

But du jeu

Le premier qui atteint la case 9 en déposant toutes ses cartes gagne.
Pour avancer sur la planche de jeu, il faut faire des phrases avec les cartes Action Dragon, selon les indications de la prochaine case.

Les catégories de cartes:

Indifiée par un carré de couleur en haut, à gauche.
les cartes **vertes** sont des verbes d'action
les cartes **orange**s sont des sujets
les cartes **bleues** sont des compléments
les cartes **noires** sont des adjectifs
les cartes **&** sont des et,
les cartes **orange**s et **bleues** peuvent être sujets ou compléments.

Préparation

- 1) Déterminer qui commence.
- 2) Placer les pions choisis par chaque joueur sur la case GO.
- 3) Mélanger les cartes et distribuer 9 cartes par joueur (contenu caché).
Placer le reste des cartes au centre de la planche de jeu (contenu caché).

Le déroulement du jeu

- À son tour, chaque joueur pige une carte.
- Pour avancer, vous devez abattre sur la table une phrase qui contient le nombre de cartes indiqué sur la prochaine case. Cette série doit contenir au moins une carte de chacune des couleurs indiquées par les triangles.
- Par exemple, pour avancer sur une case avec le chiffre 4 et des triangles vert et noir, le joueur doit faire une série de 4 cartes dont au moins une carte est verte et une autre est noire.

Comment faire une phrase avec des cartes

Une phrase doit comprendre au moins une carte verte d'action et une carte orange. La phrase peut être absurde, mais l'ordre des couleurs de cartes doit être respecté.

- Une carte **orange** se place **avant** une carte verte.
- Une carte **bleue** se place **après** une carte verte.
- Une carte avec **orange et bleu** se place **avant ou après** une carte verte.
- Une carte **noire** se place après les cartes **bleues ou oranges** sauf pour les cartes **grand, petit, minuscule**, qui se placent **avant** les cartes bleues ou oranges.
- Une carte **& (et)**, peut relier des cartes de même couleur ou deux ensembles de cartes contenant au moins une carte orange et une carte verte.

Exemple



Le canard vole dans la grange et le renard marche vers le petit ballon bleu.

Règles particulières

- Un joueur doit dire sa phrase à voix haute.
- À son tour un joueur peut abattre une ou plusieurs séries pour avancer d'une ou plusieurs cases.
- Quand un joueur avance d'une case, il peut abattre des cartes en allongeant les phrases des autres joueurs ou garder ses cartes pour un prochain tour.
- Quand un joueur n'a plus de cartes, **toutes** les cartes sont ramassées, brassées et redistribuées (9 cartes par joueur).
- Quand il n'y a plus de cartes à piger, toutes les séries abattues sont ramassées, brassées et les cartes sont replacées au centre de la planche de jeu (contenu caché).
- Pour gagner, un joueur doit se rendre à la fin du parcours et ne plus avoir de cartes dans les mains.

Niveau junior (5 ans et plus)

Le jeu est le même, mais les joueurs avancent sans tenir compte des triangles de couleur sur les cases. La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la case 5 (il peut avoir des cartes dans sa main).

Contenu du jeu: 4 pions, 56 cartes, une planche de jeu et les règlements.