

Leo Colovini

DRACO



DRACO

Une course passionnante de Leo Colovini pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu



10 dragons



10 pions de cavalier
(2 pour chaque symbole)



110 cartes



1 plateau de jeu imprimé
des deux côtés

Histoire

Au Royaume des Dragons se déroule chaque année la plus importante des compétitions pour ceux qui savent chevaucher un dragon. A cette occasion, les cavaliers se mesurent à leurs semblables lors d'une grande course vers le sommet de la plus haute montagne du royaume, le Mont Draco. Dix dragons sauvages commencent la course au pied de la montagne. Les cinq meilleurs cavaliers du pays mèneront les dragons jusqu'au sommet. Celui qui récoltera le plus de points au cours de cette chevauchée vers le Mont Draco sera sans conteste le meilleur cavalier du Royaume des Dragons.

But du jeu

Les cavaliers chevauchent successivement plusieurs dragons jusqu'au sommet du Mont Draco. Pour ce faire, ils jouent la carte du dragon correspondant. On ne sait si on a choisi le bon dragon que lorsqu'une évaluation a lieu : les évaluations permettent de récolter les points nécessaires pour gagner. C'est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie qui gagne.

Préparatifs

En fonction du nombre de joueurs, on utilise le côté du plateau de jeu pour 2-3 joueurs ou celui pour 4-5 joueurs. Le plateau de jeu est placé du côté correspondant, au milieu de la table.



Case départ

Au début de la partie, on place les 10 dragons sur la case départ, en bas à gauche du plateau. Les différentes couleurs des dragons servent seulement à distinguer les dragons et correspondent aux couleurs des cartes. Les joueurs **n'ont pas besoin de choisir une couleur**. Chaque joueur choisit en revanche un symbole de dragon et prend dans la réserve les deux pions de cavalier correspondants. Il pose un pion devant lui et place l'autre sur la case 0 du compteur de points. Ce pion indiquera les points de victoire récoltés au cours de la partie. Chaque joueur prend une carte d'une couleur différente et la place devant

lui sur la table, face visible (le chiffre n'a pas d'importance). Les cartes placées devant les joueurs indiquent quel dragon est actuellement chevauché par quel joueur. On mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 6 cartes, face cachée, qu'il prend en main. On constitue une pile avec les cartes restantes, face cachée : ce sera la pioche.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit exécuter les actions suivantes, l'une après l'autre :

1. Jouer une carte - déplacer le dragon
2. Changer de dragon
- 3a. Evaluation
- 3b. Piocher une ou plusieurs carte(s) si nécessaire

1. Jouer une carte - déplacer le dragon

Le joueur dont c'est le tour **ne peut jouer qu'une seule carte**. La couleur de la carte jouée détermine le dragon qu'on va déplacer. Le chiffre sur la carte indique le nombre de cases dont on fait avancer le dragon en direction du sommet. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une même case.

Un joueur **peut déplacer le dragon qu'il souhaite, même un dragon qui appartient actuellement à un autre joueur**.

2. Changer de dragon

Les situations suivantes peuvent se produire :

- Le joueur joue une carte d'une couleur qu'**un autre joueur** a devant lui. Dans ce cas, il place la carte jouée **en dessous** de sa carte qui se trouve face visible. Les cartes de dragon placées devant les autres joueurs restent à leur place.
- Le joueur joue une carte d'une couleur qu'**aucun autre joueur** n'a devant lui. Dans ce cas, il doit poser **la nouvelle carte qu'il joue** sur la carte qui se trouve devant lui, **face visible**. En jouant une carte d'une couleur qu'aucun autre joueur n'a devant lui, le joueur change donc de dragon pour en chevaucher un autre.

Mais un joueur ne peut chevaucher qu'un seul dragon à la fois : il ne peut y avoir qu'**une seule carte face visible** devant chaque joueur.

Exemple : Lucas joue une carte bleue « 1 » et déplace par conséquent le dragon bleu d'1 case vers l'avant. Comme aucun autre joueur n'a de carte bleue devant lui, il place sa carte bleue sur la carte rouge qu'il avait posée devant lui lors d'un tour précédent, face visible.



Exception : Si le dragon qui doit être déplacé **n'appartient à aucun joueur et se trouve en dernière position sur le parcours**, le joueur peut **décider s'il veut ou non** chevaucher ce dragon à partir de maintenant. S'il ne souhaite pas chevaucher ce dragon, il place la nouvelle carte qu'il vient de jouer sous sa carte visible. Mais le dragon correspondant à cette carte est déplacé normalement.

