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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

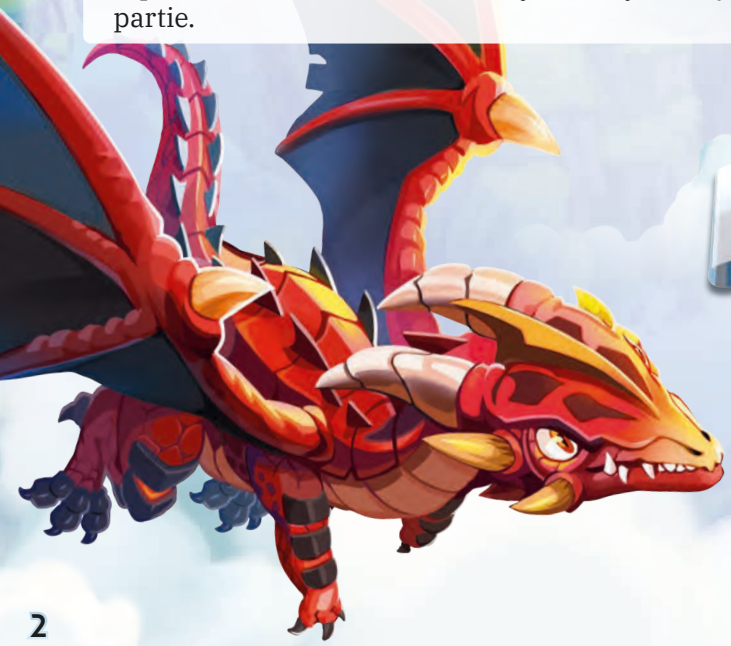
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

DRAGON
PARKS
RÈGLES

DRAGON PARKS

BUT DU JEU

Attirez un maximum de **visiteurs** dans votre réserve de **dragons**... et veillez à ce qu'ils puissent repartir en un seul morceau ! Le joueur ayant reçu le plus de **visiteurs** après 3 **saisons** gagne la partie.



MATÉRIEL

- 1 **plateau mode**
- 1 **jeton saison**
- 15 **tuiles île**
- 60 **cartes dragon** transparentes
- 82 **jetons visiteurs** (42 x1, 20 x5, 20 x10)
- 5 **jetons dragon légendaire**
- 5 **aides de jeu**

MISE EN PLACE

Placez le **jeton saison** (1) sur la première case du **plateau mode**, et placez les **jetons dragon légendaire** à l'emplacement prévu (2). Placez les **visiteurs** à proximité (3).

Distribuez aléatoirement 3 **tuiles île** à chaque joueur qui les place devant lui orientées dans le sens de la lecture, sur la face de son choix (4). Rangez les **tuiles** restantes dans la boîte.

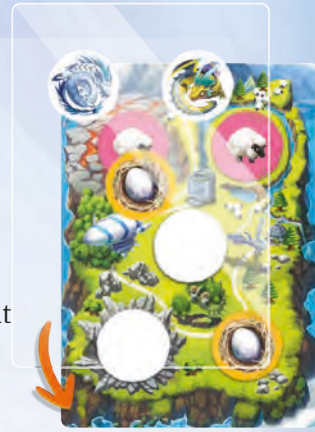
Chaque joueur reçoit 5 **visiteurs**, ainsi qu'une **aide de jeu** (5).

Mélangez les 60 **cartes dragon** et constituez une pile (6). Distribuez-en 4 à chaque joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 3 **saisons**. Lors de chaque **saison**, les joueurs commencent par améliorer leur parc, puis font les comptes des **visiteurs** s'étant rendus dans celui-ci. Les joueurs jouent simultanément.

AMÉLIORATION DU PARC



Regardez les **cartes** de votre main, choisissez-en une et placez-la devant vous face cachée. Lorsque tous les joueurs ont choisi, révélez la **carte** choisie et placez-la sur une de vos **îles**.

Une **carte** doit toujours être jouée de manière à placer les illustrations à l'endroit. Les **cartes** sont placées en se superposant à une **tuile île**, et aux éventuelles autres **cartes** déjà placées sur cette **tuile**. Pour chacun des 5 emplacements de chaque **île**, seul l'élément visible (qui se superpose aux autres) est pris en compte. Tout élément recouvert est donc ignoré.

Quand vous placez une **carte**, certains effets peuvent se déclencher :

NAISSANCE :

quand un **oeuf** est recouvert par un **dragon**, une naissance a lieu dans votre parc. Vous gagnez alors 2 **visiteurs**.

DRAGON FURIEUX :

certains **dragons** sont furieux. Au moment où un **dragon** furieux est recouvert (que ce soit par un autre **dragon**, furieux ou pas, un **oeuf** ou des moutons), celui-ci attaque et vous perdez 1 **visiteur**. Pour tout le reste, un **dragon** furieux compte comme un **dragon** normal.

Donnez les **cartes** restantes de votre main au joueur à votre gauche. Recommencez cette étape jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 **cartes** durant cette **saison**. La **carte** restant dans la main de chaque joueur est défaussée. On passe alors à l'étape suivante.

AFFLUX DES VISITEURS

Effectuez les étapes suivantes, dans cet ordre :

DRAGON BLEU :

Le joueur qui a le plus de **dragons bleus** dans son parc gagne 3 **visiteurs**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 3 **visiteurs**, sauf s'il n'y a aucun **dragon bleu** en jeu.

DRAGON JAUNE :

Le joueur qui a le plus de **dragons jaunes** dans son parc reçoit un **jeton dragon légendaire** qu'il place au dessus de l'**île** de son choix. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent et placent un **jeton dragon légendaire**, sauf s'il n'y a aucun **dragon jaune** en jeu. Celui-ci vous permettra d'obtenir plus de points lors de l'étape de **Tour des îles**.

DRAGON À LA MODE :

Lors de chaque **saison**, un type de **dragons** bénéficie d'une popularité accrue. Ce type de **dragons** est indiqué au dessous du **jeton saison** sur le **plateau mode**. Gagnez 2 **visiteurs** pour chaque **dragon** de ce type dans votre parc.

TOUR DES ÎLES

Pour chaque **île**, comptez le nombre de **dragons** différents sur cette **île**. Vous gagnez :

0 **visiteur** s'il y a 0 ou 1 type de **dragons** sur **l'île**
1 **visiteur** s'il y a 2 types de **dragons** sur **l'île**
3 **visiteurs** s'il y a 3 types de **dragons** sur **l'île**
5 **visiteurs** s'il y a 4 types de **dragons** sur **l'île**
8 **visiteurs** s'il y a 5 types de **dragons** sur **l'île**
13 **visiteurs** s'il y a 6 types de **dragons** sur **l'île**

TYPES DE DRAGONS :

Les types de **dragons** sont : **Noir**, **Vert**, **Rouge**, **Bleu**, **Jaune**, **Légendaire**. Si par exemple un **dragon bleu** et un **dragon bleu** furieux sont présents sur une **île**, cela ne compte pas pour 2 types de **dragons** différents.

DRAGON LÉGENDAIRE :

Ce **dragon** ne peut être obtenu que grâce aux **dragons jaunes** (voir ci-dessus). Celui-ci compte pour un type de **dragons** supplémentaire sur votre **île**. Il peut même vous permettre d'avoir 6 types de **dragons** différents sur une même **île** ! Cependant celui-ci s'envole immédiatement après avoir été observé par les **visiteurs** : à la fin de l'étape de **Tour des îles**, replacez le **jeton dragon légendaire** à sa place sur le **plateau mode**.

NOURRISSAGE DES DRAGONS

Certaines cases du parc sont des zones d'élevage de moutons vous permettant de nourrir les **dragons** de votre parc. Comptez le nombre de moutons et le nombre de **dragons** dans tout votre parc. Si vous avez moins de moutons que de **dragons**, les **dragons** affamés se nourrissent par eux-mêmes :
vous perdez 1 **visiteur** pour chaque mouton manquant!

Note : il peut y avoir 2 moutons sur un emplacement. Cela permet alors de nourrir 2 dragons.

FIN DE SAISON

Avancez le **jeton saison** vers la case suivante et distribuez 4 **cartes dragon** à chaque joueur. Si la 3e **saison** se termine, c'est la fin de la partie.

Important : les **cartes** jouées sur les **îles** restent en place d'une **saison** à l'autre !

FIN DE PARTIE

Le joueur ayant le plus de **visiteurs** dans son parc emporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de **dragons** dans son parc emporte la partie.
En cas de nouvelle égalité les joueurs se partagent la victoire.

CREDITS

Auteur : Nicolas Sato.
Illustrations : Studio no border (Ayumi Kakei, Thomas Romain).
Conception graphique : Romain Libersa, Alexandre Papet.
Relecture des règles : Lara Andahazy, Pierre-Henri Dupont, Matthis Gaciarz.
Remerciements : Un grand merci à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à l'aventure, Masumi Sato, Naomi et Miona Roumier, Matthieu Lanvin, Stéphane Petitdemange, Régis Bonnessée, Martin Vidberg, ainsi qu'à tous les testeurs français et japonais.
Un grand merci à l'équipe d'Ankama et du Studio no border pour leur travail et le plaisir d'avoir développé ce projet avec eux.

ankama

STUDIO NO BORDER