

# L'OR DES DRAGONS

[Retour présentation](#)

## COMPOSITION DU JEU:

### 126 pions trésor en bois



### 1 sablier (de 1 minutes)



### 6 Écrans pour cacher ses pions trésor ([voir verso de l'écran en fin de page](#))



### 1 Carte foire



Recto / verso identique

### 24 cartes Aventurier de 6 couleur, 4 aventuriers par couleur (ci dessous les aventuriers verts)



Dos des cartes



Guerrier



Guerrière



Voleur



Magicien

### 18 cartes Dragon ([liste complète en bas de page](#))

### 17 Cartes objet magique ([liste en bas de page](#))



Dos des cartes Dragon



Exemple de carte Dragon



Dos des cartes magie



Exemple de carte magie

## RÈGLE DU JEU:

Les passages en *rose* et italique concernent les règles "avancées" que vous pouvez ignorer pour vos premières parties, le temps d'assimiler les mécanismes de base. Vous pourrez en tenir compte par la suite pour rendre vos parties plus stratégique.

### PREPARATION

1. Chaque joueur prend:

- un jeu de 4 cartes Aventurier d'une même couleur (deux guerriers, un voleur, un magicien) qu'il place en une rangée, faces visibles, devant lui,
- un écran qu'il place devant lui et derrière lequel il dissimulera son butin de jetons.

2. Les cartes Dragon sont mélangées et placées en une pile, face cachée, au centre de la table Elles constituent la pioche.

3. On retourne les quatre premières cartes Dragon qui sont placées côte à côte, au centre de la table, Ce sont les dragons vulnérables aux attaques des aventuriers,

4. Les jetons Trésor sont tous placés dans le sac en tissu. On place, sur chacune des quatre cartes de dragons vulnérables, en les prenant au hasard dans le sac, le nombre de jetons Trésor indiqué en bas à gauche de la carte (voir plus loin "les cartes dragons").

5. La carte Foire est placée à l'exact milieu du paquet de cartes Dragon restant, c'est-à-dire entre la 7ème et la 8ème carte.

*5bis. Règle avancée: Les cartes Objet magique sont mélangées. On en distribue une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs regardent leur carte et la posent, face cachée, à côté de leurs cartes Aventurier. Les cartes restantes sont placées en une pile, face cachée, à côté de la pioche de dragons, pour constituer la pioche d'objets magiques.*

6. Le premier joueur est tiré au sort.



### LES CARTES DRAGON

Il doit y avoir, à tout moment (et tant que c'est possible) quatre cartes Dragon, faces visibles, sur la table. Ces quatre cartes représentent les dragons vulnérables aux attaques des aventuriers des joueurs La carte de tout dragon tué doit être retirée du jeu et remplacée par la carte du sommet de pioche.  
En haut de chaque carte Dragon, il y a un nombre qui indique sa puissance

Les jetons placés sur une carte Dragon constituent le trésor de ce dragon, Le trésor est composé de deux parties.

- une partie connue, composée par les jetons placés sur la carte Dragon dès que celle-ci est piochée. Le nombre de jetons la

composant est indiqué par le nombre inscrit en bas à gauche de la carte Dragon (il est possible que ce nombre soit zéro).

- Une partie inconnue tant que le dragon n'est pas tué, Le nombre de jetons la composant est indiqué par le nombre inscrit en bas à droite de la carte Dragon (il est possible que ce nombre soit zéro). **Exemple: le dragon si contre à une force de 6, un trésor connue de 1 et un trésor inconnu de 5**

Tous les jetons composant les parties connues et inconnue d'un trésor sont tirés au hasard du sac.

## LES CARTES AVENTURIER

Chaque joueur dispose de quatre cartes Aventurier, qui ont chacune une valeur d'attaque indiquée en haut à gauche. Voleurs et Magiciens ont, en outre, un pouvoir spécial (cf. Cas particuliers lors du partage du trésor).

Chaque joueur a, au début du jeu, ses quatre cartes Aventurier, faces visibles, devant lui. Au cours de la partie, il utilise ces cartes pour attaquer des dragons. Lorsque les dragons ainsi attaqués sont tués, les cartes Aventurier utilisées lui reviennent\*, mais il doit les placer devant lui, faces cachées. Lorsqu'au début de son tour, il n'a devant lui plus que des cartes faces cachées, il doit toutes les retourner et elles redeviennent ainsi de nouveau disponibles.

\* Les cartes Aventurier peuvent aussi revenir au joueur par l'effet de certaines cartes *Objet magique*.

## LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est désigné au hasard. Les autres joueurs lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au cours de la partie, les joueurs s'efforcent de tuer les dragons vulnérables Dès qu'un dragon est tué, son trésor est complété par la pose des jetons correspondant à sa partie inconnue et il est immédiatement procédé à son partage. Si le dragon a été tué par les aventuriers d'un seul joueur, celui-ci s'empare de l'ensemble du trésor. Si le dragon a été tué par une coalition d'aventuriers de plusieurs joueurs, le trésor doit alors être partagé entre ces joueurs, à leur convenance mais dans un temps limité.

## L'ATTAQUE DES DRAGONS

À son tour de jouer, chaque joueur doit lancer une attaque contre un des quatre dragons vulnérables. Il peut attaquer n'importe lequel de ces dragons, qu'il ait ou non déjà fait l'objet d'une attaque par un aventurier d'un joueur adverse.

Pour attaquer un dragon, il faut placer une carte aventurier, face visible, sous la carte du dragon attaqué, légèrement décalée de manière à ce que la valeur d'attaque des éventuelles cartes Aventurier déjà placées sous la même carte Dragon reste visible.

Une fois la carte Aventurier placée sous le dragon attaqué, on compare la valeur d'attaque totale de tous les aventuriers joués sous ce dragon à la puissance du dragon, inscrite en haut de la carte Dragon:

- Si le total des valeurs d'attaque est inférieur à la puissance du dragon, il ne se passe rien Le dragon continue de vivre et de veiller sur son trésor. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
- Si le total des valeurs d'attaque est égal ou supérieur à la puissance du dragon, celui-ci est tué. On doit immédiatement procéder au partage de son trésor.

## LE PARTAGE DU TRÉSOR D'UN DRAGON TUÉ

Le trésor du dragon est complété en piochant dans le sac le nombre de jetons trésor indiqué en bas à droite de la carte du dragon tué (partie inconnue du trésor).

- Si le dragon a été tué par les aventuriers appartenant à un seul joueur, celui-ci ramasse tous les jetons Trésor du dragon et les place derrière son écran,
- Si le dragon a été tué par des aventuriers appartenant à l'équipe de plusieurs joueurs, le sablier est retourné.

Dès que le sablier est retourné, les joueurs dont des aventuriers ont participé à l'attaque du dragon tué doivent commencer à négocier le partage.

- S'ils parviennent à un accord avant l'épuisement du sablier, le trésor est partagé comme convenu, et chaque joueur met sa part du trésor derrière son écran.

Les accords de partage de trésor doivent obéir aux règles suivantes:

- Ils doivent être précis et ne reposer en rien sur le hasard. Il est interdit de procéder à un tirage au sort parmi les jetons du trésor, que ce soit avant ou après la négociation.
- Ils doivent porter sur l'ensemble du trésor. Il est interdit d'abandonner une partie du trésor
- Ils ne doivent ne porter sur rien d'autre que le partage du trésor. Tout échange ou engagement pour l'avenir est, en particulier, interdit.



- Si le sablier s'épuise sans qu'un accord soit intervenu, aucun des participants ne reçoit quoi que ce soit, et le trésor est retiré du jeu (il n'est pas remis dans le sac mais mis à l'écart, dans le couvercle de la boîte de jeu, par exemple).

## Cas particuliers lors du partage du trésor

### Présence d'un ou plusieurs magiciens parmi les tueurs d'un dragon:

Les magiciens ont une priorité pour s'emparer des jetons rouges, qui représentent des objets magiques. Donc, si parmi les aventuriers qui ont tué un dragon il y a un magicien, celui-ci ramasse immédiatement les jetons rouges éventuellement présents dans le trésor à partager, avant même toute négociation. Il les conserve, même si le partage du restant du trésor échoue, faute d'accord entre les participants. S'il y a plus d'un magicien, la priorité disparaît et le trésor est partagé normalement, après négociation.

**Règle avancée:** *Les jetons rouges sont inclus dans le partage avec les autres jetons. Lorsque, dans le partage du trésor, un joueur dont un magicien a combattu le dragon reçoit un jeton rouge, le joueur prend la première carte de la pioche d'objets magiques. Un joueur peut très bien recevoir un jeton rouge alors qu'il n'a pas de magicien impliqué dans la mort du dragon dont on partage le trésor, mais il ne pioche alors pas de carte Objet magique.*

*Chaque carte peut être utilisée une fois, et une seule, dans la suite du jeu, pour produire l'effet indiqué. Une fois utilisée, une carte Objet magique est défaussée. Si la pioche d'objets magiques est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.*

### Présence d'un ou plusieurs voleurs parmi les tueurs d'un dragon:

Lorsqu'un voleur a participé au combat contre un dragon, son propriétaire peut, après le partage, prendre un jeton, au hasard, derrière l'écran d'un autre joueur impliqué dans le même combat. S'il y a plusieurs voleurs, les vols se font dans l'ordre dans lequel les cartes Voleur ont été jouées. Le vol se fait de toute façon, que les joueurs aient ou non réussi à s'entendre sur le partage du trésor.