Exemple : Le dragon noir et le dragon blanc se trouvent en dernière position. Lucas déplace le dragon noir de 4 cases vers l'avant. Comme c'était l'un des derniers dragons, Lucas a le choix : soit il opte pour cette nouvelle couleur et place la carte noire en dessus de sa carte bleue, soit il conserve sa carte bleue et défausse la carte noire. Il décide de conserver la carte bleue et place donc la carte noire « 4 » en dessous de sa carte bleue.



3a. Evaluation

A chaque fois qu'un dragon arrive sur une **case bleue ou verte**, on procède à une évaluation. Le type d'évaluation dépend de la couleur de la case sur laquelle le dragon s'arrête.



Case bleue = petite évaluation : quand un dragon s'arrête sur une case bleue, on procède à une petite évaluation. **Tous les dragons** qui se trouvent **sur une case indiquant 3 ou un chiffre inférieur** sont évalués.

Les dragons rapportent à leurs cavaliers respectifs le nombre de points indiqué sur la case où ils se trouvent. On avance les pions des cavaliers du nombre de points correspondant sur le compteur de points. Tous les joueurs dont le dragon se trouve sur une **case indiquant un chiffre supérieur à 3** ne reçoivent **pas de point**. Les dragons qui se trouvent sur la case départ ne rapportent aucun point.

Exemple : Lucas joue une carte noire « 4 » et avance par conséquent le dragon noir de Nina. Celui-ci arrive sur une case bleue, on procède donc à une petite évaluation. Comme son dragon bleu se trouve sur une case « 3 », Lucas avance son pion de cavalier de 3 cases. Nina avance son pion de 2 cases, car son dragon noir se trouve à présent sur une case « 2 ». Le dragon blanc de Marie se trouve sur une case « 6 ». Cette évaluation ne lui rapporte aucun point. Elle ne doit pas déplacer son pion sur le compteur de points.



Case verte = évaluation générale : quand un dragon s'arrête sur une case verte, on procède à une évaluation générale. **Tous les dragons sont évalués**, c'est-à-dire que tous les joueurs reçoivent le nombre de points indiqué sur la case où se trouve leur dragon. On avance les pions des cavaliers du nombre de points correspondant sur le compteur de points.

Exemple : Marie avance le dragon bleu de 3 cases. Comme Lucas a déjà une carte bleue devant lui, Marie doit placer sa carte bleue en dessous de sa carte blanche. Le dragon bleu est arrivé sur une case verte, on procède donc à une évaluation générale. Marie reçoit 6 points pour son dragon blanc et Lucas reçoit 4 points pour son dragon bleu. Nina reçoit 2 points pour son dragon noir qui se trouve toujours sur une case « 2 ».



Cases du sommet

A chaque fois qu'un **nouveau dragon** arrive sur l'une des quatre cases du sommet, on procède à une **évaluation générale**. Si le dragon déplacé doit arriver au-delà de la fin du parcours, il s'arrête sur la dernière case.

Sur les cases du sommet, les dragons sont déplacés normalement. Toutefois, les joueurs ont aussi la possibilité de se défausser d'autant de cartes correspondant à des dragons positionnés sur une case du sommet qu'ils le souhaitent, avant de piocher des cartes pour compléter leur main.

3b. Piocher une ou plusieurs carte(s) si nécessaire

- Si les actions du joueur **n'ont pas entraîné d'évaluation** : à la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau **6 cartes en main**.
- Si les actions du joueur ont entraîné **une évaluation** : le joueur **ne peut pas piocher de carte**. (Il peut arriver que les actions d'un joueur entraînent une évaluation au cours de plusieurs tours successifs. Par exemple, un joueur dont les actions entraînent une évaluation pendant 4 tours de suite n'a plus que 2 cartes en main au bout de ces 4 tours.)

Un joueur ne peut piocher des cartes que quand il vient de jouer **normalement, sans évaluation** et termine son tour.

Cas particulier : Lorsqu'un joueur vient de jouer sa dernière carte, il peut aussitôt piocher des cartes pour en avoir à nouveau 6 en main, indépendamment du fait que la carte jouée ait entraîné une évaluation ou non.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un dragon est le **troisième** à arriver sur une case du sommet. Une fois qu'on a procédé à l'évaluation générale correspondante, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.