Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Un jeu de
Roberto Fraga
Illustré par
Pierô

À partir de 8 ans.
De 15 à 45 minutes.
De 2 à 6 joueurs.
Il est conseillé de faire quelques parties à 2, 3 et 4 joueurs avant de pratiquer le jeu à 5 ou 6 joueurs.

ROBERTO FRAGA

RIVER DRAGONS

Dans le delta du Mékong, chaque année, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du royaume. En construisant des passerelles avec des planches posées sur des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face du leur. Cependant, pour y arriver, il faudra bien programmer ses déplacements, se méfier des manœuvres de ses adversaires et prendre garde aux interventions des dragons du Mékong. Le premier qui réussira la traversée se verra remettre un dragon d'or par le roi en personne !

Matériel

1 plateau de jeu
78 cartes Action (13 de chaque couleur)
6 pions : 3 filles et 3 garçons, de couleurs différentes
36 planches numérotées de 6 tailles et de 6 couleurs différentes
1 carte premier joueur
27 pierres

But du jeu

Partez de votre village, posez des pierres, construisez des passerelles et traversez le plateau pour atteindre votre village d'arrivée.

Préparation du jeu

• Installez le plateau de jeu ❶ au centre de la table, sur la face où les rochers sont visibles.

• Placez les pierres ❷ à proximité du plateau afin de former une réserve accessible à tous les joueurs.

• Choisissez une couleur, qui correspond à un village de départ. À moins de 6 joueurs, toutes les couleurs / villages ne sont pas utilisés. Les frises récapitulatives sous chaque village indiquent si la couleur peut être utilisée, en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs | *Couleur du joueur / village (rappel des actions possibles)* | *Village d'arrivée*

Le plus jeune des joueurs prend la carte « premier joueur » ❸ et la place devant lui. Le premier joueur changera à chaque tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Matériel de chaque joueur

• 1 pion ❹ à placer sur son village de départ.

• 6 planches ❺ de la même couleur et de tailles différentes qu'il place devant lui pour former une réserve.

• 13 cartes Action ❻ qu'il prend en main, et dont il retire les cartes Dragon des couleurs qui ne sont pas jouées.

Récapitulatif

Joueurs	*Couleurs jouées*	*Cartes retirées du jeu*
2	*Rose et noir*	*Dragons rouge, vert, bleu et jaune*
3	*Bleu, rouge et jaune*	*Dragons vert, rose et noir*
4	*Bleu, vert, rouge et jaune*	*Dragons noir et rose*
5	*Toutes les couleurs sauf noir*	*Dragon noir*
6	*Toutes les couleurs*	-

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours. Un tour de jeu se déroule de la manière suivante :

1. Phase de programmation :

Chaque joueur choisit 5 cartes Action parmi celles qu'il a en main. Il les place ensuite face cachée devant lui, dans l'ordre de son choix, alignées de gauche à droite. Ces cartes représentent les 5 actions qu'il effectuera pendant ce tour de jeu. Attention, une fois posées les cartes NE PEUVENT PLUS être changées ou déplacées.

2. Phase d'action/résolution :

Quand tous les joueurs ont posé 5 cartes devant eux, ils retournent ensemble leur première carte et en réalisent l'action, chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur.

Une fois toutes les actions effectuées, les joueurs dévoilent ensemble la carte qu'ils ont posé en 2ème position et réalisent l'action qu'elle indique. Et ce, ainsi de suite jusqu'à la 5ème carte.

Attention : Un joueur peut voir une de ses actions annulées par l'action des cartes Dragon (voir au verso « Cartes Dragon »).

Une fois toutes les actions terminées, le tour prend fin :

1. Le premier joueur passe la carte « premier joueur » à son voisin de gauche.

2. Les joueurs reprennent en main les cartes Action qu'ils ont joué pendant le tour (les cartes utilisées sont réutilisables au tour suivant).

3. Début d'un nouveau tour, en commençant par la programmation des actions et ainsi de suite.

Fin de la partie

La partie prend immédiatement fin lorsque le pion d'un joueur atteint sa destination, et ce même si le tour n'est pas fini et que toutes les actions n'ont pas été effectuées.

