 cartes qu'il a joué sur la pile de défausse et prend 5 nouvelles cartes dans la pioche.

Attention: Jouer la carte action Tollkühner Flug est la seule possibilité de sauter par dessus une case adjacente.

Après son tour de jeu, le premier joueur refait sa main à 6 cartes en prenant le nombre nécessaire de cartes dans la pioche.

Attention: Si un joueur joue une carte action à dos vert en dehors de son tour, il ne repioche aucune carte. On ne refait sa main qu'à la fin de son propre tour.

Dès que la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Passer

Au lieu de jouer des cartes pour déplacer son chasseur et réaliser des actions, le premier joueur peut complètement passer son tour pour échanger des cartes. Dans ce cas, il pose autant de cartes de sa main qu'il le souhaite sur la pile de défausse et repioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 6 cartes en main. Cela est aussi valable pour un joueur qui se trouve sur un trésor et qui attend un partenaire (voir plus loin) ou pour un joueur contre qui on a joué trop tôt la carte Süßer Schlimmer, avant même qu'il n'ait eu le temps de jouer la moindre carte ou d'effectuer le moindre déplacement.

Soulever le trésor et l'emporter

Un joueur qui veut transporter un trésor doit rester sur la case du trésor et attendre un deuxième chasseur de trésor avec lequel ils transporteront ensemble le trésor. Il n'y a pas besoin de jouer de carte pour arriver sur la case du trésor. Un trésor est toujours composé de pièces de valeur identique et ne peut jamais être transporté par un chasseur seul.

Le joueur qui atteint en premier la case du trésor doit immédiatement stopper son tour de jeu et attendre qu'un deuxième chasseur arrive sur la case du trésor.

Attention: Un joueur qui attend sur la case du trésor participe toujours au jeu, il peut donc jouer des cartes action à fond vert durant le tour de ses adversaires ou changer tout ou partie de sa main de cartes à son tour de jeu.

Important: Un joueur qui attend sur la case du trésor ne peut pas la quitter. Exception: Le joueur joue la carte Angst & Schrecken contre lui et replace son chasseur dans son bateau.

Exemple: Le joueur gris atteint la case du trésor en premier. Il pose le pion sur les deux pièces et attend un adversaire pour transporter le trésor.



Le joueur qui atteint la case du trésor en deuxième pose son chasseur sur le chasseur qui attendait et doit immédiatement déplacer les deux pions ensemble avec les deux pièces d'au moins une case afin que l'on puisse poser deux nouvelles pièces sur la case du trésor. Si cela n'est pas possible, le deuxième pion ne peut pas aller sur la case du trésor.

Attention: Comme d'habitude, pour quitter la case du trésor, il faut jouer une carte correspondant à la case où l'on souhaite se rendre.

Dès que la case du trésor est libre, on pose les deux pièces de valeur immédiatement supérieure sur cette case.

Exemple:

1. Le chasseur de trésors vert arrive en deuxième sur la case du trésor où se trouve déjà le chasseur gris. Vert doit immédiatement quitter la case du trésor avec Gris et le trésor. Il joue une carte grise de montagne et déplace les deux pions et les deux pièces sur la case de montagne adjacente.



2. Dès que la case du trésor est libre, le trésor suivant (valeur immédiatement supérieure, composé de 2 pièces) est posé sur la case du trésor.



Les deux pions qui transportent un trésor se déplacent ensemble durant les tours des joueurs concernés. Le déplacement se fait comme d'habitude, le joueur déplace l'ensemble (son chasseur, son partenaire et les deux pièces) de la même manière que s'il était seul en suivant les règles décrites plus haut. **On ne peut pas se déplacer seul lorsque l'on transporte un trésor.**

Par exemple, si Gris et Vert se déplacent ensemble parce qu'il transporte un trésor et que c'est au tour de Vert, il se déplace totalement normalement, comme s'il était seul. Il peut se déplacer sans jouer de carte sur les cases vertes, mais il doit jouer une carte grise pour aller sur une case grise.

Encaisser le trésor

Pour encaisser un trésor, il faut se trouver dans un bateau qui appartient à l'un des deux joueurs qui le transportent.