**Règle avancée:** *Un voleur qui vole un jeton rouge ne pioche pas de carte Objet magique.*

### Présence d'une combinaison magicien-voleur d'un même joueur parmi les tueurs d'un dragon:

Lorsqu'un voleur et un magicien ont combattu le même dragon, le voleur bénéficie de l'aide du magicien et peut donc regarder derrière l'écran de sa victime et y choisir le jeton qu'il vole.

## Une fois l'attribution du trésor terminée:

- les joueurs récupèrent les cartes de leurs aventuriers qui ont participé à l'attaque du dragon tué, ils placent ces cartes devant eux, faces cachées, à côté des cartes Aventurier, faces visibles, qu'il leur reste éventuellement.
- la carte du dragon tué est retirée du jeu,
- la carte Dragon du dessus de la pioche est placée sur la table, à la place de celle du dragon tué et les jetons correspondant à la partie connue de son trésor sont pris au hasard dans le sac et placés sur la carte.
- Le joueur suivant doit procéder à une attaque.

## FOIRE

Lorsque le 7ème Dragon est pioché sur la pile de cartes Dragon, la carte Foire apparaît.

Les joueurs disposent alors de la durée d'un sablier pour s'échanger librement des jetons. Seuls les jetons peuvent être échangés. Cela n'oblige nullement un joueur à révéler le contenu exact du butin qu'il a accumulé derrière son écran. Le jeu reprend ensuite là où il avait été interrompu.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque le dernier jeton est pioché dans le sac, la partie continue. On ne pioche cependant plus de nouveaux dragons, et lorsqu'un dragon est tué, on ne complète pas son trésor et l'on se contente de partager ce qu'il y a sur sa carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus le moindre trésor à partager, tous les dragons ayant été vaincus...

Chacun révèle alors le contenu de son butin et compte ses points. Le vainqueur est celui ayant le total le plus élevé.

### Décompte des points:

- Les pièces d'argent valent 1 point chacune.
- Les pièces d'or valent 3 points chacune.
- Les objets magiques (jetons rouges) valent 1 point chacun.
- Le diamant noir rapporte 7 points.

e) Dans chacune des cinq autres couleurs (les pierres précieuses vertes, bleues, violettes et jaunes, ainsi que les diamants blancs), le joueur ayant le plus de jetons marque 15 points (à 3 joueurs), 12 points (à 4 ou 5 joueurs), ou 10 points (à 6 joueurs). S'il y a plusieurs ex aequo sur une couleur, ils marquent tous la totalité des points.

**Règle avancée:**

- a) Les pièces d'argent valent 1 point chacune.
- b) Les pièces d'or valent 3 points chacune.
- e) Les objets magiques (jetons rouges) valent 1 point chacun
- d) Le diamant noir rapporte 15 points. Le diamant noir est maudit, et le joueur l'ayant ne peut marquer de points aux paragraphes e) et f. Si ce joueur est seul à avoir le plus grand nombre de jetons d'une couleur, personne ne marquera de points pour cette couleur au paragraphe e).
- e) Dans chacune des cinq autres couleurs (les pierres précieuses vertes, bleues, violettes et jaunes, ainsi que les diamants blancs), le joueur ayant le plus de jetons marque 12 points (à 3 joueurs), 10 points (à 4 ou 5 joueurs), ou 8 points (à 6 joueurs). S'il y a deux premiers ex aequo sur une couleur, ils marquent chacun la moitié des points (6, 5 ou 4). S'il y a trois premiers ex aequo ou plus, ils ne marquent rien.
- f) Si un joueur a au moins un pion de chacune des cinq types de pierres précieuses, il marque 5 points.

**Verso de l'écran des joueurs**

































Couleur	Type de pion	Nombre	Score	Score (Règles avancées)
Argenté  Doré  Rouge 	Pièce d'argent Pièce d'or Objet magique	35 20 16	 = 1 point  = 3 points  = 1 point	 = 1 point  = 3 points  = 1 point
Bleu  Vert  Violet  Jaune  Blanc 	Saphir Émeraude Améthyste Ambre Diamant	12 12 12 12 6	Pour celui des joueur qui a le plus de pions dans chacune des cinq couleurs. (      ) 3 joueurs 15 pts, 4-5 joueurs 12 pts, 6 joueurs, 10pts	 +  +  +  +  = 5 points Si un joueur a au moins un pion de chacun des cinq types de pierres précieuse, il marque 5 points  Pour celui des joueur qui a le plus de pions dans chacune des cinq couleurs. (      ) 3 joueurs 12 pts, 4-5 joueurs 10 pts, 6 joueurs 8 pts
Noir 	Diamant noir	1	 = 7 points	 = 15 points Le joueur ayant le diamant noir ne marque aucun point pour les autres pierres

