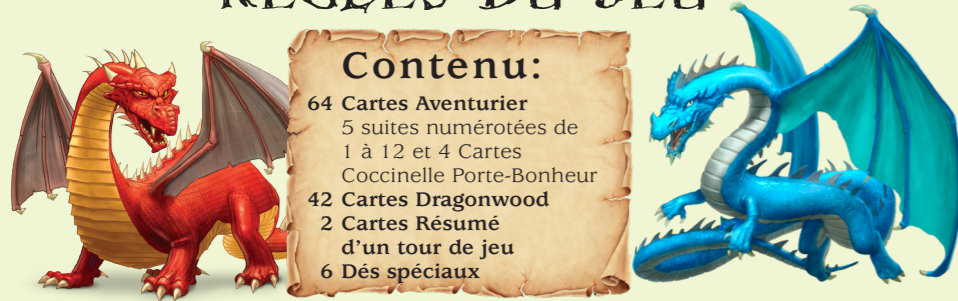


DRAGONWOOD™

UN JEU DE DÉS & D'AUDACE

RÈGLES DU JEU



Contenu:

- 64 Cartes Aventurier
- 5 suites numérotées de 1 à 12 et 4 Cartes Coccinelle Porte-Bonheur
- 42 Cartes Dragonwood
- 2 Cartes Résumé d'un tour de jeu
- 6 Dés spéciaux

VUE D'ENSEMBLE

Vous êtes des aventuriers engagés dans un voyage à travers la forêt enchantée de Dragonwood. Jouez des cartes pour gagner des dés, que vous lancerez afin de terrasser différentes créatures féroces ou de gagner des objets magiques qui pourront vous aider tout au long de votre quête. Le joueur ayant amassé le plus de points de victoire gagnera la partie.

INSTALLATION

- ° Mettez de côté les 2 cartes Résumé de tour de jeu puis séparez les cartes en deux paquets suivant leur dos de carte.
- ° En parcourant le paquet avec le dos de cartes Dragonwood (de couleur verte), vous remarquerez qu'il y a trois types de cartes différents : les Créatures (sur fond vert), les Améliorations (sur fond violet) et les Événements (sur fond orange). Référez-vous à la section « Types de cartes » pour plus de détails sur chaque type.
- ° Cherchez les 2 cartes Dragon (Dragons Orange et Bleu) et retirez-les du paquet de cartes Dragonwood.

Mélangez ensuite le paquet et retirez de la partie de façon aléatoire un certain nombre de cartes, suivant le nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous :



- ° Prenez les cartes Dragon précédemment mises de côté et mélangez-les dans la moitié inférieure du paquet de cartes Dragonwood.
- ° Révélez 5 cartes du paquet Dragonwood face visible au centre de la surface de jeu pour former le Paysage. Posez à côté de celui-ci le paquet de cartes Dragonwood face cachée. Note : si à cette étape une carte Événement est révélée, remettez-la dans le paquet et piochez de nouvelles cartes.

- ° Mélangez le paquet Aventurier (dos de carte rouge) et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Gardez vos cartes en main, cachées de vos adversaires. Posez le reste du paquet de cartes Aventurier face cachée, près des cartes formant le Paysage.
- ° Placez les 6 dés et les cartes Résumé d'un tour de jeu à portée de tous les joueurs.



COMMENT JOUER

Le dernier joueur qui a fait une balade en forêt joue en premier, puis les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous pouvez soit Recruter (piocher une carte Aventurier) soit Capturer (jouer des cartes de votre main pour tenter de capturer une des cartes du Paysage).

1. RECRUTEMENT

Si vous choisissez de piocher une carte Aventurier, ajoutez-la à votre main et signalez aux autres joueurs que votre tour est terminé en disant à voix haute : « Recrutement terminé ! »

Note : vous ne pouvez jamais avoir plus de 9 cartes Aventurier en main à la fin de votre tour (les cartes Amélioration ne sont pas prises en compte). Si vous avez déjà 9 cartes et que vous choisissez de Recruter, vous devez vous défausser d'une carte immédiatement après, afin de respecter cette limite.

Coccinelles Porte-Bonheur :

Si vous piochez une carte Coccinelle Porte-Bonheur, défaussez-la immédiatement et piochez 2 cartes Aventurier.

Si le paquet de cartes Aventurier venait à se terminer, mélangez la défausse pour créer un nouveau paquet Aventurier.