Les deux joueurs peuvent aussi bien monter dans leur propre bateau ou sur celui de leur partenaire, à partir du moment où il transporte le trésor ensemble. Il n'y a pas besoin de carte pour monter sur un bateau.

5V Vert et Gris transportent tous les deux le même trésor, ils doivent absolument apporter le trésor soit sur le bateau vert ou soit sur le bateau gris.

Si deux chasseurs de trésors ont amené un trésor dans un de leurs bateaux, les deux pions sont retirés l'un de l'autre et reposés sur le bateau l'un à côté de l'autre. Ils restent sur le bateau et le quitteront à leur tour, séparément.

Le propriétaire du bateau doit maintenant décider ce qu'il fait du trésor : soit il le partage avec son partenaire, soit il tente de la garde pour lui tout seul.

Exemple:

Les chasseurs vert et gris sont sur le bateau vert. Le chasseur de trésor vert doit (en tant que propriétaire du bateau) décider s'il partage ou non le trésor.



- si le propriétaire du bateau veut partager le trésor, il l'annonce à haute voix et les deux joueurs reçoivent chacun l'une des deux pièces du trésor.

- si le propriétaire du bateau veut garder le trésor pour lui tout seul, il doit l'annoncer et jouer ensuite une carte Untreue (carte action). En jouant une carte Untreue, le joueur réclame la totalité du trésor. L'autre joueur a ensuite la possibilité de répondre en jouant lui aussi une carte Untreue, s'il le souhaite. Il pourra alors récupérer la totalité du trésor. C'est ensuite à nouveau au possesseur du bateau de jouer une carte Untreue s'il le souhaite. Et on continue comme cela jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puissent (ou ne souhaitent) plus jouer de carte Untreue.

Le joueur qui a joué la dernière carte Untreue reçoit la totalité du trésor, c'est-à-dire les deux pièces. Les pièces récupérées sont posées devant les joueurs concernés, de manière à être visible de tous. Toutes les cartes Untreue jouées sont posées sur la pile de défausse.

Très important: La dispute pour la récupération du trésor complet ne peut commencer qu'avec le propriétaire du bateau. Si le propriétaire du bateau veut partager le trésor, son partenaire ne peut pas tenter de récupérer le trésor complet même s'il possède une ou plusieurs cartes Untreue.

Attention: Lorsque deux joueurs montent à bord de l'un de leurs bateaux, le trésor n'est toujours pas encaissé et le tour de jeu n'est toujours pas terminé. Le trésor ne sera considéré comme encaissé que lorsqu'il aura été partagé ou totalement récupéré par un seul joueur (en jouant des cartes Untreue). C'est alors que le tour sera terminé et que le premier joueur pourra piocher des cartes.

Agressions et trésors abandonnés

Lorsque deux chasseurs transportent un trésor, aucun des deux ne peut simplement abandonné le trésor et son partenaire. Les deux partenaires ne peuvent être séparé que de 2 façons:

1. Le premier joueur déplace son chasseur sur la case sur laquelle se trouvent les deux chasseurs transportant le trésor. Il choisit l'un des deux porteurs qu'il replace immédiatement dans son bateau et il prend sa place. Le premier choisit librement lequel des deux porteurs il renvoie à son bateau.

Exemple:

Le chasseur rouge arrive sur la case des deux porteurs du trésor. Il choisit de renvoyer le chasseur gris sur son bateau. Rouge et Vert sont maintenant les deux porteurs du trésor et ils se déplaceront donc ensemble.



2. Le premier joueur joue une carte Angst & Schrecken. Il joue cette carte contre l'un des deux porteurs du trésor qu'il replace immédiatement sur son bateau. Le joueur choisit librement lequel des deux chasseurs il renvoie sur son bateau. L'autre chasseur reste seul avec le trésor.

Attention: L'effet de la carte Angst & Schrecken peut être contré par la carte Gegenzauber.

Exemple:

Le joueur Jaune est le premier joueur et il joue la carte action Angst & Schrecken. Il décide de jouer cette carte contre le porteur de trésor bleu qu'il replace immédiatement sur le bateau bleu. Vert reste tout seul avec le trésor.