Roberto : *« Un merci particulier à : Ma femme, Florence et mes filles, Morgane et Carole, pour leur soutien affectif au fil des ans. Mes amis Odet et Matthieu qui m'ont toujours encouragé même dans les moments les plus difficiles. Marine Granger et la ludothèque de Boulogne et son concours de créateurs. »*

Pierô : *« Je voudrais remercier Hicham et Arnaud pour la liberté qu'ils m'ont donné, Rob' avec qui j'attendais de travailler depuis si longtemps et je voudrais remercier l'atelier Gottferdom: Dom, Tof, François, Eric, Sim's et Cedric "Chaton" pour leur aide précieuse (sans eux, les cailloux ressembleraient à des pop corns et ma couv' ne serait pas ce qu'elle est), mon petit Silas qui veillait à ce que je ne "déborde" pas à la couleur et j'ai une pensée pleine d'amour pour Mel qui m'aura survécu et soutenu avec une patience infinie pendant les trois semaines de gribouillage de cailloux intensives... »*

Poser 1 pierre

Poser 2 pierres

Poser 1 pierre

Le joueur DOIT poser 1 pierre sur l'une des 27 îles du plateau.

Poser 2 pierres

Le joueur DOIT poser 2 pierres sur 2 des 27 îles du plateau.

- Une pierre ne doit pas dépasser des limites de l'île où elle est posée.
- Chaque île ne peut recevoir qu'une seule pierre.
- Un village ne peut recevoir de pierre.
- Une fois posée, une pierre ne peut ni être déplacée, ni retirée du plateau, sauf par le biais de la carte Action "Retirer 1 planche ou 1 pierre".
- S'il n'y a plus de pierres dans la réserve au moment où un joueur joue cette action, il perd son action.

Variante pour les amateurs de challenge

Retournez le plateau de jeu sur la face où les rochers ont disparu. Au lieu de poser les pierres sur les îles, vous devrez le faire au jugé, directement dans l'eau. Pour le reste, appliquez les règles habituelles.

Placer 1 planche

Placer 2 planches

Placer 1 planche

Le joueur DOIT poser une planche en appui sur deux pierres, ou sur un village et une pierre.

Placer 2 planches

Le joueur DOIT poser deux planches en appui sur deux pierres, ou sur un village et une pierre.

Le joueur DOIT évaluer visuellement la distance et choisir parmi ses planches disponibles celle qu'il veut placer. Il ne peut pas procéder à un essai préalable sur le plateau.

- Si la planche est trop longue, ce n'est pas un problème, elle peut dépasser de la pierre.
- Mais si la planche ne peut pas être posée de manière stable (trop courte), le joueur doit la poser ailleurs.
- Si le joueur ne peut poser nulle part sa planche sur le plateau, elle est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie !
- Il est interdit de déplacer une pierre pour placer une planche.
- **Important !** Une planche ne peut jamais prendre appui sur une autre planche, sauf à l'emplacement précis où se trouve une pierre.
- **Important !** Une même pierre ne peut supporter que trois planches au maximum. De même un village ne peut supporter que trois planches au maximum.

Retirer 1 planche OU 1 pierre

Retirer 1 planche ou 1 pierre

Le joueur DOIT, AU CHOIX, soit :

- **Retirer 1 planche du plateau de jeu, de n'importe quelle couleur ou longueur, et la déposer dans sa propre réserve de planches. Il pourra l'utiliser ultérieurement comme une de ses propres planches.**

- **Retirer 1 pierre du plateau de jeu et la remettre dans la réserve commune.**

Attention, il est interdit :
- de retirer une planche occupée par 1 pion.
- d'avoir dans sa réserve 2 planches de même taille (avec le même chiffre).
- d'avoir dans sa réserve plus de 2 couleurs différentes de planches.
- de retirer une pierre sur laquelle s'appuient une ou plusieurs planches.

Si aucune planche, ni aucune pierre ne peut être retirée, l'action est perdue.

Se déplacer de 1

Se déplacer de 2

Se déplacer de 1

Le joueur DOIT déplacer son pion sur une planche voisine libre (non occupée par un autre pion) ou sur un village (voir exemple 1).

Se déplacer de 2

Le joueur DOIT déplacer son pion de 2 planches ou de 1 planche et 1 village (voir exemple 2).

- Le pion peut être déplacé dans n'importe quelle direction et sur toutes les planches, qu'importe la couleur.
- Un pion ne peut pas se déplacer sur une planche occupée par un autre pion. En revanche, un village peut contenir un nombre illimité de pions.
- Si aucun déplacement n'est possible, dans aucune direction, le pion tombe à l'eau et retourne à son village de départ.
- Dans le cas d'un déplacement de 2, il est possible de faire un aller-retour et de revenir à sa place initiale.

