

DRAKON

RÈGLES DU JEU

Drakon, le vieux dragon, a capturé un courageux groupe d'aventuriers qui s'est introduit dans son antre dans le seul but de lui dérober son or. Mais au lieu de les dévorer immédiatement, Drakon décide d'organiser un jeu: seul l'avidité libérera l'un des aventuriers. Elle conduira nos aventuriers terrifiés dans un dédale infernal de salles magiques. Le premier à amasser une valeur de 10 ors obtiendra la liberté. Les autres serviront de repas.

La troisième édition du jeu **Drakon** propose des tuiles de salle plus grandes, des illustrations complètement nouvelles et des figurines en plastique pour Drakon et les différents héros. La collection de tuiles de salles présentes dans cette édition (sélectionnées dans la seconde édition et son extension) offre un jeu encore plus passionnant.

Objectif du jeu

Chaque joueur contrôle l'un des héros prisonniers du repaire de Drakon. Le premier joueur à récolter suffisamment de pièces pour atteindre une valeur d'au moins 10 ors remporte immédiatement la partie. Les joueurs doivent conserver leurs pièces d'or face cachée devant eux, ainsi personne ne connaît la distance qui sépare ses adversaires de la victoire.

Contenu de la boîte

- **Ce livret de règles**
- **1 figurine Drakon**
- **6 figurines héros différentes** (une par joueur)
- **6 marqueurs de compétence des héros** (un par héros) utilisés uniquement dans la variante "Héros!"
- **72 salles** (tuiles carrées) qui se connectent les unes aux autres pour former le repaire du dragon. Beaucoup de salles procurent des actions spéciales qui sont déclenchées lorsque les héros s'y déplacent.
- **6 planches de références pour les joueurs** (un par joueur) pour rappeler les effets des salles magiques.
- **28 pièces** que les joueurs s'évertueront à récolter pour remporter le jeu. Chaque pièce vaut entre un et trois ors.

Mise en place du jeu

1. Poser la salle "Départ" (la seule tuile avec une tête de dragon rouge sur les deux faces) au centre de la table.
2. Mélanger les salles restantes, distribuer quatre tuiles faces cachées à chaque joueur et placer le reste des tuiles faces cachées en une pile pour former la pioche de salles.
3. Chaque joueur choisit un héros et le place sur la salle "Départ". (Le choix du héros est important uniquement dans la variante "héros!".)
4. Placer toutes les pièces faces cachées sur un côté de la zone de jeu, cela représente le trésor du dragon. Il est important que la valeur des pièces reste secrète.

Tour de jeu

Le premier joueur est choisi au hasard. Chaque joueur joue à son tour dans le sens horaire (le prochain joueur est toujours celui à gauche du joueur actif).

Un tour de jeu se résume à choisir parmi les deux actions suivantes:

Poser une salle de sa main sur la zone de jeu, adjacente à une tuile déjà en place, puis tirer une nouvelle salle de la pioche et l'ajouter à sa main.

OU

Bouger son héros vers une salle adjacente puis suivre les instructions liées à celle-ci.

Poser une salle

Une tuile de salle posée sur la zone de jeu doit être adjacente à une salle déjà en place et les flèches présentes sur les différentes tuiles ne doivent jamais se trouver en vis-à-vis. Le schéma "Poser une salle" donne des exemples de bonnes et mauvaises poses.

Si'il ne reste plus de tuile dans la pioche, le tour de jeu continue normalement sauf qu'il n'est plus possible de tirer une nouvelle tuile après en avoir jouée une de sa main.

Si un joueur ne possède plus de tuile en main alors il ne peut ni poser une tuile ni tirer une salle de la pioche. Pendant son tour il ne peut alors que bouger son héros. Si malheureusement cette action est impossible, il doit simplement passer son tour.

Dans la situation où aucun des joueurs ne possède de tuile ou ne peut bouger son héros alors la partie se termine. Le joueur avec le plus d'or l'emporte.

