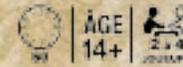


DRAGON ISLAND



CONTENU



4 Donjons de sorcier et 4 tuiles de départ « sorcier »



160 cubes « énergie »



50 pions « dragon »



1 grand sac pour les tuiles



4 écrans « sorcier »



40 cartes « carte au trésor »



20 cartes « dragon de compagnie »



13 bâtiments : 4 enclos, 5 tanières et 4 tours d'énergie.



4 pions « sorcier »



20 marqueurs tuile « joker »



20 jetons « dragon capturé »



28 marqueurs « renommée » (1)



40 tuiles « terrain » 2 côtés



40 pièces d'or



20 marqueurs « trésor trouvé »



30 marqueurs « renommée » (5)

BUT DU JEU

Vous êtes un sorcier envoyé explorer et conquérir une île vierge habitée par des dragons. Vous gagnerez de la renommée et vous ferez fortune en capturant et domptant ces magnifiques bêtes, tout en construisant les structures qui vous aideront dans votre quête. Le sorcier qui aura reçu le plus de renommée quand l'île aura été complètement explorée sera déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

1 Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion « sorcier » correspondant, l'écran « sorcier », une tuile de départ « sorcier », une tuile « dragon » enclos et 5 cartes « dragon de compagnie » (1 de chaque couleur). Choisissez au hasard le premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens horaire

2 Placez les 40 tuiles « terrain » double-côté dans le grand sac des tuiles.

Partie à 2 joueurs : retirez 22 tuiles « terrain » au hasard du grand sac des tuiles et jouez jusqu'à ce que les tuiles soient épuisées."

Partie à 3 joueurs : retirez 16 tuiles « terrain » au hasard du grand sac des tuiles et jouez jusqu'à ce que les tuiles soient épuisées.

Partie à 4 joueurs : retirez 12 tuiles « terrain » au hasard du grand sac des tuiles et jouez jusqu'à ce que les tuiles soient épuisées.

(Les joueurs peuvent choisir de jouer des parties plus longues en augmentant le nombre de tuiles sur l'île. Assurez-vous que chaque joueur aura un nombre égal de tours.)

3 Placez les 5 marqueurs des tanières des « dragons de compagnie », les 20 jetons des « dragons capturés », les 20 marqueurs de trésor et les 4 marqueurs de flèche d'énergie à côté de la zone de jeu.

4 Mélangez les 40 cartes de « carte au trésor » et formez une pile face cachée que vous placez de côté.

5 Placez les pions « dragon » et les cubes d'énergie (triés par couleur) à côté de la zone de jeu. Cela forme la réserve des dragons et la réserve des cubes d'énergie.

6 Placez les 40 pièces d'or en pile à côté de la zone de jeu. Cela forme la banque.

7 Placez la tuile de départ « Donjon de sorcier » au milieu de la zone de jeu.

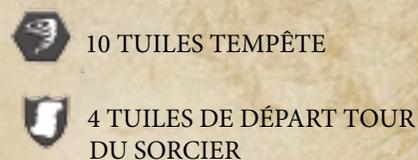
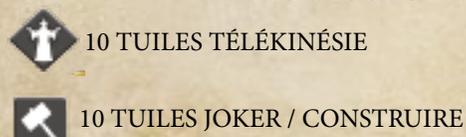
8 Chaque joueur pioche une tuile au hasard dans le grand sac des tuiles.

9 Chaque joueur pioche 2 cartes « carte au trésor » et en garde 1. Placez l'autre carte en dessous de la pile des cartes « carte au trésor ».



Pendant la partie, vous allez garder tous vos cubes d'énergie, les pièces d'or, les points de renommée, les cartes « carte au trésor » et les tuiles derrière votre écran « sorcier ». Vos cartes « dragon de compagnie » commencent la partie derrière votre écran et elles seront placées devant votre écran quand vous recevez un dragon de compagnie.

LES SYMBOLES SUR LES TUILES



CONCEPTS DU JEU

ÉNERGIE ACTIVE (EA) : c'est la couleur de la tuile sur laquelle vous êtes et la couleur de toutes les tuiles qui touchent la tuile sur laquelle vous êtes. **Quand vous construisez ou capturez des dragons, ce sont les seules couleurs de cubes d'énergie que vous pouvez utiliser.** EA peut être bleue, verte, rouge ou blanche. Les pièces d'or ne sont jamais de l'EA.