LES CARTES DRAGONWOOD

CRÉATURES (cartes vertes)

Les Créatures sont le cœur du paquet de cartes Dragonwood, puisque le but est de les vaincre pour gagner les points de victoire qui leur sont associés (par exemple, un Troll Grognon rapporte 4 points de victoire). Les points de victoire sont indiqués sur le bouclier, dans le coin inférieur gauche de la carte, et les valeurs de capture sont listées sur la droite, à côté de leurs icônes respectives (l'épée pour Frapper, la botte pour Piétiner, le visage pour Hurler). Se reporter à « Capturer une Carte » pour plus de détails. Les Créatures peuvent être plus ou moins difficiles à vaincre, selon la méthode utilisée (par exemple, le Monstre Gélatineux est très difficile à vaincre en Frappant, et les Fourmis de Feu sont plus faciles à battre en les Piétinant).



AMÉLIORATIONS (cartes violettes)

Les cartes Amélioration ne donnent pas de points de victoire, mais elles rendent la capture de Créatures plus aisée (par exemple, l'Épée d'Argent vous permet d'ajouter 2 points à chaque action Frapper). À moins qu'il ne soit précisé le contraire, les cartes Amélioration restent devant vous toute la partie et peuvent être utilisées à chaque tour. Vous pouvez posséder plusieurs cartes Amélioration en même temps. Les valeurs nécessaires pour capturer une Amélioration sont notées de la même manière que pour les Créatures, et les tentatives de captures se font de la même façon.



ÉVÉNEMENTS (cartes orange)

Les cartes Événement ont un effet immédiat qui touche tous les joueurs. Appliquez les consignes de la carte puis placez-la dans la défausse du paquet de cartes Dragonwood. Renouvelez le Paysage avec une nouvelle carte du paquet Dragonwood. Par exemple, pendant un Orage, chaque joueur doit se défausser d'une carte Aventurier. Une fois les cartes défaussées, la carte Orage est placée dans la défausse et le Paysage est renouvelé jusqu'à être constitué de 5 cartes.



2. CAPTURER UNE CARTE – les 3 façons de capturer une carte



FRAPPER

Jouez des cartes formant une suite, quelle que soit leur couleur (ex. 6, 7, 8).



PIÉTINER

Jouez des cartes ayant la même valeur, quelle que soit leur couleur.



HURLER

Jouez des cartes qui sont de la même couleur.



Annoncez quelle Créature ou Amélioration vous essayez de capturer et montrez les cartes que vous utilisez (incluant les Améliorations) en les plaçant face visible devant vous. Le nombre de cartes **Aventurier** utilisées (Frapper, Piétiner, Hurler) détermine le nombre de dés lancés. Si vous choisissez de piétiner avec 4 cartes **Aventurier**, vous lancez 4 dés.

Exemple : « Je vais Piétiner ces Fourmis de Feu ». Puis, prenez un dé pour chaque carte **Aventurier** ainsi jouée et lancez-les (par exemple, si vous choisissez de Piétiner avec 4 cartes, vous lancez 4 dés).

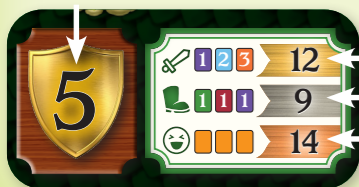


Ensuite, comparez le résultat total de vos dés (en y ajoutant tout effet de cartes Amélioration jouées) à la valeur nécessaire pour vaincre une Créature ou capturer une Amélioration (cette valeur est indiquée sur la carte Créature ou sur la carte Amélioration choisie).

Le nombre à côté de l'épée indique la valeur requise pour Frapper, la botte celle pour Piétiner, le visage celle pour Hurler.

Vous capturez la carte si la somme de vos dés est égale ou supérieure à la valeur indiquée sur la carte pour l'action choisie.

POINTS DE VICTOIRE



FRAPPER
PIÉTINER
HURLER



Exemple :

Total = 9.

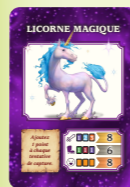
L'action Piétiner serait un succès, mais les actions Frapper ou Hurler seraient des échecs.

CAPTURER DES CRÉATURES ET DES AMÉLIORATIONS



Si vous capturez une Créature, prenez la carte du Paysage et placez-la sur un tas « victoire » que vous formerez à côté de vous, face cachée. Placez toutes les cartes Aventurier utilisées pour la capture dans la défausse de cartes Aventurier.

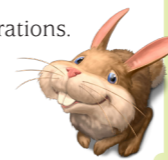
À l'inverse, si votre lancer de dés ne capture pas la Créature, la carte reste dans le Paysage. Reprenez les cartes Aventurier utilisées dans votre main, puis défaussez 1 carte de votre main en tant que « blessure ». Cela peut être n'importe quelle carte, pas forcément l'une de celles utilisées pour tenter de capturer la créature.