Exemple 1 : *Le pion vert doit se déplacer sur une planche adjacente libre. Il peut ici se rendre sur la planche verte à sa gauche, ou sur la planche rouge à sa droite. Il ne peut pas aller sur la planche rose qui est déjà occupée par le pion d'un autre joueur.*

Exemple 2 : *Le pion vert doit se déplacer de 2 planches et atterrir sur une planche libre. Ici il ne peut aller que sur le village rouge à droite ou faire un aller-retour, puisque les planches qui l'entourent sont déjà occupées par les pions d'autres joueurs.*

Sauter par dessus 1 autre pion

Sauter par dessus un autre pion

Le joueur DOIT faire sauter son pion par dessus un autre pion situé sur une planche adjacente.

- Le résultat du saut est équivalent à un déplacement de 2 planches (voir exemple 3).
- Pour que le déplacement soit possible, le pion doit pouvoir atterrir sur une planche libre ou sur un village.
- Si aucun saut n'est possible (pas de pions adverses, pas de place pour atterrir), le pion fait un saut pour rien, tombe à l'eau et retourne à son village de départ (voir exemple 4).

Exemple 3 : *Le pion jaune doit sauter par dessus un autre pion, il est obligé de sauter par dessus le pion vert et d'atterrir sur la planche rouge puisqu'il n'y a pas d'autres pions adjacents.*

Exemple 4 : *Il n'y a aucun pion au dessus duquel le pion jaune peut sauter. Il fait un saut pour rien, tombe à l'eau et retourne sur son village de départ.*

Dragons de la rivière

Lors de la phase action/résolution, une carte Dragon ANNULE la carte Action du joueur de la couleur du dragon, située en même position.

Un joueur ne peut poser plus d'une seule carte Dragon par tour, parmi ses 5 cartes. Il peut aussi n'en poser aucune.

Une carte Dragon n'annule pas les effets d'une autre carte Dragon. Si plusieurs joueurs ont posé des cartes Dragon à la même place, tous les effets s'appliquent (voir exemple 5).

Exemple 5 : *Le joueur rose a posé une carte Dragon vert en 4ème position, le joueur vert a posé une carte Dragon Bleu en 4ème position. Le Dragon vert n'annule pas le Dragon Bleu. Le joueur bleu ne pourra pas effectuer sa 4ème action.*

Rappel

Dans une partie à moins de 6 joueurs, chaque joueur retire les cartes Dragons des couleurs qui ne sont pas utilisées.

LES DRAGONS DU MEKONG

Un jeu de Roberto Fraga

A partir de 8 ans. De 2 à 6 joueurs. De 15 à 45 minutes. Avant de pratiquer le jeu à 5 ou à 6 joueurs, il est conseillé de faire au moins une ou deux parties à 2, 3 ou 4 joueurs.

Dans le delta du Mékong, chaque année, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du royaume. En construisant des passerelles avec des planches posées sur des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face de leur village de départ. Le premier qui y parvient se voit remettre un dragon d'or des mains du roi. Mais, pour y arriver, il doit bien calculer son coup et se méfier des manœuvres de ses adversaires tout autant que des interventions des dragons du Mékong.

--- Règle du Jeu ---

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu représentant le delta du fleuve Mékong avec 27 petites îles et 6 villages
- 6 pions de couleurs différentes représentant les jeunes gens du concours
- 36 planches de 6 couleurs différentes (jaune, rouge, vert, bleu, noir et blanc), et de 6 tailles différentes (numérotées de 1 à 6). Elles permettent de construire des passerelles
- 27 pierres servant de support aux planches pour construire des passerelles
- 1 statuette pour indiquer qui commence à jouer au cours de chaque tour
- 78 cartes Action (13 de chaque couleur)

BUT DU JEU

Chaque joueur dirige un jeune homme participant au concours. Son but est d'être le premier à faire traverser complètement le delta du Mékong au jeune homme qu'il dirige pour rejoindre le village opposé à son village de départ.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend :

1. Un pion (son jeune homme) et le place sur le village de la couleur correspondante ;
- À 2 joueurs, on ne joue qu'avec les pions blanc et noir
- À 3 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge, bleu et blanc
- À 4 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge, vert, bleu et jaune
- À 5 joueurs, on joue avec les mêmes pions qu'à 4 avec le blanc en plus
- À 6 joueurs, on joue avec tous les pions !

