

Drachenland - La terre des dragons

Un jeu familial pour 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans

Auteur: Reiner Knizia

Illustrations: David Wyatt

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 pions aventuriers
- 12 anneaux magiques
- 4 caches au trésor (paravents)
- 2 dés
- 1 tour du destin
- trésors :
 - 18 œufs de dragon
 - 57 pierres précieuses (16 rubis, 16 émeraudes, 16 saphirs, 9 diamants)
 - 28 jetons (6 *bateliers*, 6 *bébés dragons*, 4 *marches forcées*, 4 *coups du destin* (dés), 3 *dragons royaux*, 3 *anneaux*, 2 *mains magiques*)

Principe du jeu

Vous voilà partis, intrépides, à l'aventure sur la terre des dragons! Les dragons abritent leurs trésors dans les profondeurs des volcans, mais des signes annoncent que, bientôt, les volcans vont entrer en éruption. Afin de sauver leurs trésors, les dragons ont demandé de l'aide aux humains, aux nains, aux elfes et aux magiciens. Chacun, bien sûr, veut s'attirer la bienveillance des puissants dragons en étant le meilleur à cette tâche. Vous devrez faire preuve d'astuce et de tactique pour aller de volcan en volcan, récupérant les précieux trésors. Vous devrez aussi vous soumettre aux décisions de la tour du destin, qui ne donne pas toujours à tous les mêmes chances...

But du jeu

Chaque joueur dirige un groupe d'aventuriers sur la terre des dragons, et cherche à récupérer le plus grand nombre de pierres précieuses et d'œufs de dragon. Chaque pierre et chaque œuf rapporte des points, mais une collection complète (un œuf, un rubis, une émeraude et un saphir) rapporte plus encore. La partie se termine lorsque le dernier œuf est sauvé, et le joueur ayant le plus grand nombre de points est vainqueur.

Note : les règles des pages suivantes sont destinées à trois ou quatre joueurs. À la fin du livret se trouvent quelques règles spécifiques au jeu à deux joueurs.

Mise en place

Avant votre première partie, détachez soigneusement de leurs cadres les œufs, les jetons et les éléments de la tour du destin.

Avant chaque partie, assemblez la tour du destin :

1. pliez la partie principale de la tour, la face sombre à l'intérieur
2. placez les deux planchers dans les fentes prévues à cet effet
3. glissez la porte par en haut, dans les fentes verticales
4. placez la tour ainsi construite sur sa base

Placez le plateau de jeu au centre de la table, et la tour du destin à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit :

- 3 aventuriers de même forme, un rouge, un vert et un bleu
- Le cache au blason correspondant
- Les 3 jetons dont le dos porte la forme correspondante - 1 *Bébé dragon*, 1 *Batelier* et 1 *Coup du destin*.



Chaque joueur place ses pions et ses jetons, faces visibles, devant son cache.

À 3 joueurs, les éléments (pions, jetons, cache) non utilisés sont remis dans la boîte de jeu.

Mélangez, faces cachées, les jetons ayant au dos une tête de dragon.



Placez en un, face cachée, sur chaque volcan puis remettez les jetons non utilisés dans la boîte, sans les regarder.

Placez, sur chaque volcan, autant d'œufs et de pierres précieuses qu'indiqué, en rouge, dans le volcan. Les pierres précieuses sont placées aléatoirement, mais en prenant garde de ne jamais mettre plus de deux pierres de même couleur sur un volcan.



Les dés et les anneaux sont placés à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence. Chacun joue ensuite à son tour, en sens horaire. Au premier tour, les joueurs se contentent d'introduire chacun un de leurs aventuriers sur le plateau de jeu, comme indiqué ci-dessous.

- Le **premier** joueur choisit l'un de ses aventuriers, le fait pénétrer au pays des dragons par l'une des trois entrées et le déplace **d'une case** (une pierre) dans la direction de son choix.
- Le **second** joueur fait ensuite de même, mais déplace son aventurier **de deux cases**.
- Le **troisième** joueur fait de même, déplaçant son aventurier **de trois cases**,
- puis le **quatrième** joueur, déplaçant son aventurier de **quatre cases**.

L'entrée n'est pas comptée comme une case. Peu importe que les aventuriers arrivent par la même entrée ou par des entrées différentes.

Le jeu se poursuit ensuite, chacun jouant à son tour, lançant d'abord les deux dés dans la tour du destin, puis déplaçant deux de ses aventuriers - un par dé -, qui peuvent éventuellement prendre des trésors. Le joueur choisit lesquels de ses aventuriers il déplace, et ne peut pas déplacer deux fois le même aventurier.

