

DRAGON MARKET



RÈGLES



Marco Teubner
Tomek Larek



MATÉRIEL DE JEU

- 1 Plateau de jeu
- 10 Bateaux
- 4 Héritiers (Pions aux couleurs des joueurs)
- 2 Dés
- 40 Jetons Marchandise
- 12 Pièces de monnaie
- 13 Cartes Objectif rouges
- 10 Cartes Objectif bleues

INTRODUCTION

Le week-end prochain, c'est le mariage de la princesse Xue, la princesse de la baie du Dragon. De ce fait, vous avez envoyé votre Héritier au Dragon Market pour qu'il récupère les cadeaux que vous voulez offrir. Pour lui, c'est loin d'être une corvée, il va enfin pouvoir courir et sauter de barque en barque afin de récupérer toutes les merveilles avant les Héritiers des autres familles.

DAO : « JE TE LAISSE CE VIEUX TAPIS THANH, IL FERA PÂLE FIGURE À CÔTÉ DE CETTE MAGNIFIQUE BAGUE ! JE FILE, ELLE N'ATTEND QUE MOI ! »
THANH : « ON VERRA BIEN SI CE PRÉCIEUX TAPIS EST AUSSI NUL QUE ÇA QUAND IL AURA REJOINT TOUS LES AUTRES CADEAUX DE LA LISTE ! »

BUT DU JEU

Récupérez les Marchandises qui se trouvent sur votre carte Objectif et retournez à votre ponton pour que l'objectif soit validé. Le premier joueur à avoir rempli 2 cartes Objectif remporte la partie.

MISE EN PLACE

Dépliez le plateau de jeu au centre de la table. À tour de rôle, les joueurs placent un Bateau sur le plateau de jeu. Puis les joueurs répètent l'opération jusqu'à ce que tous les bateaux soient placés. Les Bateaux doivent recouvrir exactement 3 cases du plateau de jeu mais ne peuvent pas recouvrir le ponton d'un joueur.

Les Bateaux ont 2 espaces pour recevoir des Marchandises. Mettez 2 jetons Marchandise identiques sur chacun de ces espaces.

Chaque joueur prend l'Héritier de la couleur du ponton face à lui et le place dessus. À 2 joueurs, les joueurs jouent dans les coins opposés.

Mélangez les cartes Objectif bleues et formez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes Objectif rouges dans la boîte de jeu, elles ne sont utilisées que pour la Variante Avancée (voir page suivante). Chaque joueur pioche une carte qu'il place face visible devant lui. La carte représente les 4 Marchandises que les joueurs doivent récupérer pour remplir leur objectif.

Placez les pièces et les 2 dés à côté du plateau de jeu.

Le joueur ayant vu un dragon le plus récemment sera le premier joueur.

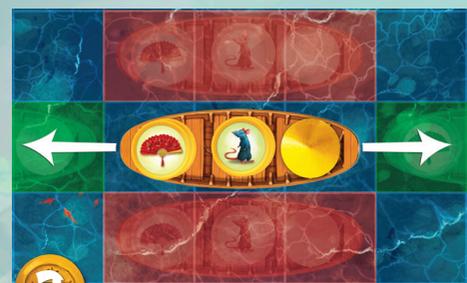
En cas d'égalité, le joueur le plus jeune commence. Le jeu se joue en sens horaire. Dans l'ordre du jeu, chaque joueur, prend :

- 1^{er} joueur 0 pièce,
- 2^e joueur 1 pièce,
- 3^e joueur 2 pièces,
- 4^e joueur 3 pièces.

La partie peut commencer.

TOUR DE JEU

À son tour, le joueur lance les 2 dés. La somme des points des 2 dés indique le nombre de mouvements que le joueur peut faire durant son tour de jeu.