Bouger votre héros

Un héros peut uniquement se déplacer dans la direction d'une flèche. Par exemple, si un héros se trouve sur une salle avec des flèches vers le haut et le bas, alors il peut se déplacer vers une salle adjacente située au-dessus ou en-dessous de la salle courante. S'il n'y a pas de flèche dans une direction ou s'il n'y a pas de salle adjacente dans cette direction, alors le héros ne peut pas s'y déplacer. (Il existe deux tuiles de salle, "Passe-partout" et "Téléportation", qui permettent d'enfreindre cette règle.)

Lorsqu'un héros est déplacée sur une salle, l'action spéciale de celle-ci (indiquée par le symbole sur la tuile) est activée. L'action d'une salle ne peut pas être à nouveau exécutée tant qu'un héros ne retourne pas dans cette même salle. L'action de certaines salles ("Passe-partout", "Téléportation" et "Vent Violent") est activée non pas lorsque votre héros entre dans une salle, mais lorsqu'il en sort.

Le personnage Drakon

La figurine Drakon est mise de côté au début du jeu. Le joueur qui pose la toute première salle "Mouvements du dragon" doit également poser le personnage Drakon sur n'importe quelle tuile à la condition qu'aucun héros ne s'y trouve déjà.

Dans la suite du jeu, si Drakon finit son déplacement sur la même salle que le héros d'un joueur, ce héros doit être replacé sur la tuile "Départ" et ce joueur doit se défausser d'une pièce au hasard. (Le joueur mélange ces pièces faces cachées et un autre joueur choisit la pièce à défausser.) Si Drakon est situé sur une salle où se trouve plusieurs héros, alors tous les héros sont concernés. Si le héros est déjà sur la tuile "Départ", il perd juste une pièce.

Si un héros est déplacé sur la salle où se trouve Drakon, vous devez immédiatement (avant d'impliquer une quelconque ac-

tion) replacer votre héros sur la tuile "Départ" et défausser une pièce.

Le pouvoir de Drakon est sans effet si un héros ne fait que passer par la salle où se trouve le dragon (sous l'influence de l'action "Vent violent" par exemple), ou inversement si Drakon passe par une salle où se trouve un héros.

Attention: Drakon n'est pas considéré comme un héros et par la même ne déclenche pas les effets des salles.

Règle optionnelle et variantes

Règle optionnelle: Héros!

Dans le jeu standard peu importe le héros choisi, mais avec cette variante les joueurs choisissent leur héros au hasard, chaque héros fournit une action spéciale utilisable **une et une seule fois dans la partie**. Cette action spéciale doit être jouée lors de son tour, immédiatement, avant ou après l'action normale (placer une tuile ou bouger son héros).



Le **marquer de compétence** d'un héros permet de savoir à tout moment si un joueur a utilisé l'action spéciale de son héros. Ce marqueur doit être retourné dans la boîte de jeu juste après l'utilisation de la compétence.

Vous trouverez ci-après la liste complète des compétences des différents héros.

Amazonne: Sa compétence lui permet de se déplacer d'une tuile supplémentaire en suivant un chemin correct. Les effets des deux salles doivent être appliqués successivement.

Barbare: Lorsque le barbare se retrouve sur la même salle que le héros d'un adversaire, sa compétence l'autorise à déplacer le héros adverse d'une salle (si cela est possible). L'adversaire doit appliquer les effets de la salle sur laquelle son héros a été déplacé. Ensuite, le barbare récupère au hasard une tuile dans la main de son adversaire et l'ajoute à la sienne.

Nain: Sa compétence l'autorise à se défausser immédiatement d'un nombre quelconque de tuiles en main, puis d'en tirer le même nombre de la pioche. Si un joueur a moins de quatre tuiles en main, alors il peut piocher autant de tuiles que possible pour en avoir quatre en main.

Chevalier: Si un adversaire essaie de prendre une pièce à un chevalier ou bien que le chevalier est sur le point de perdre une pièce à cause de l'effet d'une salle, alors sa compétence lui permet de conserver la pièce. Cette compétence doit être activée avant le choix de la pièce à rendre. (C'est la seule action spéciale qui peut ne pas être obligatoirement jouée pendant son tour. Elle doit cependant, comme toute compétence de héros, être activée une et une seule fois dans la partie.)