Tableau récapitulatif des cartes Dragon		
Puissance du dragon	partie connue du trésor	partie inconnue du trésor
10	4	7
10	11	0
10	7	4
9	0	9
9	8	2
9	5	5
8	8	0
8	4	4
8	5	3

8	0	8
7	4	3
7	0	7
7	7	0
6	1	5
6	4	2
6	3	3
5	4	1
5	0	5

### Tableau récapitulatif des cartes de magie.

**[Si votre jeu n'est pas en français vous pouvez télécharger la traduction des cartes, sous forme d'étiquette à coller, en cliquant ICI.](#)**

Nom de la carte	Effet
Nuage répulsif	<i>Jouez cette carte lorsqu'un autre joueur pose un aventurier.</i> Le joueur reprend son aventurier et doit le jouer sous un autre dragon.
Poudre de renouveau	<i>Jouez cette carte juste avant que ne commence le partage d'un trésor.</i> Choisissez un certain nombre de jeton du trésor. Ces jeton sont remis dans le sac en tissu et remplacés par d'autres, tirés au hasard.
Anneau de rappel	<i>Jouez cette carte au début de votre tour.</i> Retournez immédiatement tous ceux de vos aventuriers qui sont faces cachées.
Miroir d'échange	<i>Jouez cette carte entre les tours de deux joueurs.</i> Échangez trois jetons du trésor connu d'un dragon contre trois jetons du trésor connu d'un autre dragon
Pierre d'embrouille	<i>Jouez cette carte lorsqu'un autre joueur veut vous voler.</i> C'est vous qui choisissez le jeton que l'on vous vole.
Gant capteur	<i>Jouez cette carte lorsque vous allez piocher une autre carte objet magique à la suite du partage d'un trésor.</i> Piochez trois carte au lieu d'une.
Épée +1	<i>Jouez cette carte lorsque vous posez un aventurier.</i> Ajouter 1 à la valeur de la carte aventurier que vous jouez. (Si le dragon n'est pas tué, vous pouvez laisser cette carte à côté de la carte aventurier pour que ce bonus ne soit pas oublié)
Clochette d'urgence	<i>Jouez cette carte entre deux tour de jeu.</i> Une foire exceptionnelle a lieu immédiatement.
Tube aspirant	<i>Jouez cette carte entre les tours de deux joueurs.</i> Échanger deux jetons du trésor connu d'un dragon contre deux jetons du trésor connu d'un autre dragon.
Bras long	<i>Jouez cette carte après le partage d'un trésor auquel vous n'avez pas participé.</i> Si votre voleur est face visible devant vous, vous pouvez voler, au hasard, un jeton derrière l'écran de l'un des joueurs ayant pris part au partage.
Poudre d'inversion	<i>Jouez cette carte entre les tours de deux joueurs.</i> Échangez les places de deux dragons, à condition qu'aucun des deux ne se retrouve alors avec des aventuriers suffisamment puissants pour le vaincre.
Anneau de confusion	<i>Jouez cette carte lorsque les joueurs viennent de conclure un accord pour le partage d'un trésor, que vous y ayez pris part ou non.</i> Échangez les parts de deux autres joueurs.
Gant de velours	<i>Jouez cette carte lorsque votre voleur va prendre un jeton derrière l'écran d'un adversaire.</i> Volez, au hasard, deux jetons au lieu de un.

Main invisible	<p><i>Gardez cette carte secrète.</i></p> <p>Vous pouvez, discrètement, subtiliser des jetons sur les cartes Dragon. Vous ne pouvez subtiliser ainsi qu'un jeton à la fois. Si vous êtes surpris en flagrant délit, vous révélez cette carte, qui est alors défaussée. Vous conservez les jetons que vous avez subtilisés jusqu'ici, mais vous ne pouvez désormais plus en subtiliser d'autres.</p>
Boule de feu	<p><i>Jouez cette carte lorsque vous posez votre magicien.</i></p> <p>Votre magicien a une valeur de 4. (Si le dragon n'est pas tué, vous pouvez laisser cette carte à côté de la carte aventurier pour que ce bonus ne soit pas oublié)</p>
Loupe de discernement	<p><i>Jouez cette carte juste avant que ne commence le partage d'un trésor.</i></p> <p>Piochez cinq jetons dans le sac en tissu et choisissez en deux que vous rajoutez au trésor. Rejetez les trois autres dans le sac.</p>
Poudre de faiblesse	<p><i>Jouez cette carte lorsqu'un autre joueur vient de poser un aventurier permettant de vaincre un dragon en égalisant juste sa puissance.</i></p> <p>La puissance du dragon est augmenté de 1. (Laissez cette carte à côté de la carte dragon pour que le bonus ne soit pas oublié)</p>

