

Le jeu du dragon !

Dragons sauvages, dragons en colère, dragons de toutes les couleurs ! Qui n'a pas peur des dragons ?

Chacun se risque pourtant sur la plaine ravagée par leur souffre et leur furie, avec la folle envie de les dompter. Magicien de la lumière et des écailles, qui réussira à transformer le dragon bleu en dragon rouge ?

Mais le maître des dragons veille, le vieux Kaléssine à l'échine toute grise. Il veille et n'aime pas que l'ordre de sa confrérie soit perturbé. A coups de ruse et de griffes, il vole les écailles rouges et s'en habille pour les tenir sous son joug. Et s'il les détient toutes, gare au joueur qui l'a défié !

JEU SOLITAIRE

Le puzzle rouge étant au départ sur le dragon rouge, le joueur essaie de transférer ce puzzle sur le dragon bleu.

Un temps limite est donné : quand le talon des cartes de combat est épuisé, l'objectif doit avoir été atteint.

préparation

1. Le joueur dispose les 9 pièces du puzzle sur le dragon rouge. Chacune de ces pièces est unique et présente un symbole géométrique (triangle, carré, rond) vert, orange ou jaune.

2. Les cartes de combat sont triées, selon leur dos, en 2 tas. D'une part *les cartes ROUGES* (deux dragons rouges/un bleu); d'autre part *les cartes BLEUES* (deux dragons bleus/un rouge). Chaque tas est mélangé et, faces cachées, déposé aux emplacements prévus sur le plan de jeu.

déroulement

1. Le joueur prend les cartes supérieures des deux tas et les compare. Sa force, c'est celle du tas de cartes rouges; celle de l'ennemi, le tas de cartes bleues.

Les dessins montrent des guerriers avec une arme :
le filet est plus fort que le gourdin;
le gourdin est plus fort que l'épée;
l'épée est plus forte que le filet.

La carte la plus forte gagne. En cas d'ex-aequo, la carte rouge est plus forte que la bleue.

2. la carte gagnante donne une instruction contenue dans le rectangle avec les symboles géométriques, au bas de la carte.

Si la carte rouge (c'est-à-dire le joueur) gagne, le joueur peut transférer, du dragon rouge au dragon bleu, les morceaux de puzzle de même symbole.

exemple : la carte rouge est gagnante et affiche rond vert, carré vert et carré orange. Le joueur peut prendre ces trois pièces sur le dragon rouge et les déposer au bon emplacement sur le dragon bleu.

Si certaines pièces ont déjà été transférées, le joueur ne peut pas en prendre d'autres.

Si c'est la carte bleue qui gagne, la pièce dont le symbole est indiqué, qu'elle soit sur le dragon rouge ou déjà sur le bleu, va sur le dragon gris. L'ennemi apparaît !

situations spéciales et joker

1. Quand une carte rouge est plus forte qu'une carte bleue, les cartes correspondant aux symboles indiqués peuvent être reprises au dragon gris si elles avaient été capturées. Ces cartes ne peuvent aller directement sur le dragon bleu, mais transitent par le dragon rouge.
2. Le *JOKER* permet au joueur de prendre trois cartes au choix (autrement dit, de faire trois opérations). Le joker permet également d'acheminer, en un seul tour, une carte prisonnière du dragon gris au dragon rouge et ensuite du dragon rouge au dragon bleu, mais ceci vaut pour deux opérations.

exemple : le joueur gagne le combat en ayant une carte JOKER. Il commence par faire passer la carte à symbole rond/orange du dragon rouge au dragon bleu (première opération); il va ensuite chercher la carte triangle/vert sur le dragon gris et l'amène sur le dragon rouge (deuxième opération). Il fait ensuite passer cette même carte sur le dragon bleu (troisième opération).

fin de jeu

Le jeu est gagné par le joueur si les neuf pièces du puzzle ont été transférées sur le dragon bleu, avant que le talon des cartes rouges et bleues ne soit épuisé.

Le jeu est perdu par le joueur si, quand toutes les cartes bleues et rouges ont été dévoilées, les 9 pièces n'ont pas été transférées.

Traduction de CASSE-NOISETTES, ch. d'Alseberg 76
1060 - Bruxelles

Pour trois joueurs

Chacun rêve d'être le plus beau dragon. Et chez les dragons, c'est la couleur du sang qui prouve la bravoure !

Alors, dans la plaine, les combats font rage. Les dragons s'affrontent, se griffent et s'arrachent les écailles. Personne n'a peur de personne et, quand les fumées se dissipent, on voit soudain au rouge de la peau, celui qui s'est le plus battu...

idée du jeu

Le premier joueur à posséder cinq écailles rouges (cinq pièces de puzzle) consécutives (qui se touchent au moins par un côté complet) gagne.

préparation

1. Le puzzle à 9 pièces est constitué à côté du plan de jeu.
2. Les cartes de combat sont toutes mélangées (cartes rouges et cartes bleues indifféremment), partagées en deux tas égaux et déposées, faces cachées sur les deux emplacements prévus du plan de jeu.