Voleur: Sa compétence lui permet de dérober une pièce au hasard à un adversaire (si ce dernier en possède au moins une) dont le héros se trouve sur la même tuile que le voleur. Au lieu de voler un adversaire, le voleur peut aussi choisir d'échanger une de ses pièces avec une pièce prise au hasard dans le trésor du dragon.

Magicien: Sa compétence lui permet de sortir d'une salle par n'importe quelle porte pour se déplacer dans une autre salle, même si ce déplacement va à l'encontre des directions autorisées. Cette compétence ne lui donne pas droit à un mouvement supplémentaire mais l'autorise à violer les règles de déplacement une et une seule fois durant la partie.

Variante: Évasion de l'antre de Drakon

Pour gagner, un joueur doit avoir amassé des pièces pour une valeur d'au moins 8 ors, puis son héros doit se déplacer sur les salles "Évasion" ou "Téléportation" pour échapper à la colère de Drakon. Si vous avez 8 ors, lorsque vous déplacez votre héros sur l'une de ces deux salles, vous remportez immédiatement la partie.

Variante: Jeu en équipe (4 ou 6 joueurs)

Deux joueurs de la même équipe essaient d'amasser des pièces pour un total de 20 ors. A quatre joueurs, deux équipes de deux joueurs s'affrontent. A six joueurs, trois équipes de deux joueurs s'affrontent.

Dans une partie à quatre joueurs, chaque joueur s'assoie en face de son partenaire. L'ordre de jeu est le suivant: joueur 1 (équipe A), joueur 2 (équipe B), joueur 3 (équipe A), joueur 4 (équipe B).

Dans une partie à six joueurs, chaque joueur s'assoie à trois sièges à gauche de son partenaire. L'ordre de jeu est alors le suivant: joueur 1 (équipe A), joueur 2 (équipe B), joueur 3 (équipe C), joueur 4 (équipe A), joueur 5 (équipe B), joueur 6 (équipe C).

Les règles standard s'appliquent toujours mais l'or des deux partenaires d'une équipe est mise en commun. Les deux partenaires peuvent jeter un oeil secrètement à leur stock de pièces pour en connaître la valeur. Si une pièce doit être défaussée ou volée à une équipe, alors la pièce est prise du stock commun.

Variante: Jeu en couple (2 joueurs)

Cette variante est une adaptation du jeu en équipe pour procurer une expérience de jeu plus longue, plus stratégique et une action plus intense. Chaque joueur commence avec 4 tuiles en main mais doit choisir deux héros qu'il va contrôler pour le reste de la partie. Le choix des héros devient très important dans cette variante si elle est cumulée à la variante "Héros!". En effet les effets de certains héros peuvent s'avérer très complémentaires. Un tour de jeu consiste pour chaque joueur à activer son héros en suivant l'ordre suivant: joueur A (héros 1), joueur B (héros 1), joueur A (héros 2), joueur B (héros 2). Chaque joueur, lorsqu'il joue son premier héros, doit annoncer lequel de ces deux héros est activée avant de jouer, puis il réalise une action (poser une tuile ou bouger le héros actif). A chaque tour un joueur peut décider de changer l'ordre dans lequel ses héros seront activés tant que chacun d'eux ne réalise qu'une et une seule action pendant ce tour.

Chaque joueur essaie d'amasser un total de 20 ors pour gagner la partie. Il est possible de pousser encore plus loin le défi en déclarant vainqueur le joueur dont au moins un de ces héros se rend sur une des salles "Évasion" ou "Téléportation" avec 20 ors en poche.

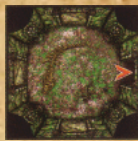
Variante: Valeur fixe

Au lieu d'amasser des pièces pour un total de 10 ors, le premier joueur à récolter immédiatement 5 pièces gagne la partie.

Descriptions des salles



Départ: C'est la salle à partir de laquelle les héros des joueurs commencent le jeu. La salle "Départ" ne peut être ni détruite avec la tuile "Détruire une chambre", ni retirer du jeu avec la tuile "Échange magique". Elle peut cependant être pivotée à l'aide de la tuile "Pivoter une salle".