À son tour de jeu, un joueur lance donc les deux dés dans la tour du destin, puis choisit l'un de ses aventuriers qu'il déplace avec un des deux dés et récupère éventuellement des trésors ; il choisit ensuite un deuxième aventurier qu'il déplace avec l'autre dé et récupère éventuellement lui aussi des trésors. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Pour chacun des deux aventuriers, le joueur effectue les deux phases suivantes :

1- se déplacer

2- prendre des trésors

1- déplacement

Le joueur choisit l'un des dés et déplace l'un de ses aventuriers sur les chemins de la terre des dragons. Si l'aventurier termine son déplacement sur un volcan, le joueur peut prendre un ou plusieurs trésors dans ce volcan. Le déplacement se fait selon les règles suivantes :

- Le joueur déplace l'aventurier choisit d'un nombre de cases inférieur ou égal au nombre de points indiqué par le dé.
- Le joueur peut introduire un nouvel aventurier dans la terre des dragons, par l'une des trois entrées, sans que l'entrée compte comme une case.

- Un aventurier peut dépasser un autre aventurier, ami ou rival, la case occupée comptant comme une case de déplacement.
- Il ne peut y avoir qu'un seul aventurier par case, sauf sur les volcans.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'aventuriers pouvant se trouver en même temps sur un volcan.
- Lorsqu'un aventurier pénètre sur un volcan où se trouve un **jeton face cachée**, l'aventurier **doit** s'arrêter et le joueur retourne immédiatement le jeton face visible. Cela n'empêche aucunement l'aventurier de récupérer des trésors sur ce volcan.
- Lorsqu'un aventurier pénètre sur un volcan dont le jeton a déjà été retourné, il peut s'arrêter ou poursuivre son chemin, comptant alors le volcan comme une case de déplacement.
- Aucun aventurier ne peut quitter le pays des dragons.

2- prise de trésors

Les joueurs peuvent prendre des trésors lorsque leurs aventuriers terminent leurs déplacements sur des volcans. Lorsqu'un aventurier a terminé son déplacement sur un volcan, son propriétaire peut prendre un ou plusieurs éléments du trésor de ce volcan.

Il peut prendre, parmi les trésors se trouvant dans ce volcan :

- **soit** toutes les pierres précieuses de la couleur de l'aventurier,
- **soit** un diamant,
- **soit** un œuf de dragon. Si le joueur prend un œuf de dragon sur un volcan où se trouve un jeton, il prend également le jeton, sauf si ce jeton est un dragon royal ou un anneau, qui ne peuvent pas être pris par un joueur (voir infra).

Chaque joueur place ses pierres précieuses et ses œufs de dragon derrière son cache, à l'abri des regards, et ses jetons, faces visibles, devant son cache.

Note :

Il est possible à un joueur d'utiliser un dé pour déplacer un aventurier se trouvant sur un volcan de 0 cases, ce qui lui permet de rester sur le volcan et d'y prendre des trésors.

En revanche, puisqu'un joueur ne peut, à chaque tour, utiliser que deux de ses aventuriers, il ne peut pas prendre de trésors avec le troisième qui se trouverait sur un volcan.

Utilisation des jetons

Chaque jeton ne peut être utilisé qu'à un moment précis du tour.

- Le jeton *coup du destin* (dés) doit être joué immédiatement après avoir lancé les dés dans la tour du destin.
- Les jetons *Dragon royal*, *Batelier*, *Marche forcée* et *Bébé dragon* doivent être utilisés durant la phase de déplacement.
- Les jetons *Main magique* et *Anneau* doivent être utilisés durant la phase de prise des trésors.

Un joueur peut, durant son tour, utiliser autant de jetons qu'il le souhaite. Les jetons utilisés durant la phase de déplacement ou de prise de trésor doivent obligatoirement affecter l'aventurier qui se déplace ou prend des trésors. Les jetons utilisés sont retirés du jeu et remis dans la boîte, à l'exception des *Dragons royaux* et des *Anneaux* qui restent sur place, et peuvent donc être réutilisés, par le même joueur ou par un autre.

Effets des jetons

Jeton affectant le résultat des dés



Coup du destin (dés) :

Ce jeton permet à un joueur qui vient de lancer les dés et n'est pas satisfait du résultat d'annuler son jet de dé et de relancer les deux dés.

Jetons affectant le déplacement d'un aventurier



Batelier :

Ce jeton permet à un joueur de déplacer l'aventurier d'un volcan à un autre volcan relié au premier par une rivière. Ce déplacement est en plus du déplacement normal de l'aventurier.



Marche forcée :

Ce jeton permet à un joueur de déplacer l'aventurier de trois cases supplémentaires.



Dragon royal :

Le *dragon royal* reste face visible sur le volcan où il a été découvert jusqu'à ce qu'un aventurier l'utilise pour voler jusqu'à un autre volcan. Les dragons royaux ne volent que de volcan en volcan, et ne peuvent pas se poser sur les autres cases. Il y en a un rouge, un bleu et un vert.