Chaque point de mouvement vous permet de :

- Déplacer un Bateau dans une direction d'autant de cases que vous le désirez
- Les bords du plateau, les autres Bateaux et les pontons stoppent le mouvement. Vous ne pouvez bouger un Bateau que vers l'avant ou l'arrière mais pas sur les côtés.

ATTENTION : Ne placez pas un Bateau avec son marin au centre sur un des bords du plateau de jeu.



Exemple d'installation à 4 joueurs pour un jeu normal.

• Tourner un Bateau

Le marin représente le centre de rotation du Bateau. Attention, certains Bateaux ont le marin à une extrémité, d'autres au centre. Le Bateau tourne toujours de 90° et il finit toujours aligné sur la grille du plateau. Le Bateau doit avoir la place nécessaire pour faire sa rotation. La place nécessaire à la rotation est schématisée ci-contre par les cases vertes.



NOTE : Lors du déplacement ou de la rotation d'un Bateau, les autres Bateaux et les pontons bloquent les mouvements (vous ne pouvez donc jamais passer par dessus un autre Bateau ou un ponton). Si cela devait être le cas, vous ne pouvez pas déplacer ou tourner ce Bateau.

THANH : « DAO, FAIS ATTENTION ! TU VAS CRÉER UN ACCIDENT ! »



Déplacements possibles pour l'Héritier rose.

• Déplacer votre Héritier

L'Héritier peut se déplacer uniquement sur son propre ponton ou sur les Bateaux. Un Héritier peut passer par dessus la case d'un autre Héritier, mais ne peut pas s'y arrêter. Toute case ainsi parcourue coûte un point de mouvement. Un Héritier ne peut pas passer par dessus un marin.

Lors du déplacement de votre Héritier, vous pouvez prendre une Marchandise sur chaque case que vous parcourez à condition que vous ne la possédiez pas déjà et qu'elle soit nécessaire à votre carte Objectif. Il est autorisé de prendre une Marchandise sur des cases occupées par un autre Héritier si vous passez sur cette case. Ramasser des Marchandises n'utilise pas de point de mouvement.



DAO : « PARDON, JE NE FAIS QUE PASSER, MAIS IL ME FAUT CETTE STATUE DE BOUDDHA ! »

- Vous pouvez dépenser vos points de mouvement comme vous le désirez et faire les actions dans l'ordre de votre choix.
- Si vous n'utilisez pas tous vos points de mouvement, vous pouvez prendre autant de pièces du stock que de points non utilisés. S'il ne reste pas assez de pièces dans le stock, vous pouvez les prendre chez le ou les joueurs qui en ont le plus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, alors vous pouvez prendre les pièces chez le joueur de votre choix, ou répartir les pièces prises parmi plusieurs joueurs.
- Vous pouvez dépenser **1 ou 2** pièces maximum, pour ajouter autant de points de mouvement que de pièces utilisées durant votre tour.
- Quand vous avez ramassé toutes les Marchandises demandées par votre carte Objectif, vous devez retourner sur votre ponton pour la valider, remettre les jetons Marchandises dans la boîte du jeu et piocher une nouvelle carte. Placez-la face visible devant vous.

FIN DE PARTIE : Le premier joueur à avoir validé 2 cartes Objectif en revenant à son ponton, gagne immédiatement la partie.

VARIANTE AVANCÉE

Durant l'installation : Mélangez les cartes Objectif rouges et formez une pioche face cachée à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes Objectif bleues dans la boîte du jeu. Chaque joueur pioche 2 cartes et en choisissent une qui sera leur premier objectif. Cette carte reste secrète ! Défaussez l'autre carte que vous mélangez avec la pioche.

THANH : « LE SERPENT NE FERA PAS JOLI AVEC LE VASE, JE VAIS PLUTÔT CHERCHER DE BEAUX POISSONS ! »

Durant le jeu : Les règles du jeu ne changent pas à l'exception des points suivants :
Quand vous validez un objectif en revenant au ponton :

A. Retournez la carte Objectif que vous avez validée face visible devant vous. Maintenant, vous bénéficiez du bonus de la carte (voir Bonus d'Objectif à la page suivante).