Si, avant que le trésor ne soit arrivé dans un bateau, l'un des deux porteurs a été renvoyé dans son bateau à cause d'une carte Angst & Schrecken, alors le joueur qui est resté seul à côté du trésor peut l'abandonner quand c'est à son tour de jouer. Un trésor qui est totalement abandonné est immédiatement retiré du jeu. Il ne sera plus utilisé au cours de cette partie. Si le joueur ne veut pas abandonner ce trésor, il doit attendre sur cette case qu'un nouveau partenaire arrive. Un trésor ne peut pas être transporté par un chasseur seul.

Cases interdites

Une case qui est occupée par un dragon n'est plus accessible.

Une case qui est occupée par un chasseur de trésors est inaccessible.

Exception: 1. Un chasseur seul qui se trouve sur une case de terrain avec le trésor et attend un partenaire avec lequel il transportera le trésor. Dès qu'un autre chasseur arrive sur cette case, ils transporteront le trésor ensemble.

2. Un trésor est apporté par deux joueurs dans un bateau où se trouve encore un autre chasseur qui n'a toujours pas quitté le bateau après avoir apporté un trésor précédent. Il est possible de monter sur ce bateau.

3. Deux joueurs se trouvent sur une même case avec un trésor. Un autre joueur arrive sur cette case, renvoie l'un des deux porteurs à son bateau et prend sa place (voir "Attaques et trésors abandonnés" plus haut).

Tant que deux chasseurs portent un trésor, ils ne peuvent pas revenir sur la case du trésor au milieu du plateau de jeu.

Les tuiles de terrain sur lesquelles se trouvent des dragons ou des chasseurs ne peuvent pas être échangées.

Il est impossible de poser des tuiles de terrain sur les bateaux ou sur la case du trésor.

Attention: Lorsque deux chasseurs ont récupéré le dernier trésor composé de 2 pièces de 300, la case du trésor reste libre. Comme d'habitude, la case du trésor peut être atteinte par n'importe quel chasseur sans jouer de carte.

Fin du jeu

La partie prend fin lorsque tous les trésors ont été encaissés (ou retirés du jeu). Chaque joueurs additionne la valeur de ses pièces. Le joueur qui totalise la plus forte somme est le vainqueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus forte somme, c'est celui de ces joueurs qui possèdent la pièce de plus haute valeur qui l'emporte. Si deux joueurs ont la plus forte somme avec les mêmes pièces, ils sont tous les deux vainqueurs.

Pour 3 joueurs

Les règles sont les mêmes avec les changements suivants:

Chaque joueur jouera avec 2 chasseurs. Un joueur jouera avec les couleurs Rouge et Gris, un autre avec Vert et Bleu, et le dernier avec Marron et Jaune. A son tour de jeu chaque joueur doit décider lequel de ses chasseurs de trésors il déplace. Il n'est pas possible de déplacer ses deux chasseurs durant le même tour de jeu.

Attention: chaque joueur ne possède qu'une seule main de cartes, c'est-à-dire 6 cartes seulement qu'il peut utiliser pour n'importe lequel de ses deux chasseurs. Il doit juste décider en début de tour pour quel chasseur il joue.

Il est possible qu'un joueur atteigne la case du trésor avec l'un de ses chasseurs et que, plus tard, lors d'un prochain tour, son deuxième chasseur arrive sur la case du trésor. Un joueur peut donc transporter seul, grâce à ses deux chasseurs, un trésor sans l'aide des autres joueurs. Il doit alors naturellement apporter le trésor dans l'un de ses deux bateaux. A la fin de la partie, un joueur additionne toutes les pièces qu'il possède, indépendamment du chasseur qui les a rapportées.

Traduction complète des cartes

La traduction des cartes action est divisée en 2 parties : la première partie traitera de la traduction des cartes à fond vert, la deuxième est pour les cartes à fond "parcheminé" (que l'on peut jouer en dehors de son tour de jeu). Elle sont classées par ordre alphabétique de l'intitulé allemand. La première partie, **en italique marron**, donne le texte de la carte, la deuxième un complément d'information

Les cartes à fond vert:



Süsser Schlummer (Un petit somme)

Jouez cette carte en criant "Stop". Le premier joueur doit alors annuler sa dernière action et son tour prend fin.