Voler à dos de dragon royal :

Un aventurier peut voler avec le dragon royal dans les conditions suivantes :

1. le dragon doit être de la **même couleur** que l'aventurier,
2. L'aventurier doit se trouver sur le **même volcan** que le dragon,
3. Le joueur doit avoir obtenu un **4** avec l'un des dés.

Un 4 au dé peut donc permettre à un aventurier de se déplacer d'un volcan à un autre avec le dragon royal, au lieu de se déplacer normalement. Le dragon reste sur le volcan d'arrivée, où l'aventurier peut normalement prendre des trésors.

Exemple: Un aventurier rouge se trouve sur le même volcan que le dragon royal rouge. Le joueur obtient un 4 avec l'un des dés, et l'utilise pour amener son aventurier sur un autre volcan, où il prend deux rubis.

Appeler un dragon royal :

Un joueur peut également utiliser un 4 au dé pour faire venir un dragon royal sur le volcan où se trouve son aventurier de même couleur. L'aventurier, qui ne se déplace pas, peut ensuite normalement prendre des trésors sur ce volcan.

Exemple : Un joueur a son aventurier bleu sur un volcan où se trouve un saphir. Il obtient un 4 avec l'un des dés et l'utilise pour faire venir sur ce volcan le dragon bleu, avant de prendre le saphir.



Bébé dragon :

Un joueur peut utiliser un jeton *Bébé dragon* comme un 4 au dé, pour faire venir un dragon royal sur le volcan où se trouve son aventurier de même couleur, ou pour déplacer son aventurier sur le dos d'un dragon royal de même couleur. Le bébé dragon ne peut pas, en revanche, être utilisé pour déplacer un aventurier de 4 cases.

Exemple : un joueur a obtenu un 4 avec l'un des dés. Il l'utilise pour faire venir le dragon royal vert sur le volcan où se trouve son aventurier vert. Il joue ensuite son jeton bébé dragon pour permettre à l'aventurier de partir à dos de dragon vers un autre volcan, où il prend un œuf de dragon.

Jetons affectant la prise des trésors



Main magique :

Ce jeton permet à un aventurier qui vient de prendre des trésors sur un volcan d'en prendre de nouveau.



Anneau :

Le jeton anneau reste face visible, jusqu'à la fin de la partie, sur le volcan où il a été découvert. Les aventuriers ne peuvent prendre des anneaux que sur les volcans où se trouve un jeton anneau.

Lorsqu'un aventurier **qui s'est effectivement déplacé** arrive sur un volcan où se trouve un jeton anneau, le joueur peut, au lieu de prendre des trésors, placer un anneau sur son aventurier. Il prend un anneau blanc de la réserve et le place sur le pion aventurier. Chaque aventurier ne peut porter qu'un seul anneau.

Note: À la fin de la partie, les pierres précieuses en possession d'un joueur ne lui rapporteront des points que si son aventurier de la couleur correspondante porte un anneau.

Fin du jeu et décompte des points

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur prend le tout dernier œuf de dragon.

Chaque joueur rend toutes ses pierres précieuses de la couleur de chacun de ses compagnons sans anneau. Ces pierres sont retirées du jeu. On procède ensuite au décompte des points.

Chaque collection composée d'un œuf de dragon, d'un saphir, d'un rubis et d'une émeraude vaut 10 points. Les diamants (translucides) peuvent être utilisés comme joker, remplaçant n'importe quelle pierre précieuse (voir exemple ci-dessous).

Chaque œuf ou pierre précieuse supplémentaire, non utilisé dans une collection, vaut 1 point.

Exemple joueur A :	Exemple joueur B :
10	10
10	10
10	10
10	10
3	2
2	1
0	soit un total de 43
soit un total de 45	

L'aventurier vert du joueur A ne porte pas d'anneau, et ce joueur perd donc toutes ses émeraudes. Heureusement, il a récupéré quatre diamants, qui lui permettent de compléter néanmoins ses collections, et de marquer 45 points, alors que le joueur B n'en a que 43.

Règles pour deux joueurs

À deux joueurs, on utilise les mêmes règles qu'à trois ou quatre, avec les modifications suivantes:

- En début de partie, on ne place qu'un œuf de dragon par volcan. Les trois œufs non utilisés sont remis dans la boîte.
- Au premier tour, le premier joueur déplace son aventurier de 2 cases, et le deuxième joueur de 4 cases. Les tours suivants se jouent selon les règles normales.

Variantes possibles

Variante 1 :

Plusieurs pierres précieuses de même couleur peuvent se trouver sur un volcan.

Variante 2 :

On joue sans les paravents.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag