

DRAGON PARKS

RÈGLES



DRAGON PARKS



BUT DU JEU

Attirez un maximum de **visiteurs** dans votre réserve de **dragons**... et veillez à ce qu'ils puissent repartir en un seul morceau ! Le joueur ayant reçu le plus de **visiteurs** après 3 **saisons** gagne la partie.

MATÉRIEL

- 1 plateau mode
- 1 jeton saison
- 15 tuiles île
- 60 cartes dragon transparentes
- 82 jetons visiteurs (42 x1, 20 x5, 20 x10)
- 5 jetons dragon légendaire
- 5 aides de jeu

MISE EN PLACE

Placez le **jeton saison** ① sur la première case du **plateau mode**, et placez les **jetons dragon légendaire** à l'emplacement prévu ②. Placez les **visiteurs** à proximité ③.

Distribuez aléatoirement 3 **tuiles île** à chaque joueur qui les place devant lui orientées dans le sens de la lecture, sur la face de son choix ④. Rangez les **tuiles** restantes dans la boîte.

Chaque joueur reçoit 5 **visiteurs**, ainsi qu'une **aide de jeu** ⑤.

Mélangez les 60 **cartes dragon** et constituez une pile ⑥. Distribuez-en 4 à chaque joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 3 **saisons**. Lors de chaque **saison**, les joueurs commencent par améliorer leur parc, puis font les comptes des **visiteurs** s'étant rendus dans celui-ci. Les joueurs jouent simultanément.

AMÉLIORATION DU PARC

Regardez les **cartes** de votre main, choisissez-en une et placez-la devant vous face cachée. Lorsque tous les joueurs ont choisi, révéléz la **carte** choisie et placez-la sur une de vos **îles**.

Une **carte** doit toujours être jouée de manière à placer les illustrations à l'endroit. Les **cartes** sont placées en se superposant à une **tuile île**, et aux éventuelles autres **cartes** déjà placées sur cette **tuile**. Pour chacun des 5 emplacements de chaque **île**, seul l'élément visible (qui se superpose aux autres) est pris en compte. Tout élément recouvert est donc ignoré.

Quand vous placez une **carte**, certains effets peuvent se déclencher :

NAISSANCE :



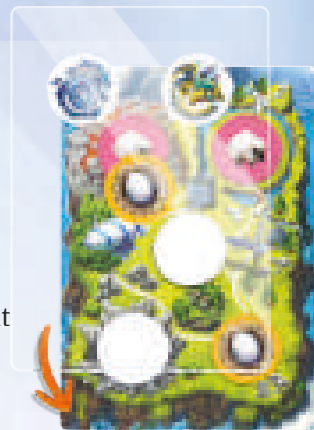
quand un **œuf** est recouvert par un **dragon**, une naissance a lieu dans votre parc. Vous gagnez alors 2 **visiteurs**.

DRAGON FURIEUX :



certains **dragons** sont furieux. Au moment où un **dragon** furieux est recouvert (que ce soit par un autre **dragon**, furieux ou pas, un **œuf** ou des moutons), celui-ci attaque et vous perdez 1 **visiteur**. Pour tout le reste, un **dragon** furieux compte comme un **dragon** normal.

Donnez les **cartes** restantes de votre main au joueur à votre gauche. Recommencez cette étape jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 **cartes** durant cette **saison**. La **carte** restant dans la main de chaque joueur est défaussée. On passe alors à l'étape suivante.



AFFLUX DES VISITEURS

Effectuez les étapes suivantes, dans cet ordre :

DRAGON BLEU :



Le joueur qui a le plus de **dragons bleus** dans son parc gagne 3 **visiteurs**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 3 **visiteurs**, sauf s'il n'y a aucun **dragon bleu** en jeu.