Cette carte peut être jouée à tout moment contre le premier joueur. Attention: le premier joueur ne peut en aucun cas reprendre la carte qu'il a joué pour effectuer sa dernière action.

L'effet de la carte Süsser Schlummer peut être annulée par la carte Gegenzauber.

Attention: lorsque 2 joueurs quittent la case du trésor avec le trésor, la carte Süsser Schlummer ne peut pas être jouée car deux joueurs ne peuvent pas stationner sur la case du trésor.



Gegenzauber (Contre-sort)

(Moitié supérieur de la carte)

Permet d'annuler l'effet de Hinterhältiger Angriff, de Süsser Schlummer ou de Angst & Schrecken.

Cette carte peut être jouée à tout moment contre l'une des cartes citées ci-dessus pour annuler son effet. Il est possible de jouer la carte Gegenzauber pour aider un autre joueur. Par exemple, si la carte Angst & Schrecken est jouée contre le chasseur rouge, le joueur jaune peut jouer Gegenzauber pour annuler l'effet de la carte et ainsi aider le joueur rouge.



Untreue (Déloyauté)

(Moitié supérieur de la carte)

Ne peut être jouée que par les porteurs d'un trésor au moment de son encaissement. Le joueur qui joue la dernière ou la seule carte Untreue reçoit les deux pièces du trésor.

Il est impossible de jouer cette carte autrement que dans ce cas. On ne peut pas jouer une carte Untreue pour aider un autre joueur.

Si le propriétaire du bateau veut partager le trésor, sans utiliser de cartes Untreue donc, son partenaire est obligé d'accepter et ne peut pas jouer de cartes Untreue.

Les cartes à fond marron clair (parchemin):



Angst & Schrecken (Terreur)

(Moitié inférieur de la carte)

Désigne un chasseur de trésor de ton choix (tu peux choisir le tien) et place le sur son bateau.

Le chasseur choisi est immédiatement remis dans son bateau. Le chasseur désigné peut également être l'un des chasseurs qui porte un trésor.



Böser Fluch (Malédiction)

Pose toutes tes cartes sur la pile de défausse. Pioche ensuite une carte à chacun de tes adversaires pour te former une nouvelle main de cartes. Dans une partie à 3 joueurs, tu pioches deux cartes à chaque joueur.

Le premier joueur (celui qui a joué la carte) ne peut pas regarder les cartes de ses adversaires, il doit piocher les cartes au hasard. Le premier joueur peut immédiatement joué les cartes qu'il pioche à ses adversaires. Les adversaires qui se font prendre des cartes doivent attendre la fin de leur tour de jeu avant de repiocher des cartes. Si un joueur n'a plus de carte en main (resp: plus qu'une seule carte dans une partie à 3 joueurs), le premier joueur ne peut évidemment pas en prendre pour ce joueur (resp.: le premier joueur ne lui en prend qu'une seule).



Drachenpatrouille (Patrouille de dragons)

Déplacez un dragon vers une case libre.

Lorsque la carte Drachenpatrouille est jouée pour la première fois, le premier dragon est mis en jeu, la deuxième carte Drachenpatrouille jouée permet de placer le deuxième dragon, à partir de la troisième, on peut déplacer n'importe lequel des deux dragons (on ne déplace qu'un seul dragon, au choix du premier joueur). Un dragon ne peut pas être déplacé:

- sur un bateau
- sur les cases de sortie des bateaux (2 cases par bateau)
- sur la case du trésor au milieu du plateau de jeu
- sur une case occupée par un autre dragon ou un par un chasseur de trésors.

Les dragons bloquent les cases sur lesquelles il se trouve. Une case occupée par un dragon est bloquée : un chasseur de peut pas aller dessus ni même passer par dessus avec la carte Tollkühner Flug.



Hinterhältiger Angriff (Attaque sournoise)

Pioche une carte dans la main d'un adversaire et prend la en main.

