



# Dragon Deck



# Dragon Deck

 **Âge :** 6-99 ans

 **Nb de joueurs :** 2 joueurs

 **Contenu :** 24 cartes «dragon» + 11 cartes «victoire»

 **But du jeu :** Devenir le maître des dragons en remportant 6 cartes «victoire».

Qui sera le maître des Dragons ?

Sélectionner les dragons les plus puissants pour remporter les duels mais rappelez-vous que si le FEU bat la FORÊT, la FORÊT, bat l'EAU et l'EAU bat le FEU !



 **Principe du jeu :** Durant la 1<sup>re</sup> phase de jeu, les joueurs choisissent les dragons avec lesquels ils vont combattre. Puis lors de la 2<sup>e</sup> phase, les batailles vont s'enchaîner à la manière d'un chifoumi.

**Préparation du jeu :**

Mélangez les cartes « dragon » et posez-les en 3 paquets de 8 cartes, face cachée, au centre de la table. Posez les cartes « victoire » à côté.

**Déroulement du jeu :**

## **Phase 1 – Le recrutement des dragons**

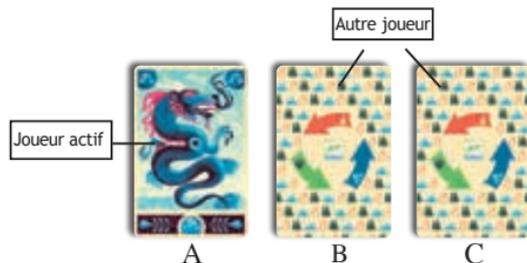
Durant cette phase, les joueurs vont, tour à tour, se répartir les cartes «dragon» qui constitueront leur main pour la phase 2.

À chaque tour de jeu, le joueur actif garde 1 carte et en donne 2 à l'autre joueur.

Le plus jeune joueur commence, est devenu le joueur actif pour ce tour.

Le joueur actif retourne la 1<sup>re</sup> carte du paquet A. Il décide alors :

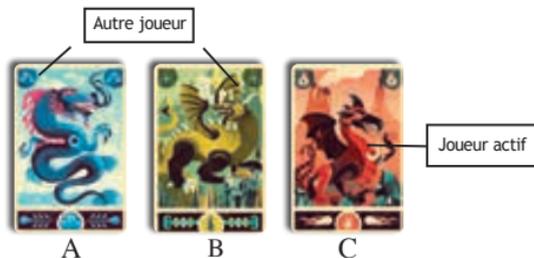
- de garder cette carte : il donne à l'autre joueur les 1<sup>res</sup> cartes des piles B et C.



- de refuser cette carte : il la donne à l'autre joueur puis retourne la 1<sup>ère</sup> carte du paquet B.

De la même façon que précédemment, le joueur actif peut décider :

- de garder cette carte, il donne alors à l'autre joueur la 1<sup>re</sup> carte du paquet C.
- de refuser cette carte, il la donne alors à l'autre joueur puis il pioche et GARDE la 1<sup>re</sup> carte du paquet C.



**NB :** Les cartes récupérées sont placées face visible en une seule pile devant chaque joueur.

Puis, c'est à l'autre joueur de devenir joueur actif et joue comme précédemment.

On répète ainsi les tours jusqu'à épuisement des 3 paquets. La phase 2 peut commencer.

### **Phase 2 – La bataille des dragons**

Durant la 2<sup>e</sup> phase de jeu, les joueurs vont combattre avec les 12 dragons qu'ils se sont répartis.

Les joueurs récupèrent les 12 cartes correspondant aux dragons qu'ils ont recrutés.

Les batailles vont s'enchaîner jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté 6 cartes « victoire ».

#### Déroulement d'une bataille :

- Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose devant lui, face cachée.
- Les joueurs retournent leur carte en même temps.

#### Résolution de la bataille :

Pour savoir quel dragon l'emporte, on regarde d'abord le type de dragon sans tenir compte de sa valeur.

- Un dragon **FEU** bat un dragon **FORÊT** et remporte le duel,
- Un dragon **FORÊT** bat un dragon **EAU** et remporte le duel,
- Un dragon **EAU** bat un dragon **FEU** et remporte le duel.



Si une bataille oppose 2 dragons de même type, on regarde alors leur valeur pour déterminer le gagnant : le dragon possédant la valeur la plus forte gagne la bataille.

Le joueur dont le dragon gagne la bataille reçoit une carte « victoire ».

Les cartes « dragon » sont défaussées et on redémarre une nouvelle bataille.

**Cas particulier :** les dragons de valeur 1. Si un joueur gagne une bataille avec un dragon de valeur 1, il reçoit alors 2 cartes « victoire » au lieu d'une seule.

**Fin de la partie :** dès qu'un joueur remporte sa 6<sup>e</sup> carte « victoire », il gagne la partie immédiatement.

**NB :** il se peut qu'une partie se termine avant que les joueurs aient pu se débarrasser de toutes les cartes qu'ils avaient en main !

*Un jeu de Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson*