

Jeu Habermaaß n° 4710

Don Drago

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idee :

Christoph Cantzler & Anja Wrede

Illustration :

Thies Schwarz

Durée de la partie :

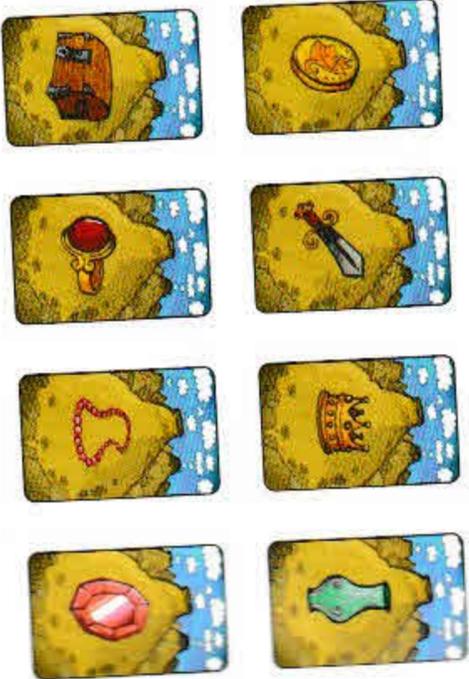
env. 10 minutes

Dans les montagnes habitées par le dragon, tu peux trouver plein de trésors. Mais prudence : Don Drago monte la garde et surveille ses trésors ! Celui qui s'emparera en premier des trésors deviendra un valeureux héros - jusqu'à ce qu'un trésor plus gros apparaisse !

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 dragon
- 56 cartes de trésors (avec 8 motifs de trésors différents)
- 1 règle du jeu

56 cartes de trésors

Idée
Chaque joueur essaye de récupérer le plus de cartes possibles du même motif. Pour cela, il faut avoir de la chance et user de tactique en posant et échangeant les cartes. Don Drago joue ici un rôle crucial car il peut empêcher qu'on prenne ses cartes et celles des autres joueurs. Celui qui, selon le nombre de joueurs, récupérera 9, 11 ou 13 cartes de trésors gagnera la partie.

Préparatifs
Mélanger toutes les cartes de trésors et en distribuer six à chaque joueur sans les montrer. Chacun prend son jeu de cartes en main. Empiler les cartes restantes et les poser au milieu de la table comme pile de pioche. Poser le dragon à côté de la pile de pioche.

Déroulement de la partie
Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les dragons sont des animaux géants, c'est le joueur le plus grand qui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Choisis l'une des deux possibilités suivantes :**1. Déposer des trésors**

Tu peux poser devant toi deux, trois ou quatre cartes identiques en les tournant face vers le haut. Ceci n'est possible :

- que si tu es le premier à poser ce motif de trésor,
- ou
- que si tu peux poser un nombre de cartes d'un motif qui soit supérieur au nombre de cartes déjà posées devant toi ou devant un autre joueur. L'autre joueur doit alors te donner les cartes de trésor correspondantes.

Exemples :

1. Un joueur a deux cartes de pierres précieuses posées devant lui. Si tu poses trois ou quatre cartes de pierres précieuses, tu récupères alors les deux cartes de ce joueur et les ajoutes à tes cartes.
2. Tu as déjà trois cartes de pierres précieuses devant toi. Si tu as quatre autres cartes de pierres précieuses dans ton jeu, tu peux alors les poser à côté des autres.

2. Faire garder ses trésors par Don Drago

Tu peux échanger jusqu'à quatre cartes de ton jeu. Empile-les, faces cachées, au milieu de la table et pose Don Drago dessus.

Conseil : tu devras bien te rappeler quelles cartes sont dans « ta » pile. Tu en auras peut-être de nouveau besoin plus tard au cours de la partie. Don Drago « bloque » cette pile jusqu'à ce qu'un autre joueur pose une pile de cartes de son jeu et mette le dragon dessus.

Ensuite, tu pioches autant de cartes que tu viens de poser devant toi ou que tu as données en garde à Don Drago. Tu peux prendre ces cartes dans la pioche et/ou dans toutes les autres piles posées au milieu de la table, mais pas dans celle gardée par le dragon. Tu dois avoir de nouveau six cartes en main.

Fin de la partie

La fin de la partie dépend du nombre de joueurs :

- A deux, le gagnant est celui qui aura récupéré en premier 13 cartes ou plus.
- A trois, il faut récupérer au moins 9 cartes de trésors ou plus.
- A quatre, le gagnant doit récupérer 9 cartes de trésors ou plus.