Le premier joueur choisit l'adversaire à qui il prend la carte. La carte est tirée au hasard sans regarder les cartes de l'adversaire. Le premier joueur peut utiliser cette carte immédiatement. Le joueur qui a perdu une carte devra attendre la fin de son prochain tour pour piocher une nouvelle carte.



Tollkühner Flug (Vol téméraire)

Vous pouvez "voler" par dessus une case adjacente. Vous devez cependant jouer une carte de terrain correspondant à la case sur laquelle vous arrivez.

Il est possible de voler au-dessus d'une case occupée ou de la case du trésor. Seuls les dragons ne peuvent pas être survolés. Le premier joueur peut atterrir sur l'une des trois case se trouvant de "l'autre coté" de la case survolée. Le joueur choisit sur laquelle des 3 cases il souhaite arriver. Il est possible d'arriver sur la case du trésor, sur un bateau ou sur deux porteurs de trésor (pour en renvoyer un dans son bateau). Si le chasseur atterrit sur une case qui n'est pas de sa couleur, le joueur doit immédiatement jouer une carte de terrain correspondant à la case sur laquelle arrive le chasseur. Il est possible d'utiliser cette carte même lorsque l'on transporte le trésor (on se déplace évidemment avec son partenaire et le trésor).



Tosende Elemente (Eléments déchaînés)

Echangez la place de deux tuiles de terrain au choix.

Les deux tuiles peuvent se trouver à l'opposé l'une de l'autre sur le plateau, elles doivent être libres (pas de dragon ni de chasseurs).



Cette carte doit être jouée avec une carte de terrain. Durant ce tour de jeu, vous pourrez entrer sur toutes les cases correspondant à la carte de terrain jouée avec cette carte action.

Le premier joueur peut choisir n'importe quel type de terrain. Il n'y a pas de limite au nombre de cases correspondant à ce terrain que le joueur pourra traverser grâce à cette carte. Si le premier joue une carte de lac (bleue) avec la carte Weite Reise, il pourra pénétrer sur toutes les cases bleues qu'il rencontrera durant ce tour de jeu. Si la carte Weite Reise est jouée avec un joker (c'est-à-dire une carte de sa propre couleur), le premier joueur doit immédiatement choisir pour quel type de terrain il joue son joker.

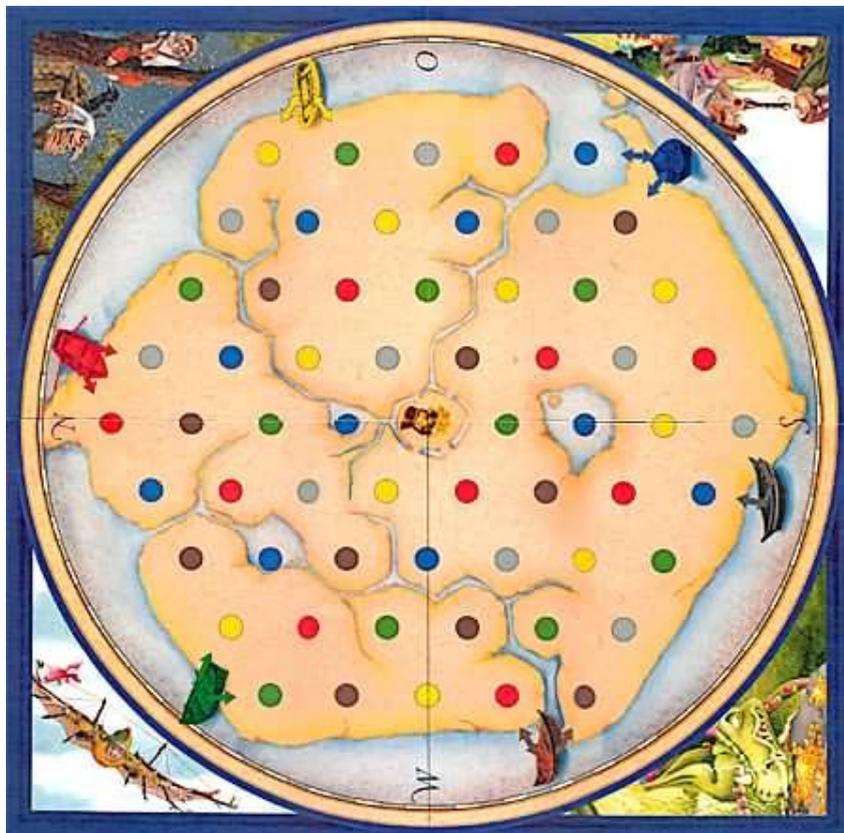


Zerstörende Kriäfte (Forces destructrices)

Echangez la place de deux tuiles de terrain adjacentes.

