

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





 Oriol Comas
 Amelia Sales



Contenu du jeu:

- 32 cartes de Dragon
- 4 cartes d'objectif secret de couleur différentes
- 4 cartes d'objectif secret de forme différentes
- 4 jetons avec "harpon" et "filet"



Objectif:

Être le premier joueur ou équipe à créer une formation au vol (ligne horizontale, verticale ou diagonale) avec 4 dragons en coincidant avec au moins un des objectifs secrets.

Préparation:

* Deux joueurs: Chaque joueur choisit deux cartes d'objectif secret, une de couleur et une de forme, et un jeton de Harpon/Filet. Parmi les cartes restantes révélez une carte de couleur et une carte de forme.

Gardez les 8 dragons marqués d'un point rouge, les deux cartes d'objectif secret non révélées et les deux jetons de Harpon/Filet restants.

Distribuez les 24 cartes de Dragon, 12 pour chaque joueur.

* Quatre joueurs: Les quatre joueurs sont assis de façon que le tour s'alterne entre chaque équipe. Chaque joueur prend deux cartes d'objectif secret, une de couleur et une autre de forme, et un jeton de Harpon/Filet.

Distribuez les 32 cartes de Dragon, 8 pour chaque joueur.

Le jeu:

Le joueur qui porte les vêtements avec le plus de couleurs commence la partie.

Chaque joueur, par ordre de tour, peut choisir une des trois actions suivantes:

1) Placer un Dragon sur la table. Le Dragon doit toucher au moins tout le côté d'un Dragon déjà placé sur la table, sauf le premier tour.

2) Déplacer un Dragon sur la table. Vous pouvez déplacer un Dragon sur n'importe quelle zone de la table en respectant les règles suivantes:

* Le Dragon qui se déplace doit avoir au moins un côté libre et en se déplaçant il ne peut laisser aucun Dragon séparé du groupe.

* Vous ne pouvez pas déplacer un Dragon que le joueur précédent vient de placer ou de déplacer.

* Vous ne pouvez pas jouer deux fois cette action tant que vous possédez des Dragons en main.



3) Placer un jeton de Harpon/Filet. Une fois par partie vous pouvez placer votre jeton. Si elle est placée sur le côté Filet le Dragon ne pourra pas se déplacer, si elle est placée sur le côté du Harpon le dragon ne pourra pas se déplacer et ne comptera pas dans une formation.

Vous ne pouvez pas changer le jeton sur un Dragon qui vient d'être placé ou déplacé.

** Nous recommandons de ne pas parler de stratégies entre membres d'équipe pendant la partie.

Fin de partie:

La partie se termine dès qu'une formation de 4 Dragons en ligne horizontale, verticale ou diagonale coïncide avec l'objectif d'un des joueurs.

Ce joueur (ou son équipe) gagne la partie.