Salles neutres: Ces tuiles ne possèdent aucun effet particulier, mais présentent juste des flèches qui indiquent par où un héros peut sortir. Elles disposent de une à trois flèches désignant chacune une sortie possible.

Les salles suivantes déclenchent toutes des actions spéciales et des effets particuliers.



Détruire une salle: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Choisir une tuile en jeu sur laquelle ne se trouve aucun personnage (héros ou Drakon), puis la remettre face cachée sous la pioche des tuiles. Détruire une salle peut couper le plateau de jeu en deux ou plusieurs parties.



Mouvements de Drakon: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Déplacer le personnage Drakon jusqu'à trois salles (et même aucune) en ignorant les actions et les flèches des différentes salles traversées. Vous pouvez consulter la description du personnage Drakon pour savoir ce qui se passe lorsque Drakon finit son déplacement sur une salle où se trouve au moins un héros. La toute première fois que ce type de salle apparaît dans la partie, le personnage Drakon doit être placé sur n'importe qu'elle salle vide (c'est-à-dire où ne se trouve aucun héros) par le joueur qui place cette salle.



Évasion: Lorsqu'un joueur pose cette salle, il doit immédiatement y placer son héros. La tuile "Évasion" est généralement utilisée pour fuir les effets des salles "Vent violent" et "Harpe magique".



Trouver une pièce: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Prendre une pièce au hasard dans le trésor du dragon.



Salle mobile: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Elle autorise à déplacer cette tuile sur n'importe qu'elle espace libre adjacent à une autre tuile en jeu. Cette salle doit bien sur être positionnée de manière correcte (aucune flèche ne doit être en vis-à-vis avec une salle adjacente). Déplacer une salle peut couper le plateau de jeu en deux ou plusieurs parties.



Perdre une pièce: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Replacer au hasard une pièce possédée (si possible) dans le trésor du dragon.



Harpe magique: Si une tuile adjacente à la salle "Harpe magique" possède une flèche (et uniquement dans ce cas) dirigée vers la salle "Harpe magique", alors quand un héros est déplacé sur cette tuile adjacente, il doit obligatoirement être déplacé sur la salle "Harpe magique". La compétence du magicien est sans effet dans cette situation (variante "Héros!"). Si un héros est situé entre deux salles "Harpe magique" atteignables, le héros peut être déplacé sur l'une ou l'autre des salles "Harpe magique" (au choix du joueur).



Échange magique: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Choisir une salle en jeu sur laquelle ne se trouve aucun personnage (héros ou Drakon) et la remplacer par une tuile de sa main. La tuile récupérée sur le plateau de jeu est prise en main et pourra être posée lors d'un prochain tour. La salle posée n'a pas besoin de conserver l'orientation exacte de la tuile remplacée mais doit être positionnée correctement (aucune flèche ne doit être en vis-à-vis avec une salle adjacente).



Salle des cartes: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Prendre une tuile au hasard dans la main d'un adversaire et la prendre en main. A partir de maintenant un joueur possède une tuile de plus sa main pour le reste de la partie et un de ses adversaire en a une de moins. Si toutes les tuiles de la main d'un joueur sont écartées de cette manière, ce joueur ne pourra pas placer de salle pendant son tour mais il pourra toujours déplacer son héros.



Passe-partout: La prochaine fois qu'un héros est déplacé (hors de cette salle), il peut quitter la salle "Passe-partout" dans n'importe quelle direction, même si le déplacement contredit les flèches des tuiles adjacentes. Cette action n'est possible que dans cette salle.



Contrôle de l'esprit: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Déplacer le héros d'un adversaire en suivant les règles normales de déplacement et en appliquant les effets de tuile (par exemple, si le héros adverse est sur une salle "Téléportation", il se déplace sur n'importe qu'elle tuile du plateau de jeu). Si aucun déplacement n'est possible, alors le héros reste sur place. Après avoir déplacé le héros, l'adversaire doit appliquer les effets de la salle sur laquelle son héros est maintenant positionné.



Pivoter une salle: Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Pivoter une tuile en jeu dans n'importe qu'elle direction (de 90 ou 180 degré) en respectant toujours un placement correct de la salle (aucune flèche ne doit être en vis-à-vis avec une salle adjacente). Une tuile sur laquelle se trouve un personnage (héros ou Drakon) peut être pivotée (c'est d'ailleurs tout son intérêt).