2. Les 6 planches à sa couleur ;

3. Les 13 cartes Action à sa couleur dont il retire les dragons des couleurs qui ne sont pas jouées en raison du nombre de joueurs ;
   Exemple : Si la partie oppose 3 joueurs, chacun retire de son jeu de cartes les dragons des couleurs qui ne sont pas utilisées, c'est-à-dire les dragons noir, vert et jaune (cf. le tableau récapitulatif page suivante)

4. Les pierres sont placées à proximité du plateau de jeu et forment une réserve accessible à tous les joueurs.

Le plus jeune joueur prend la statuette et la place devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À CHAQUE TOUR DE JEU, ON PROCÈDE COMME SUIT :

1. Les joueurs prennent toutes leurs cartes Action en main et les tiennent à l'abri du regard des autres joueurs.

2. Chaque joueur choisit 5 cartes Action parmi celles dont il dispose et les place, face cachée, devant lui, dans l'ordre de son choix, alignées de gauche à droite. Ces cartes représentent les 5 actions qu'il va pouvoir effectuer pendant ce tour de jeu. Une fois posées, elles ne pourront plus être changées ni déplacées !

3. Lorsque tous les joueurs ont posé leurs 5 cartes devant eux, ils retournent ensemble leur première carte (la plus à gauche) et ils réalisent l'action que cette carte prescrit, l'un après l'autre, en commençant toujours par le joueur qui a la statuette devant lui et en se succédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. Lorsque toutes les actions indiquées par les premières cartes ont été effectuées, les joueurs dévoilent ensemble leur 2ème carte et réalisent, l'un après l'autre, l'action qu'elle prescrit, en commençant toujours par le joueur qui a la statuette devant lui et en se succédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. On procède de la même manière avec les 3ème, 4ème et 5ème cartes placées devant les joueurs. Lorsque tous les joueurs ont effectué l'action prescrite par leur 5ème carte, le tour est terminé.

Note importante : Au moment d'accomplir l'action prescrite par une des ses cartes, chaque joueur doit vérifier qu'aucune carte Dragon, jouée par un adversaire, n'annule cette carte. Si c'est le cas, il n'accomplit pas l'action prescrite et c'est au joueur suivant de jouer.

À LA FIN D'UN TOUR DE JEU, ON PROCÈDE COMME SUIT :

1. On passe la statuette au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Les joueurs récupèrent les 5 cartes qu'ils ont jouées au tour qui vient de se terminer et les intègrent à celles qu'ils n'avaient pas utilisées (les cartes utilisées sont donc réutilisables au tour suivant).

3. On commence le nouveau tour par le point numéro 1 de la section "À CHAQUE TOUR DE JEU, ON PROCÈDE COMME SUIT", ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un jeune homme atteint le village opposé à son village de départ, même si les autres joueurs ou lui-même ont encore des actions à accomplir ou des cartes à retourner.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES COULEURS DE PIONS, VILLAGES ET PLANCHES À UTILISER, AINSI QUE DES CARTES DRAGON À RETIRER EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS.

		Nombre de joueurs				
		2	3	4	5	6
Couleurs utilisées	**Noir**	9 cartes	Pas de dragon	Pas de dragon	Pas de dragon	13 cartes
	Blanc	9 cartes	10 cartes	Pas de dragon	12 cartes	13 cartes
	Rouge	Pas de dragon	10 cartes	11 cartes	12 cartes	13 cartes
	Bleu	Pas de dragon	10 cartes	11 cartes	12 cartes	13 cartes
	Vert	Pas de dragon	Pas de dragon	11 cartes	12 cartes	13 cartes
	Jaune	Pas de dragon	Pas de dragon	11 cartes	12 cartes	13 cartes

Ce tableau permet de voir d'un coup d'œil quel nombre de cartes chaque joueur doit avoir en main en fonction du nombre de joueurs.

Exemple : À 4 joueurs, chaque joueur doit avoir en main 11 cartes puisque chacun doit écarter de son jeu les cartes Dragon noir et blanc.

On voit aussi que les seules couleurs utilisées à 4 joueurs sont les couleurs rouge, bleu, vert et jaune.