DRAGON JAUNE :



Le joueur qui a le plus de **dragons jaunes** dans son parc reçoit un **jeton dragon légendaire** qu'il place au dessus de l'île de son choix. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent et placent un **jeton dragon légendaire**, sauf s'il n'y a aucun **dragon jaune** en jeu. Celui-ci vous permettra d'obtenir plus de points lors de l'étape de **Tour des îles**.

DRAGON À LA MODE :



Lors de chaque **saison**, un type de **dragons** bénéficie d'une popularité accrue. Ce type de **dragons** est indiqué au dessus du **jeton saison** sur le **plateau mode**. Gagnez 2 **visiteurs** pour chaque **dragon** de ce type dans votre parc.



TOUR DES ÎLES

Pour chaque **île**, comptez le nombre de **dragons** différents sur cette **île**. Vous gagnez :

0 **visiteur** s'il y a 0 ou 1 type de **dragons** sur l'île

1 **visiteur** s'il y a 2 types de **dragons** sur l'île

3 **visiteurs** s'il y a 3 types de **dragons** sur l'île

5 **visiteurs** s'il y a 4 types de **dragons** sur l'île

8 **visiteurs** s'il y a 5 types de **dragons** sur l'île

13 **visiteurs** s'il y a 6 types de **dragons** sur l'île



TYPES DE DRAGONS :

Les types de **dragons** sont : **Noir, Vert, Rouge, Bleu, Jaune, Légendaire**. Si par exemple un **dragon bleu** et un **dragon bleu** furieux sont présents sur une **île**, cela ne compte pas pour 2 types de **dragons** différents.

DRAGON LÉGENDAIRE :

Ce **dragon** ne peut être obtenu que grâce aux **dragons jaunes** (voir ci-dessus). Celui-ci compte pour un type de **dragons** supplémentaire sur votre **île**. Il peut même vous permettre d'avoir 6 types de **dragons** différents sur une même **île** ! Cependant celui-ci s'envole immédiatement après avoir été observé par les **visiteurs** : à la fin de l'étape de **Tour des îles**, remplacez le **jeton dragon légendaire** à sa place sur le **plateau mode**.

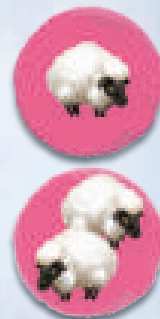


NOURRISSAGE DES DRAGONS

Certaines cases du parc sont des zones d'élevage de moutons vous permettant de nourrir les **dragons** de votre parc. Comptez le nombre de moutons et le nombre de **dragons** dans tout votre parc. Si vous avez moins de moutons que de **dragons**, les **dragons** affamés se nourrissent par eux-mêmes :

vous perdez 1 **visiteur** pour chaque mouton manquant!

Note : il peut y avoir 2 moutons sur un emplacement. Cela permet alors de nourrir 2 dragons.



FIN DE SAISON

Avancez le **jeton saison** vers la case suivante et distribuez 4 **cartes dragon** à chaque joueur. Si la 3e **saison** se termine, c'est la fin de la partie.

Important : les **cartes** jouées sur les **îles** restent en place d'une **saison** à l'autre !



FIN DE PARTIE

Le joueur ayant le plus de **visiteurs** dans son parc emporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de **dragons** dans son parc emporte la partie.
En cas de nouvelle égalité les joueurs se partagent la victoire.





CREDITS

Auteur : Nicolas Sato.

Illustrations : Studio no border (Ayumi Kakei, Thomas Romain).

Conception graphique : Romain Libersa, Alexandre Papet.

Relecture des règles : Lara Andahazy, Pierre-Henri Dupont, Matthis Gaciarz.

Remerciements : Un grand merci à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à l'aventure, Masumi Sato, Naomi et Miona Roumier, Matthieu Lanvin, Stéphane Petitdemange, Régis Bonnessée, Martin Vidberg, ainsi qu'à tous les testeurs français et japonais.

Un grand merci à l'équipe d'Ankama et du Studio no border pour leur travail et le plaisir d'avoir développé ce projet avec eux.