Vol de pièce (sens horaire/anti-horaire): Cette action se produit dès qu'un héros arrive dans la salle. Récupérer une pièce au hasard dans le stock du joueur assis à gauche / droite (rien si ce joueur ne possède aucune pièce).



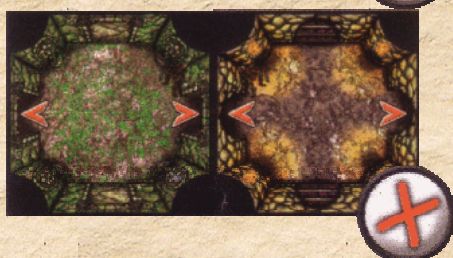
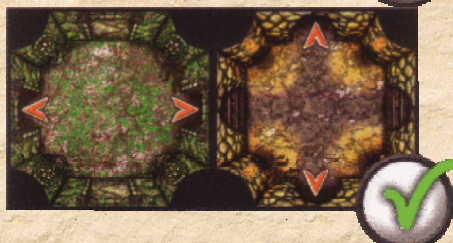
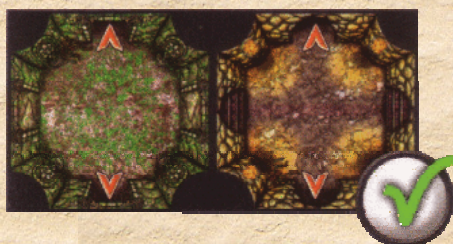
Vent violent: La prochaine fois qu'un héros est déplacé, il doit se déplacer de deux salles en une fois. Ces deux salles doivent être placées sur un chemin qui respecte les règles de déplacement d'un héros. Seul l'effet de la salle d'arrivée est appliquée et l'effet de la salle traversée doit être ignoré. Mais si le héros traverse une salle "Téléportation" ou "Passe-partout", qui ne possède donc aucune flèche, la salle se comporte alors comme si elle possédait des flèches dans les quatre directions (à la condition qu'une salle adjacente ne possède pas de flèche en direction de la tuile spéciale traversée). De même si le héros traverse une salle adjacente à une salle "Harpe magique" avec une flèche dirigée vers elle, alors le héros doit se déplacer sur la tuile "Harpe magique". **Un héros ne peut pas se déplacer s'il n'existe pas un chemin possible de deux salles.** Vous pouvez utiliser la compétence de votre héros au début ou à la

fin de ce mouvement, mais il n'est pas possible d'employer de compétence sur la tuile traversée (variante "Héros!"). Le magicien peut seulement utiliser sa compétence pour se déplacer hors de la salle "Vent violent" s'il a la possibilité d'effectuer un déplacement normal après cela.



Téléportation: La prochaine fois qu'un héros est déplacé, il peut se déplacer sur n'importe quelle salle du plateau de jeu.

Poser une Salle



Le placement des tuiles dans les deux premiers exemples est correct, aucune flèche n'est en vis-à-vis. Le troisième exemple représente un placement incorrect de tuiles car deux flèches sont en vis-à-vis.

Déplacer un héros



Dans l'exemple ci-dessus, le héros peut seulement se déplacer vers la tuile de gauche car aucune flèche ne pointe dans les autres directions.

Crédits

Conception du jeu: Tom Jolly

Développement: John Goodenough et Corey Konieczka

Edition: James D. Torr

Illustration de couverture: Dave Kendall

Conception des figurines: Andez Gaston

Conception graphique: Andrew Navaro et Brian Schomburg

Conception des chambres: Andrew Navaro

Conception des icônes: Brian Schomburg

Direction artistique: John Goodenough

Directeur de production: Darrel Hardy

Directeur éditorial: Greg Benage

Directeur de collection: Christian T. Petersen

Testeurs: Rick Cunningham, Rob Cunningham, Dave Johnson, Ray lee, Dan Andoetoe, Mike Murphy et Pat Stapleton

Remerciements à: Brandon Freels et Tom Brand

©2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés.
Traduction Jester, 2007.