Les deux tuiles échangées doivent être libres (c'est-à-dire qu'il ne doit pas y avoir de dragon ou de chasseur dessus).

Plateau de jeu (taille réelle = 52 x 52 cm)



Die Dracheninsel

Traduction complète des cartes

Sur chaque carte de terrain, il y a un texte. Ce n'est pas la peine d'en tenir compte, il indique juste que l'on peut se rendre sur une case de la couleur indiquée par le dessin de la carte.

La traduction des cartes action est divisée en 2 parties : la première partie traitera de la traduction des cartes à fond vert, la seconde des cartes à fond "parcheminé" (que l'on ne peut jouer en dehors de son tour de jeu). Elle sont classées par ordre alphabétique de l'intitulé allemand. La première partie, en italique, donne le texte de la carte, la deuxième un complément d'information.

Les cartes à fond vert

Süßer Schlummer – Un petit somme



Jouez cette carte en criant "Stop". Le joueur actif doit alors annuler sa dernière action et son tour prend fin.

Cette carte peut être jouée à tout moment contre le joueur actif. Attention : le joueur actif ne peut en aucun cas reprendre la carte qu'il a joué pour effectuer sa dernière action. L'effet de la carte **Süßer Schlummer / Petit somme** peut être annulé par la carte **Gegenzauber / Contre-sort**.

Attention : cette carte ne peut pas être jouée lorsque 2 joueurs quittent la case du trésor avec le trésor, car deux joueurs ne peuvent pas stationner sur la case du trésor.

Gegenzauber – Contre-sort



Permet d'annuler l'effet de Hinterhältiger Angriff / Attaque sournoise, de Süßer Schlummer / Petit somme ou de Angst & Schrecken / Terreur.

Cette carte peut être jouée à tout moment contre l'une des cartes citées ci-dessus pour annuler son effet. Il est possible de jouer la carte **Gegenzauber** pour aider un autre joueur. Par exemple, si la carte **Angst & Schrecken** est jouée contre le chasseur rouge, le joueur jaune peut jouer **Gegenzauber** pour annuler l'effet de la carte et ainsi aider le joueur rouge.

Untreue – Déloyauté



Ne peut être jouée que par les porteurs d'un trésor au moment de son partage. Le joueur qui joue la dernière ou la seule carte Untreue / Déloyauté reçoit les deux pièces du trésor.

Il est impossible de jouer cette carte autrement que dans ce cas. On ne peut pas jouer une carte **Untreue / Déloyauté** pour aider un autre joueur. Si le propriétaire du bateau veut partager le trésor, donc ne pas utiliser de cartes **Untreue / Déloyauté**, son partenaire est obligé d'accepter et ne peut pas jouer de cartes **Untreue / Déloyauté**.

Les cartes à fond marron clair (parchemin)

Angst & Schrecken – Terreur



Désigne un chasseur de trésor de ton choix (tu peux choisir le tien) et place le sur son bateau.

Le chasseur choisi est immédiatement remis dans son bateau. Le chasseur désigné peut très bien être l'un des chasseurs qui portent un trésor.

Böser Fluch – Malédiction



Pose toutes tes cartes sur la pile de défausse. Pioche ensuite une carte à chacun de tes adversaires pour te former une nouvelle main de cartes. Dans une partie à 3 joueurs, tu pioches deux cartes à chaque joueur.