Chaque case est divisée en deux cases. La plus grande indique le nombre de cartes disponibles et la couleur utilisée, la plus petite case, à droite, indique la couleur du village que doit atteindre le joueur.

Exemple : À 4 joueurs, le joueur rouge dispose de 11 cartes. Il doit atteindre le village vert.

LES DIFFÉRENTES CARTES ACTION

PLACEZ 1 PIERRE : Le joueur **DOIT** poser **une** pierre sur l'une des 27 petites îles (pas sur un village). Elle doit être entièrement sur l'île et ne pas dépasser des limites de celle-ci.

Chaque île ne peut recevoir qu'une seule pierre.

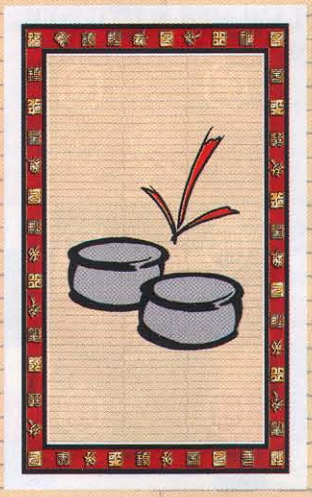
Les villages ne peuvent pas recevoir de pierres parce qu'ils sont supposés avoir des rives à bonne hauteur. C'est donc le village dans son ensemble qui constitue une "pierre" sur laquelle peuvent s'appuyer jusqu'à 3 planches.

Une fois posée, une pierre ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie, même par le joueur qui l'a posée.

Elle ne peut pas non plus être retirée de l'île jusqu'à la fin de la partie, sauf par un joueur qui a joué une carte Action le lui permettant. Une pierre ainsi retirée réintègre la réserve commune et peut, dès lors, être utilisée par tous les joueurs qui jouent une carte Action le leur permettant.

Les pierres posées peuvent être utilisées par tous les joueurs pour y appuyer une planche dans la limite de 3 planches en appui sur une même pierre.

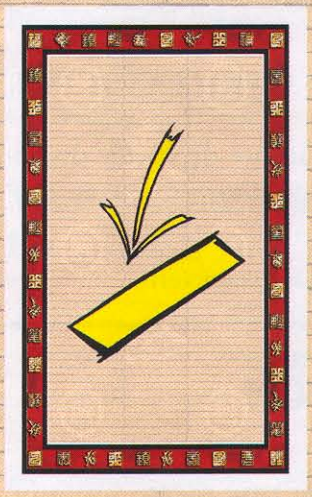
S'il n'y a plus de pierre dans la réserve commune, le joueur ne peut pas jouer.



PLACEZ 2 PIERRES : Le joueur **DOIT** poser **deux** pierres dans les conditions prescrites page précédente.

PLACEZ 1 PLANCHE : Le joueur **DOIT** poser **une** planche en appui sur deux pierres ou sur un village et une pierre.

On peut poser une planche en appui sur n'importe laquelle des pierres disponibles sur le plateau de jeu, même sur les pierres déposées par des joueurs adverses.



Une planche doit toujours être placée de façon stable sur une pierre.

Il est interdit de déplacer une pierre pour pouvoir placer une planche (comme cela a déjà été précisé, une pierre, une fois posée, ne peut jamais être déplacée).

Il ne peut y avoir plus de 3 planches en appui sur une même pierre.

Une planche ne peut pas prendre appui sur une autre planche. Mais comme jusqu'à 3 planches peuvent être en appui sur une même pierre, il arrive forcément qu'une planche soit en appui sur l'extrémité d'une planche elle-même en appui sur la même pierre qu'elle. Dans ce cas, on ne considère pas que la planche est en appui sur une autre planche.

En aucun cas, une planche ne peut croiser une autre planche.

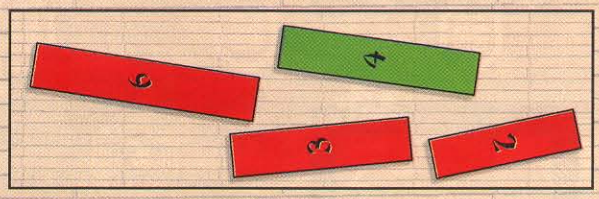
Le joueur **DOIT** choisir, parmi ses planches disponibles, celle qu'il veut tenter de placer. Il doit la choisir à vue de nez. Il n'a pas le droit de procéder à un essai sur le plateau pour s'assurer qu'il peut la placer. S'il n'y a pas d'endroit pour placer correctement la planche choisie (planche trop courte pour être placée, absence de pierre disponible, etc.), la planche est perdue et doit être retirée du jeu pour le restant de la partie.