TERRAIN DES SORCIERS : ce terrain correspond à la couleur de votre sorcier. Quand vous êtes en train de capturer des dragons ou de construire sur votre terrain, le coût est réduit de 1 EA.



PRINCIPES DU JEU

LORS DE VOTRE TOUR : étapes possibles - (3) optionnelles, (2) conditionnelles, (3) obligatoires

1 Placer une tuile et produire (obligatoire)

Placez une tuile sur le plateau de jeu. Chaque tuile est double-côté et vous choisissez le côté qui sera visible lorsque vous la jouez. La première tuile que vous placez est votre tuile de départ « Tour du sorcier ». Quand vous placez une tuile, cette tuile doit toucher la tuile « Donjon de sorcier » ou au moins 2 autres tuiles. Après l'avoir placée, prenez 1 cube « énergie » / Pièce d'or pour la tuile que vous avez placée plus 1 cube « énergie » / Pièce d'or pour chaque tuile qui touche la tuile placée. Si vous avez placé une tuile joker, annoncez sa couleur pour le reste de la partie et placez un marqueur triangulaire de couleur dessus. Vous ne pouvez jamais choisir l'or pour tuile joker.

SPÉCIAL : a tuile de départ « donjon du sorcier » fonctionne comme une tuile d'or pour la production, mais elle n'est pas considérée comme une tuile d'or dans les autres situations. La tuile de départ « tour du sorcier » fonctionne comme le terrain de sa couleur et produit de l'énergie de cette couleur.



2 Placer des dragons (conditionnelle)

S'il y a des tuiles sur le plateau qui ont des symboles de dragons et qui n'ont pas encore de dragons OU de bâtiments construits dessus, placez 1 dragon (qui correspond à la couleur de la tuile) sur chaque symbole dragon. S'il n'y a pas de dragons de cette couleur dans la réserve, le symbole reste vide.

3 Déplacer des dragons (optionnelle)

Vous pouvez dépenser de l'or pour déplacer les dragons d'une tuile spécifique sur une autre tuile du plateau. (Payez 1 pièce d'or à la banque par dragon que vous voulez déplacer de cette façon.)

Les dragons déplacés dans un enclos à dragons ne peuvent plus se déplacer et ils ne peuvent être capturés que par le propriétaire de l'enclos à dragons. Vous ne pouvez jamais déplacer un dragon sur la tuile de départ « Donjon du sorcier ».

4 Déplacer votre sorcier (obligatoire)

Lors de votre premier tour, vous ne pouvez placer votre sorcier que sur la tuile de départ « Donjon du sorcier » ou sur votre tuile de départ « tour du sorcier ». Ensuite, vous devez toujours déplacer votre sorcier pour terminer votre tour sur une tuile différente.

Déplacement du sorcier :

- (A) Déplacez-vous de 1 case dans n'importe quelle direction sur une tuile adjacente.
- (B) Si vous possédez un dragon de compagnie, votre sorcier peut se téléporter sur n'importe quelle tuile qui correspond à la couleur de votre dragon de compagnie et ensuite vous pouvez soit vous déplacer de 1 case dans n'importe quelle direction, OU terminer votre tour sur cette tuile.
- (C) Vous pouvez vous téléporter jusqu'à la tuile de départ « Donjon du sorcier » et ensuite soit vous déplacer de 1 case dans n'importe quelle direction, OU terminer votre tour sur la tuile de départ « Donjon du sorcier ».



5 S'occuper des dragons qui sont sur les tuiles sur lesquelles vous arrivez (conditionnelle)

Quand vous arrivez sur une tuile avec au moins un dragon, vous devez vous occuper du/des dragon/s avant de faire autre chose. Si vous n'avez pas le nécessaire pour les dompter ou les capturer, alors vous ne pouvez pas vous déplacer sur cette tuile.