Si vous capturez une carte Amélioration, prenez la carte et placez-la face visible devant vous. Cette carte peut ensuite être utilisée tout au long de la partie (ou une seule fois, si spécifiée sur la carte). Placez toutes les cartes Aventurier que vous avez utilisées dans la pile de défausse. Comme avec les créatures, si votre lancer de dés n'est égal ou ne dépasse pas la valeur de la carte Amélioration (selon l'action choisie), vous devez défausser 1 carte de votre main.

Notes sur la Capture :

- Les cartes Amélioration ne peuvent pas être utilisées pour capturer d'autres Améliorations.
- Vous avez toujours la possibilité de ne jouer qu'une carte, ce qui vous octroie 1 dé (vous devez quand même préciser s'il s'agit de l'action Frapper, Piétiner ou Hurler).
- Vous ne pouvez faire qu'une seule tentative de capture par tour.
- Vous pouvez lancer un maximum de 6 dés à la fois, jamais plus.



RENOUVELLEMENT DU PAYSAGE

Si vous capturez une carte, piochez et placez une carte du paquet de cartes Dragonwood à sa place (sauf s'il n'y a plus de cartes dans le paquet). Si vous piochez une carte Événement, lisez-la et appliquez ses effets immédiatement, puis défaussez-la. Piochez alors une autre carte, jusqu'à avoir 5 cartes dans le Paysage. Cela met fin à votre tour.



FIN DU JEU

Le jeu se termine par l'une ou l'autre de ces situations :



Les deux dragons ont été vaincus. **OU**



Deux paquets de cartes Aventurier ont été intégralement piochés (dans ce cas, chaque joueur a le droit à un tour de plus).

Tous les joueurs additionnent les points de victoire sur leurs cartes Créature. Puis, les joueurs comparent le nombre de cartes Créature capturées : celui qui en a le plus grand nombre gagne un bonus de 3 points de victoire (en cas d'égalité, chaque joueur gagne 2 points).

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. S'il y a une égalité de points, le joueur qui a le plus grand nombre de cartes Créature gagne. Si l'égalité persiste, le vainqueur est celui qui a capturé le dragon orange.

VARIANTES

Partie plus courte :

Retirez plus de cartes du paquet Dragonwood avant de jouer.

Partie plus longue :

Retirez moins de cartes du paquet Dragonwood et/ou jouez jusqu'à ce que les deux dragons soient vaincus (seule condition de fin de partie).

Installation simplifiée :

Jouez avec l'intégralité du paquet de cartes Dragonwood. La partie se termine lorsque deux paquets Aventurier ont été entièrement piochés ou quand la dernière carte du paquet de cartes Dragonwood est révélée, suivant la situation qui se présente en premier lieu.

Mode avancé :

Au début de la partie, placez deux cartes Aventurier face visible à côté du paquet de cartes Aventurier. À votre tour, si vous choisissez de Recruter, vous pouvez soit prendre l'une des deux cartes face visible soit piocher une carte face cachée du paquet de cartes Aventurier. Si vous prenez une carte face visible, remplacez-la par une nouvelle carte du paquet de cartes Aventurier. Si une Coccinelle Porte-Bonheur est ainsi révélée, défaussez-la et piochez une autre carte.

Sort anti-Dragon :

En plus de pouvoir Frapper, Piétiner ou Hurler face aux deux dragons dans le jeu, vous pouvez tenter de les vaincre avec un Sort anti-Dragon. Voici comment cela fonctionne : si vous avez 3 cartes Aventurier qui sont à la fois de la même couleur et forment une suite directe (avec des nombres consécutifs, par exemple, couleur rouge ; 3, 4, 5), vous pouvez les jouer pour gagner 2 dés (au lieu de 3). Si le résultat de votre lancer est 6 ou plus, le dragon est vaincu. Dans le cas contraire, vous devez vous défausser de 1 carte en tant que « blessure ». Notez bien que ce sort ne peut être joué que contre les cartes Dragon.



Game produced/published for OFFLINE EDITIONS by Game Factory

Auteur : Darren Kisgen
Illustrateur : Chris Beatrice
Rédaction : Guillaume Sandance
Traduction : Florian Paris
Relecture / Corrections : Arnyanka



Under license from Gameright, a division of Ceaco Inc.



règle en vidéo

Offline Editions
WMI Editions
8 rue Irlande
Zac Joseph Elze
68310 Wittelsheim
France
www.offlinedistribution.com

