

LES DRAGONS DU MEKONG

COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu (représentant le delta du fleuve Mékong avec 27 petites îles et 6 villages) voir photo en fin de page

27 pions ronds gris



représentant les pierres servant de support aux planches pour construire les passerelles

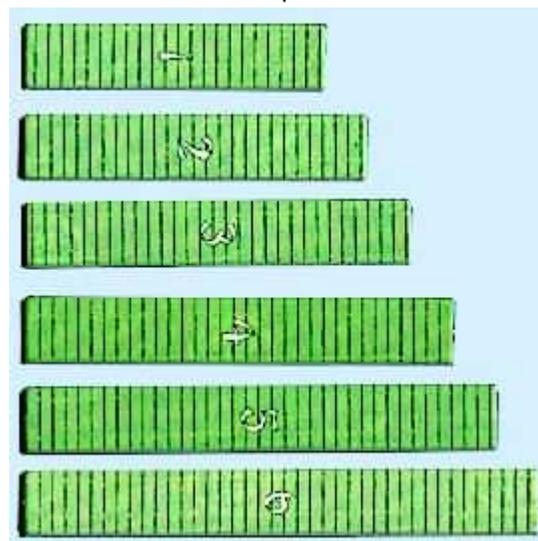
1 gros pion marron



Statuette indiquant qui commence à jouer

36 réglottes de carton (6 de chaque couleur)

Ci-dessous les planches vertes



De 6 tailles différentes (numéroté de 1 à 6 pour chaque couleur), elles permettent de construire des passerelles.

6 pions de couleurs différentes



Représentant les jeunes gens du parcours

78 Cartes action (13 de chaque couleur)



Ci-contre le dos de chacune des 6 séries de cartes.
Voir plus loin dans la règle pour le détaille de chaque carte.

REGLE DU JEU:

PRÉPARATION DU JEU:

Chaque joueur prend:

1. Un pion (son jeune homme) et le place sur le village de la couleur correspondante;
 - A 2 joueurs, on ne joue qu'avec les pions blanc et noir.
 - A 3 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge bleu et blanc.
 - A 4 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge, vert, bleu, jaune.
 - A 5 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge, vert, bleu, jaune, blanc
 - A 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 de couleurs qui ne sont pas jouées en raison du nombre de joueurs.
 - Exemple: Si la partie oppose trois 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
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:

A 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 à la statuette devant lui et en se succédant dans le sens des aiguille 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 de ses cartes, chaque joueur doit vérifier qu'aucune carte dragon joué 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.

A 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 joué 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 recommence un nouveau tour.

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 A UTILISER,
AINSI QUE DES CARTES DRAGON A RETIRER EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEUR**

Couleur utilisées	Nombres de joueurs									
	2		3		4		5		6	
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 carte chaque joueur doit avoir en main en fonction du nombre de joueur.

Exemple:

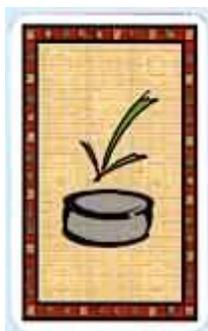
A 4 joueur, chaque joueur doit avoir en main 11 cartes puisque chacun doit écarter de son jeu les cartes Dragon noir et blanc.

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

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

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

LES DIFFÉRENTES CARTES ACTION:



PLACER 1 PIERRE: Le joueur **DOIT** poser **une** pierre sur l'une des 27 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 pierre, car ils sont supposés avoir des rives à la bonne hauteur. C'est donc le village dans son ensemble qui constitue une "pierre" sur la quelle peuvent s'appuyer jusqu'à 3 planches.

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

Elle ne peut donc 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 appuyer une planche dans la limite de 3 planches en

appui sur une 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 décrites au paragraphe précédent.



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

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

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 appuis 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 considère pas que la planche est en appui sur une autre planche.

En aucun cas une planche ne doit 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:

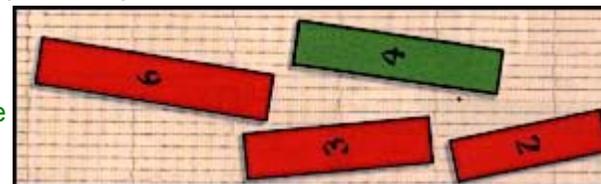
1. Retirer du plateau de jeu une planche, de n'importe qu'elle couleur ou longueur, et de la déposer dans sa propre réserve de planches afin de l'utiliser ultérieurement.

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.

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.

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.



DÉPLACEZ VOTRE PION DE 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.

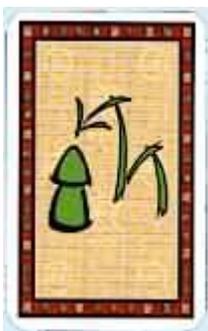
La planche sur laquelle le pion est déplacé doit être libre, c'est-à-dire non occupée par un autre pion. Par contre, un pion peut toujours être déplacé vers un village déjà occupé par un ou plusieurs pions. Si aucun déplacement n'est possible dans aucune direction, le pion tombe à l'eau et revient sur son village de départ.

Voir exemple ci-dessous:

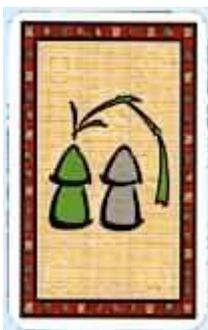


DÉPLACER VOTRE PION DE 2 PLANCHES: Le joueur **DOIT** déplacer son pion de **deux** planches, ou d'une planche et un village, en respectant les règles et restriction données ci dessus.

S'il n'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.

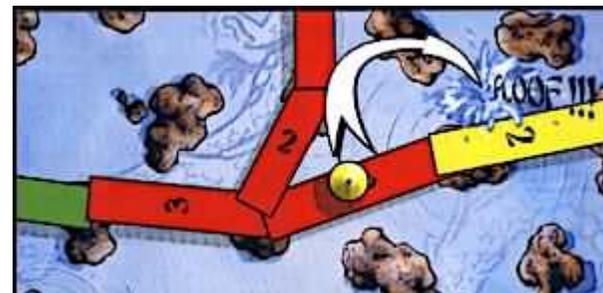


FAITES SAUTER VOTRE PION PAR-DESSUS UN AUTRE PION: le joueur **DOIT** faire sauter son pion par-dessus un pion se trouvant sur une planche jouxtant celle où il se trouve et retomber sur une planche libre ou un village.

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.

Voir exemple ci-dessous:



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 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, leur effets s'appliquent tous. Une carte Dragon ne peut pas annuler les effets d'une autre carte Dragon.

Exemple: Le joueur rouge à retourner 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 possible. Si la partie réunit moins de 6 joueur, chaque joueur doit retirer de son ensemble, avant même de commencer la partie, les cartes Dragon inutiles.

Photo du plateau de jeu

(taille réel = 56 x 56 cm)