PLACEZ 2 PLANCHES : Le joueur **DOIT** poser **deux** planches sur le plateau, dans les conditions prescrites ci-dessus.

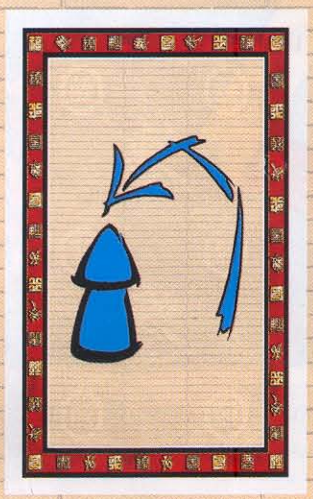
RETIREZ 1 PLANCHE OU 1 PIERRE : Le joueur **DOIT** effectuer l'une des deux actions suivantes :

1. Retirer du plateau de jeu **une** planche, de n'importe quelle couleur ou longueur, et la déposer dans sa propre réserve de planches afin de l'utiliser ultérieurement.
Mais il est interdit :
- de retirer une planche occupée par 1 pion.
- d'avoir dans sa réserve plus de 2 couleurs différentes de planches.
- d'avoir dans sa réserve 2 planches de même taille.

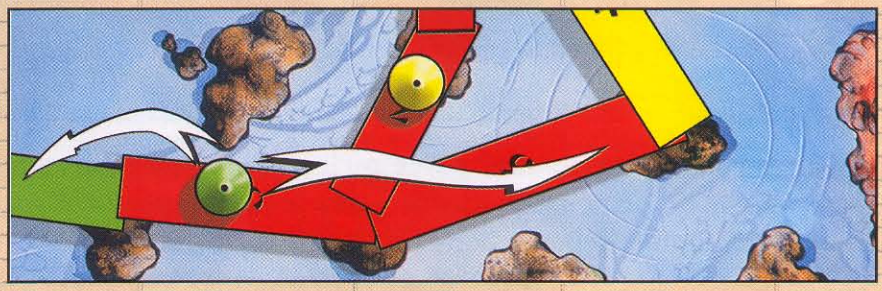
Exemple : Vous êtes le joueur rouge et vous possédez les planches suivantes dans votre stock.
Vous ne pouvez donc retirer du plateau, une planche numérotée 4, 3, 2 ou 6, ni une planche d'une autre couleur que rouge ou vert.



2. Retirer **une** pierre du plateau de jeu et la remettre dans la réserve commune.
Il n'est évidemment pas possible de retirer une pierre sur laquelle s'appuie une ou plusieurs planches.

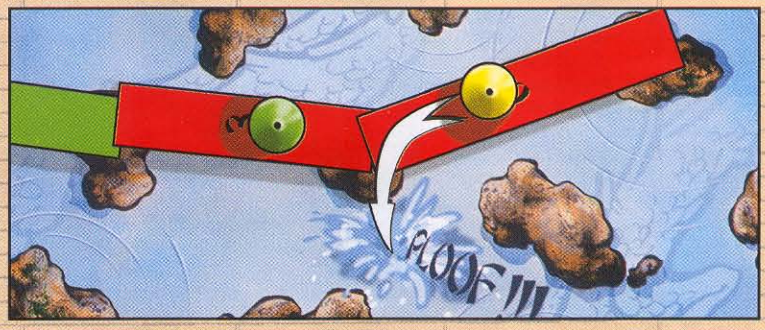


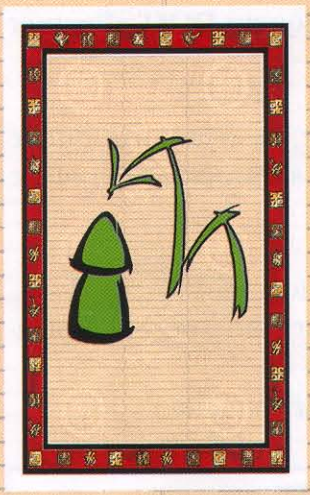
DÉPLACEZ VOTRE PION DE 1 PLANCHE : Le joueur **DOIT** déplacer son pion sur une planche voisine libre (ou sur un village). Le pion peut être déplacé dans n'importe quelle direction (il peut donc reculer) et sur n'importe quelle planche voisine libre, qu'elle soit de sa couleur ou non, qu'elle ait été déposée par son joueur ou pas.