Le joueur actif (celui qui a joué la carte) ne peut pas regarder les cartes de ses adversaires. Il doit piocher les cartes au hasard. Le joueur actif peut immédiatement jouer les cartes qu'il vient de piocher. Les adversaires qui se font prendre des cartes doivent attendre la fin de leur tour de jeu avant de piocher de nouvelles cartes. Si un joueur n'a plus de carte en main, le joueur actif ne peut évidemment pas lui en prendre. Dans une partie à trois joueurs, si un joueur n'a plus qu'une carte, le joueur actif ne peut lui en prendre qu'une.

Drachenpatrouille – Patrouille de dragons



Déplacez un dragon vers une case libre.

Lorsque la carte **Drachenpatrouille / Patrouille de dragons** est jouée pour la première puis la deuxième fois, le premier puis le deuxième dragon sont mis en jeu. A partir de la troisième carte, on peut déplacer n'importe lequel des deux dragons (un seul dragon par carte, au choix du joueur actif).

Un dragon ne peut pas être déplacé :

- sur un bateau ou sur les cases de sortie des bateaux (les 2 cases devant chaque bateau)
- sur la case du trésor au milieu du plateau de jeu
- sur une case occupée par un autre dragon ou un par un chasseur de trésors.

Les dragons bloquent les cases sur lesquelles ils se trouvent. Un chasseur ne peut pas y aller ni même les survoler grâce à la carte **Tollkühner Flug / Vol téméraire**.

Hinterhältiger Angriff – Attaque sournoise



Pioche une carte dans la main d'un adversaire et prend la en main.

Le joueur actif choisit l'adversaire à qui il prend la carte. Il tire la carte au hasard sans regarder la face des cartes de l'adversaire. Le joueur actif peut immédiatement utiliser la carte tirée. Le joueur qui a perdu une carte devra attendre la fin de son prochain tour pour piocher une nouvelle carte.

Tollkühner Flug – Vol téméraire



Vous pouvez "voler" par dessus une case adjacente. Vous devez cependant jouer une carte de terrain correspondant à la case sur laquelle vous arrivez.

Il est possible de voler au-dessus d'une case occupée par un ou des chasseurs ou au dessus de la case du trésor. Seuls les dragons ne peuvent pas être survolés. Le joueur actif peut atterrir sur l'une des trois cases se trouvant de "l'autre côté" de la case survolée. Il choisit celle des 3 cases où il souhaite arriver. Il est possible d'arriver sur la case du trésor, sur un bateau ou sur deux porteurs de trésor (pour en renvoyer un dans son bateau). Si le chasseur atterrit sur une case qui n'est pas de sa couleur, le joueur doit immédiatement jouer une carte de terrain correspondant à la case sur laquelle arrive le chasseur. Il est possible d'utiliser cette carte même lorsque l'on transporte le trésor (on se déplace évidemment avec son partenaire et le trésor).

(voir exemple de déplacement possible à la dernière page de la règle allemande).

Tosende Elemente – Éléments déchaînés



Echangez la place de deux tuiles de terrain au choix.

Les deux tuiles peuvent se trouver à l'opposé l'une de l'autre sur le plateau, elles doivent être libres (ni dragon ni chasseurs).

Weite Reise – Voyage lointain



Cette carte se joue avec une carte de terrain. Durant ce tour de jeu, vous pourrez entrer sur toutes les cases correspondant à la carte de terrain jouée avec cette carte action.

Le joueur actif peut choisir n'importe quel type de terrain. Il n'y a pas de limite au nombre de cases correspondant à ce terrain que le joueur pourra traverser grâce à cette carte.

Par exemple, si le joueur actif joue une carte de lac (bleue) avec la carte **Weite Reise / Voyage lointain**, il pourra pénétrer sur toutes les cases bleues qu'il rencontrera durant ce tour de jeu.

Si la carte **Weite Reise / Voyage lointain** est jouée avec un joker (c'est-à-dire une carte de sa propre couleur), le joueur actif doit immédiatement choisir pour quel type de terrain il joue son joker.

Zerstörende Kräfte – Forces destructrices



Echangez la place de deux tuiles de terrain adjacentes.

Les deux tuiles échangées doivent être libres (c'est-à-dire qu'il ne doit pas y avoir de dragon ou de chasseur dessus).