Les cartes bleues sont les cartes à dos 2 dragons bleus/ 1 rouge; les cartes rouges sont les cartes à dos 2 dragons rouges/ 1 bleu.

3. Chaque joueur choisit la couleur de son dragon.

technique de jeu et de combat

Sur le mode de *PIERRE, PAPIER, CISEAUX*, le jeu se joue entre les joueurs par un combat de gestes.

Chacun décide, avec la main derrière son dos, du geste qu'il va faire apparaître :

filet : main ouverte
épée : doigt tendu
gourdin : poing fermé

Quand les trois joueurs sont prêts, ils font apparaître leur main en même temps.

Le *filet* est plus fort que le *gourdin*;
le *gourdin* est plus fort que l'*épée*
l'*épée* est plus forte que le *filet*.

Les joueurs peuvent même aller plus loin dans la symbolique. Par le geste, ils peuvent symboliser aussi leur victoire : la main ouverte (*filet*) enserre le poing (*gourdin*); le doigt tendu (*épée*) s'abat sur la main ouverte (*filet*); le poing (*gourdin*) frappe le tranchant du doigt tendu (tranchant de l'*épée*).

En cas d'ex-aequo, les joueurs concernés rejouent.

le vainqueur

Le vainqueur de ce tournoi choisit la première carte de l'un ou l'autre tas.

tant qu'il y a encore des pièces de puzzle en dehors du plan de jeu :

les cartes ROUGES servent à transférer des pièces extérieures au plan de jeu et à les poser sur son dragon.

La carte indique en bas quelles sont les pièces qui peuvent être transférées : *par exemple, rond/vert, carré/vert et rond/jaune.*

Si ces pièces ont déjà été capturées, le joueur ne peut pas les acquérir dans ce cas.

Les cartes BLEUES permettent de voler la pièce indiquée chez un de ses partenaires et de la

transférer sur son propre dragon.

quand toutes les pièces de puzzle extérieures ont été capturées par des joueurs :

cartes ROUGES et cartes BLEUES sont toutes remélangées et forment un talon d'un seul tas.

Celui qui gagne le combat, prend la carte supérieure, qu'elle soit rouge ou bleue.

A partir de ce moment, toutes les cartes, (ROUGES ou BLEUES) servent à voler chez les autres.

joker

Dans le jeu à trois joueurs, le joker permet de ne prendre ou de ne voler qu'une seule pièce de puzzle, mais le joueur peut choisir laquelle.

fin de jeu

Gagne le premier à avoir cinq pièces consécutives de puzzle sur son dragon. Consécutif veut dire ici des pièces qui se touchent par un côté complet.

Ce joueur est nommé *Maître des Dragons* !

variantes plus courtes ou plus longues

La durée d'une partie est changée selon que l'objectif est de 4, 6, 7 ou 8 pièces à atteindre. L'acquisition de 5 pièces nous semble cependant un nombre idéal.

Pour deux joueurs

Dans le cas de deux joueurs, le jeu suivant peut être mis en pratique :

préparation

1. Le puzzle est constitué sur le dragon rouge.
2. Les joueurs choisissent chacun un dragon : gris ou bleu.
3. Chaque joueur reçoit la moitié du tas de cartes rouges + un joker et la moitié du tas de cartes bleues. Les cartes de chaque tas ont été préalablement mélangées.
Chaque joueur réunit maintenant joker, demi-tas rouge et demi-tas bleu, mélange bien le tout et pose donc un tas unique devant lui, faces cachées.

déroulement

En suivant le système de la bataille aux cartes, chaque joueur retourne la première carte de son jeu. (On peut également tenir les cartes en main et permettre au joueur de choisir la carte qu'il veut abattre).

Le joueur gagnant prend jusqu'à trois pièces sur le dragon rouge si sa carte était rouge; vole une pièce chez son adversaire si sa carte était bleue. Les cartes à prendre ou à voler sont indiquées par la symbolique au bas des cartes de jeu (voir stratégie pour un joueur).

joker

le joker permet de prendre ou de voler trois cartes sur le dragon rouge ou sur le dragon de l'adversaire. Une combinaison des deux est aussi permise.

s'il n'y a plus de pièces sur le dragon rouge...
toutes les cartes (rouges ou bleues) servent à voler chez l'adversaire.

si les joueurs sont parvenus au bout de leur talon...
chacun remélange son propre tas et l'échange avec celui de son partenaire.

FIN DE JEU

Le premier à posséder 6 pièces consécutives, gagne la partie. D'autres objectifs possibles : 5 pièces consécutives, 6 pièces libres, un temps déterminé...

Règles inventées par

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76

1060 Bruxelles

tel. 02.537.83.92