THANH : « SI J'AVAIS SU, J'AURAIS PEUT-ÊTRE PRIS CELUI AVEC LE SERPENT... »

B. Piochez 2 cartes, choisissez-en une que vous placez devant vous face cachée. Défaussez l'autre carte en la mélangeant à la pioche.

Fin de partie : Le premier joueur à avoir validé 3 cartes Objectif gagne la partie.

VARIANTE À 2 ET 3 JOUEURS : Les joueurs doivent valider 3 objectifs au lieu de 2.



VARIANTE EN ÉQUIPE (4 JOUEURS) : Les règles du jeu standard ou de la variante avancée restent identiques à l'exception des règles suivantes :

- 🐉. Les joueurs jouent en équipe de 2.
- 🐉. Une équipe décide ensemble de la carte Objectif à remplir.
- 🐉. Une équipe n'a qu'un seul objectif à la fois à remplir.
- 🐉. Les deux équipes alternent leurs tours de jeu ET dans une même équipe les joueurs alternent également leur tour.
- 🐉. Les pièces sont communes aux 2 joueurs d'une même équipe.

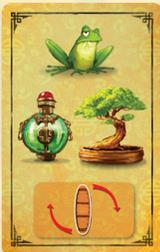
THANH : « TU AS COMPRIS DAO ? MAINTENANT ON EST DANS LA MÊME ÉQUIPE. »

- 🐉. N'importe lequel des Héritiers d'une même équipe peut revenir au ponton pour livrer TOUTES les marchandises demandées par la carte Objectif, quel que soit le joueur de l'équipe qui les a collectées.
- 🐉. Pour gagner, une équipe doit remplir 4 Objectifs.
- 🐉. Si vous utilisez la variante Avancée, un seul des 2 joueurs est autorisé à utiliser le pouvoir des cartes à chaque tour de jeu.

DÉTAILS DES ACTIONS BONUS



Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Bateau par-dessus un autre en restant sur la même ligne.



Une fois par tour, vous pouvez faire tourner un Bateau d'un demi tour (180°) même s'il est bloqué. Faites le tourner en l'air puis reposez-le sur le plateau en veillant bien à garder le marin dans sa position initiale.



Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Bateau latéralement d'autant de cases que vous le souhaitez à condition qu'il ne soit pas bloqué par un autre Bateau.

IMPORTANT : Un Bateau avec un marin au centre ne PEUT JAMAIS terminer son mouvement contre le bord du plateau de jeu.



Une fois par tour, vous pouvez passer par dessus un marin.



Une fois par tour, vous pouvez déplacer votre Héritier en diagonale.



Une fois par tour, vous pouvez sauter par dessus 1 case de mer en ligne droite.



Une fois par tour, vous pouvez échanger votre position avec celle d'un autre joueur sur le même Bateau.



Une fois par tour, vous pouvez faire tourner un Bateau avec un marin à son extrémité sur son axe de rotation opposé (comme indiqué sur l'icône).



Une fois par tour, vous pouvez échanger de place les deux piles de jetons Marchandises d'un même Bateau.



Une fois par tour, vous pouvez relancer un dé.



Vous pouvez ignorer une Marchandise de la carte Objectif suivante (vous ne prenez donc que 2 des 3 Marchandises nécessaires pour réaliser l'objectif suivant).



Choisissez **immédiatement** parmi 3 cartes Objectif au lieu de 2.



Prenez **immédiatement** 3 pièces du stock. S'il ne reste pas assez de pièces dans le stock, vous pouvez les prendre chez les joueurs qui en ont le plus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, alors vous pouvez prendre les pièces chez le joueur de votre choix, ou répartir les pièces prises parmi plusieurs joueurs.



Le pouvoir des cartes ayant cette icône ne se réalise qu'une seule fois.