La planche sur laquelle le pion est déplacé doit être libre, c'est-à-dire non occupée par un autre pion. Par contre, un pion peut toujours être déplacé vers un village déjà occupé par un ou plusieurs pions.

Si aucun déplacement n'est possible dans aucune direction, le pion tombe à l'eau et revient sur son village de départ.

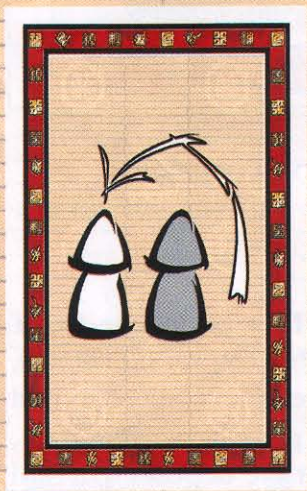




DÉPLACEZ VOTRE PION DE 2 PLANCHES : Le joueur **DOIT** déplacer son pion de **deux** planches, ou d'une planche et un village, en respectant les règles et restrictions données ci-dessus.

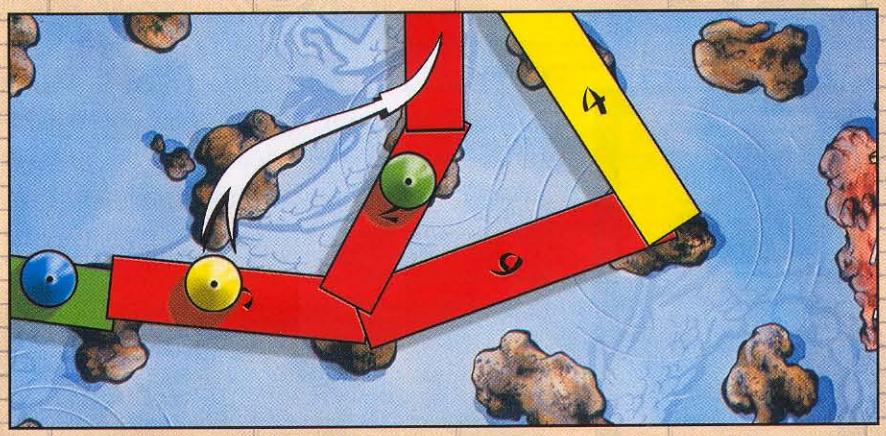
S'il n'y a pas d'autre possibilité, il est possible de faire un aller-retour et revenir à la place initiale.

Si un double déplacement ou un aller-retour n'est pas possible, le pion tombe à l'eau. Il est alors replacé sur son village de départ.

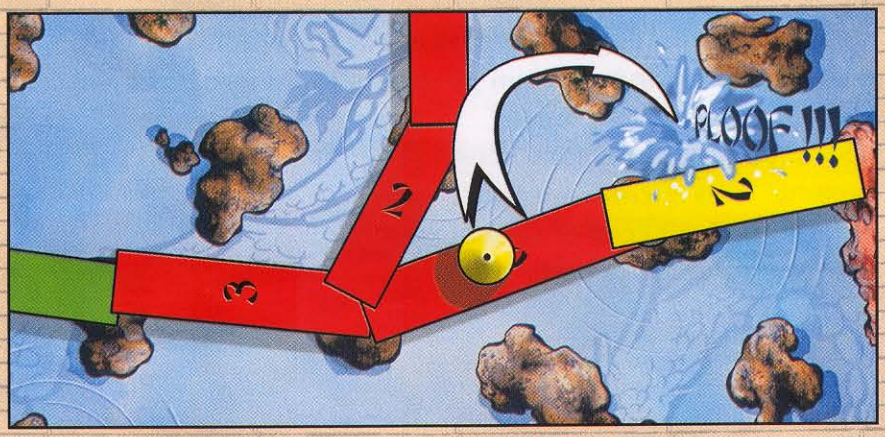


FAITES SAUTER VOTRE PION PAR-DESSUS UN AUTRE PION : Le joueur **DOIT** faire sauter son pion par-dessus un pion se trouvant sur une planche jouxtant celle où il se trouve et retomber sur une planche libre ou un village.