Il y a deux façons de s'occuper des dragons :

A Dompter un dragon : s'il n'y a qu'un seul dragon sur la tuile, vous pouvez dompter ce dragon et en faire votre animal de compagnie. Vous ne pouvez avoir que 1 seul dragon de compagnie par couleur de dragon. Placez la carte « dragon de compagnie » de la couleur que vous voulez dompter devant votre écran face visible. Placez 3 pièces d'or dessus, avec le dragon de la tuile. À partir de maintenant, vous avez le pouvoir de ce dragon de compagnie tant qu'il reste au moins une pièce d'or sur la carte. Si tout l'or est perdu, vous perdez immédiatement le dragon de compagnie. Remplacez la carte derrière votre écran et le dragon dans la réserve.

B Capturer des dragons : s'il y a 1 dragon ou plus sur la tuile, vous pouvez les capturer en payant 10 énergies actives. Si la tuile sur laquelle vous êtes est le terrain de votre sorcier, alors la capture ne coûte que 9 énergies actives.

- Gagnez 2 « renommée » pour le premier dragon de chaque couleur que vous capturez,
- Gagnez 1 « renommée » pour chacun des dragons restants.

Remettez tous les dragons capturés dans la réserve et placez votre « renommée » derrière votre écran. Prenez les jetons de « dragon capturé » qui correspondent aux couleurs des dragons que vous n'avez pas capturés avant et placez-les devant votre écran.

Dès que vous vous êtes occupé des dragons sur la tuile, vous êtes libre de réaliser l'action de la tuile.

6 Réaliser l'action de la tuile sur laquelle vous êtes (optionnelle)

Si la tuile a le symbole Construire , Si la tuile a le symbole Construire , le symbole Télékinésie  ou le symbole Pièce d'or , vous pouvez réaliser l'action de cette tuile (voir la partie « Les actions des tuiles »).

7 Jouer une carte « carte au trésor » (optionnelle)

Les cartes « carte au trésor » ne peuvent être jouées que sur les tuiles sur lesquelles vous vous êtes déplacé et tant qu'il n'y a pas de marqueur de « trésor trouvé » dessus. Quand vous jouez une carte « carte au trésor », X correspond à la tuile sur laquelle vous êtes et les tuiles adjacentes **DOIVENT CORRESPONDRE** aux tuiles indiquées sur la carte. Gagnez la « renommée » et l'or inscrit sur la carte et remettez la carte face cachée sous la pioche des cartes « carte au trésor ». Placez un marqueur « trésor trouvé » dessus.

8 Piocher une tuile (obligatoire)

Piochez une tuile au hasard dans le sac des tuiles et placez-la derrière votre écran.

TYPES DE BÂTIMENTS



Enclos à dragons

Gagnez 2 « renommée » pour sa construction. Chaque joueur a ses propres enclos à dragons. Les dragons qui sont déplacés sur une tuile avec un enclos sont immédiatement ajoutés à cet enclos.



Tour d'énergie

Gagnez 3 « renommée » pour sa construction. La tuile avec la tour dessus produit maintenant 2 énergies de sa couleur (les mines d'or produisent 2 pièces) lors de la production.



Tanière du dragon de compagnie

Gagnez 1 « renommée » pour sa construction. Vous devez avoir un dragon de compagnie de cette couleur avant de construire la tanière de ce dragon. Remettez le dragon dans la réserve des dragons. La carte de votre dragon de compagnie n'aura plus de dragon dessus (indiquant ainsi que vous l'avez dans sa tanière). Dès que la tanière est construite, la carte « dragon de compagnie » ne perdra plus d'or lorsqu'une tuile « tempête » sera jouée.

Remarque qu'il n'y a que 1 seule tanière pour dragon pour chaque couleur de dragon, par conséquent un seul dragon de compagnie de chaque sorte peut être protégé.



Correspondance réussie



Correspondance manquée



LES ACTIONS DES TUILES



Tuile Départ « Donjon du sorcier »

L'action sur cette tuile est de prendre 2 pièces d'or. Les dragons ne peuvent jamais être placés sur cette tuile. Vous ne pouvez pas non plus trouver de trésors sur cette tuile.