En fait, le résultat du saut est équivalent à un déplacement de 2 planches.



Si aucun saut n'est possible parce qu'il n'y a pas de pions adverses à proximité immédiate, ou pas de place pour atterrir après le saut, le pion fait un saut pour rien et tombe à l'eau. Il doit alors repartir depuis son village de départ.



CARTES DRAGON : Une carte Dragon annule la carte Action de l'adversaire de la même couleur que le dragon qu'elle porte.

Exemple : La 4ème carte Action du joueur vert est la carte Dragon rouge. Le joueur rouge voit sa 4ème carte Action annulée. Il s'abstient donc d'en appliquer les effets.

Chaque joueur ne peut placer qu'une seule carte Dragon parmi les 5 cartes qu'il sélectionne pour un tour. En aucun cas un joueur n'est obligé de placer une carte Dragon parmi ses 5 cartes.
Si plusieurs joueurs ont posé une carte Dragon à la même place, leurs effets s'appliquent tous. Une carte Dragon ne peut pas annuler les effets d'une autre carte Dragon.

Exemple : Le joueur rouge a retourné une carte Dragon vert comme 4ème carte. Le joueur vert a retourné une carte Dragon bleu. Le dragon vert n'annule pas les effets du dragon bleu. Le joueur bleu ne peut donc pas effectuer l'action prescrite par sa carte.

Chaque ensemble de 13 cartes contient 5 cartes Dragon aux couleurs des 5 adversaires possibles. Si la partie réunit moins de 6 joueurs, chaque joueur doit retirer de son ensemble, avant même de commencer la partie, les cartes Dragon inutiles.

CRÉDITS

est une marque de
Jeux Descartes

Un jeu de Roberto Fraga
Collection dirigée par Henri Balczesak
Illustrations : Cyril Saint Blancat
Maquette réalisation : Guillaume Rohmer
Édité par Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
www.descartes-editeur.com

CRÉATEURS A VOS MAQUETTES

Le jeu auquel vous venez de jouer a été primé par le :
Concours International de Créateurs de Jeu de Société
Depuis plus de 20 ans la Ville de Boulogne-Billancourt organise cet événement annuel unique en France.
A ce jour plus de 40 jeux primés ont été édités.
DEMAIN CE SERA PEUT-ÊTRE LE VÔTRE ?
Si vous pensez avoir créé un jeu original et inédit et si vous désirez participer au Concours, faite une demande de règlement auprès de la Ludothèque de Boulogne :
CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX
22 rue de la belle feuille - 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT
Tel : 01 55 18 45 49 - e-mail : ludo@ludotheque.com
Le règlement est également disponible sur notre site www.ludotheque.com

--- TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CARTES ACTION ---

PLACEZ 1 PIERRE

Le joueur **DOIT** poser **une** pierre sur l'une des 27 petites îles (pas sur un village). Elle doit être entièrement sur l'île et ne pas dépasser des limites de celle-ci.

PLACEZ 2 PIERRES

Le joueur **DOIT** poser **deux** pierres à raison d'une sur deux des 27 petites îles (pas sur un village). Chaque pierre doit être entièrement sur l'île et ne doit pas dépasser des limites de celle-ci.

PLACEZ 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** poser **une** planche en appui sur deux pierres ou sur un village et une pierre.

PLACEZ 2 PLANCHES

Le joueur **DOIT** poser **deux** planches sur le plateau, en respectant les mêmes règles que ci-dessus.

RETIREZ 1 PIERRE OU 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** effectuer l'une des deux actions suivantes :

1. Retirer du plateau de jeu **une** planche, de n'importe quelle couleur ou longueur, et la déposer dans sa propre réserve de planches.
2. Retirer **une** pierre du plateau de jeu.

DÉPLACEZ VOTRE PION DE 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** déplacer son pion sur une planche voisine libre (ou sur un village).

DÉPLACEZ VOTRE PION DE 2 PLANCHES

Le joueur **DOIT** déplacer son pion de **deux** planches.

FAITES SAUTER VOTRE PION PAR-DESSUS D'UN AUTRE PION

Le joueur **DOIT** faire sauter son pion par-dessus un pion se trouvant sur une planche jouxtant celle où il se trouve et retomber sur une planche libre ou un village.

DRAGON

Une carte Dragon annule la carte Action de l'adversaire de la même couleur que le dragon qu'elle porte.