Tuiles Construction (symbole construire)

Ce symbole se trouve sur 10 tuiles construction (seulement), 10 tuiles joker et 30 tuiles dragon/construction. Si la tuile est vide (elle n'a pas de dragons ou de bâtiments), vous pouvez construire dessus. Tous les bâtiments coûtent 5 énergies actives. Souvenez-vous de retirer 1 du coût si vous êtes en train de construire sur le terrain de votre sorcier. Placez le bâtiment sur la tuile et gagnez la « renommée » adéquate pour ce bâtiment. Si un symbole « dragon » est sur cette tuile, placez le bâtiment dessus, car les dragons ne peuvent pas apparaître là où il y a des bâtiments.



Tuiles Joker/Construction)

Quand vous atterrissez dessus vous pouvez suivre les règles de la Tuile Construction.



Tour du sorcier / Tuile « carte » (symbole de carte)

Si vous terminez votre déplacement sur une tuile « carte », piochez 2 cartes « trésor » et choisissez-en une que vous gardez et remplacez l'autre sous la pioche des cartes « trésor ».



Tuiles Télékinésie (symbole sorcier)

Si vous arrivez sur une tuile télékinésie, vous gagnez 1 cube « énergie » / pièce d'or venant de la pile « télékinésie » PLUS 1 cube « énergie » / pièce d'or émanant d'UNE direction en ligne droite de la tuile « télékinésie ».



Tuiles « tempête » (symbole du cyclone)

L'action de cette tuile se produit immédiatement au moment où elle est placée sur le plateau de jeu. Tous les dragons de compagnie des joueurs (autres que les dragons de compagnie du sorcier qui a placé la tuile) perdent immédiatement 1 or. Les dragons de compagnie dans une tanière de dragon sont immunisés contre les tempêtes. Chacun des autres sorciers perd aussi 1 cube « énergie » / pièce d'or à cause de la tuile tempête. La tuile « tempête » produit ensuite normalement pour le joueur qui l'a placé.



Tuiles « double dragon » (2 symboles dragon)

La tuile « double dragon » n'a pas en elle-même d'action et elle produit normalement. Cependant, lors de la phase de placement de dragons du tour de jeu, vous pouvez placer jusqu'à 2 dragons sur la tuile, un pour chaque symbole « dragon ».

LES DRAGONS DE COMPAGNIES ET LEURS CAPACITÉS

Avoir un dragon de compagnie vous permet de réaliser un coup différent. Votre sorcier peut voler vers une tuile de la couleur correspondant à la couleur de votre dragon de compagnie. Vous pouvez aussi vous arrêter ici ou continuer à vous déplacer à partir d'ici sur une tuile adjacente.

POUVOIRS ADDITIONNELS :

Le dragon de compagnie blanc



Payez 1 « énergie active » de moins lors d'une construction.

Le dragon de compagnie rouge



Payez 1 « énergie active » de moins quand vous capturez des dragons.

Le dragon de compagnie doré



Quand vous réussissez à jouer une carte « carte au trésor », gagnez « renommée + 1 ».

Le dragon de compagnie bleu



Quand vous piochez des cartes « carte au trésor », piochez en 3 et gardez-en 2. Remettez l'autre carte face cachée sous la pioche des cartes « carte au trésor ».

Le dragon de compagnie vert



Quand vous domptez un dragon, prenez 1 pièce d'or à la banque avant d'en placer 3 sur la carte « dragon de compagnie ».

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur joue la dernière tuile, la partie se termine quand ce joueur a terminé son tour.

- Comptez la « renommée » acquise pendant la partie.
- Ajoutez 1 « renommée » pour chaque pièce d'or restante sur les cartes « dragon de compagnie » que vous avez.

Le joueur qui a le plus de « renommée » est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a capturé le plus de dragons de différentes couleurs a gagné. S'il y a toujours égalité, le joueur auquel il reste le plus d'or derrière son écran l'emporte.

CRÉDITS

Auteur : Mike Fitzgerald

Développement : Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Illustrations : Kerem Beyit, Bill Bricker, Jenn DiFranco

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Remerciements particuliers aux testeurs : au groupe du mercredi soir à Aberdeen New Jersey, au groupe du mardi soir à Somerset New Jersey, à la guilde des créateurs de jeux du Colorado, au groupe du mercredi soir à Longmont Colorado.

www.RnRGames.com

©2017 R&R Games Inc., All Rights Reserved



Download the free
R&R Hub app
online!

