Rüdiger Dorn

Coeur de Dragon

Pour 2 joueurs, à partir de 8 ans

APERÇU DU JEU

Il y a bien longtemps, le Grand Dragon veillait sur le sort de tout un peuple. Mais un sorcier maléfique a pétrifié le dragon et ainsi enfermé son souffle de feu dans une pierre rouge-sang : le Cœur de dragon. Dans ces temps merveilleux mais périlleux, les princesses devaient se montrer courageuses face aux héros et aux trolls, séduire le dragon pétrifié et mettre en sécurité les plus précieux trésors. Les puissants dragons de feu convoitaient également ces trésors tout en étant traqués par de redoutables chasseuses de dragons. Seul les nains se tenaient à l'écart de tout et ne se préoccupaient que de leurs propres intérêts.

OBJECTIF DU JEU

Les joueurs posent des cartes sur différentes cases du plateau. De cette manière, ils peuvent amasser d'autres cartes posées sur les cases voisines et gagner ainsi des points de renommée. À la fin de la partie, le joueur qui aura le plus de points de renommée aura rompu le charme et libéré le Grand Dragon.

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu
100 cartes de jeu (2 sets identiques de chacun 50 cartes)
1 figurine *Dragon*

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau de jeu est disposé au milieu de la table et les joueurs s'assoient l'un face à l'autre.
- La figurine *Dragon* est placée à côté de l'illustration du Dragon Pétrifié.
- Chaque joueur reçoit son set de 50 cartes qu'il mélange avec soin. Il prend 5 cartes dans sa main et place les cartes restantes en pile, face cachée, devant lui.
- Le plus jeune joueur désigne le premier joueur. Ensuite, les adversaires jouent chacun à tour de rôle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- À son tour de jeu, un joueur, doit poser **une ou plusieurs cartes identiques**. Ensuite, il complète sa main à 5 cartes.
- Les cartes sont toujours posées sur une, et une seule, case du plateau de jeu qui représente la même illustration que les cartes jouées.
- Sur les cases simples, les cartes sont empilées de façon à ne laisser apparaître que la carte du dessus.
  Exemple : sur l'illustration ci-contre, un joueur peut placer le nombre de cartes Dragon de feu de son choix.

- Pour les cases multiples, les cartes sont placées de façon légèrement décalée afin de pouvoir compter le nombre de cartes qui s'y trouve.
  Exemple : sur l'illustration ci-contre, un joueur peut placer 3 cartes Chasseuse de dragons.

- Des actions peuvent être déclenchées en jouant des cartes.
- Pour les cartes qui sont posées sur une case simple, l'action a lieu immédiatement (sauf pour les cartes *Coffre au trésor* et *Dragon pétrifié*, voir colonne de droite).
- Les cartes qui sont posées sur une case multiple entrent en action seulement s'il y a **exactement** autant de cartes que le nombre de cases illustrés sur le plateau de jeu.
- Si, depuis la case où les cartes ont été posées, est représentée une flèche qui relie une case voisine, le joueur récupère les cartes s'y trouvant. Ces cartes ont des valeurs différentes et celles-ci constituent des points de renommée.
  Exemple : Avec les Dragons de feu, un joueur récupère des cartes Coffre au trésor.

LES CARTES EN DÉTAIL :

Coffre au trésor : Aucune action n'est déclenchée en jouant cette carte.

Ici s'accumulent de formidables trésors dont l'éclat séduit les redoutables dragons de feu. Précisons que la princesse a également un œil sur ces richesses.

Dragon de feu : Le joueur récupère toutes les cartes *Coffre au trésor* exposées et les place face cachée devant lui.

Les dragons de feu s'abattent depuis les cieux sur les trésors et les volent avec leurs pattes griffues.

Dragon pétrifié : Aucune action n'est déclenchée lors de la pose d'un Dragon pétrifié.

Telle une preuve silencieuse contre l'oubli, le dragon pétrifié est là. À sa place, veille maintenant le cœur du Dragon, jusqu'à ce qu'un jour, le charme soit rompu et que le Grand Dragon prenne le chemin du retour à la vie.

Princesse : Le joueur récupère soit toutes les cartes *Coffre au trésor* exposées, soit toutes les cartes *Dragon pétrifié* exposées. Même s'il pose plus d'une princesse, le joueur doit décider d'une des deux piles disponibles. Il place les cartes récupérées face cachée devant lui. Si le joueur prend les cartes *Dragon pétrifié*, il récupère la figurine *Dragon* et la pose devant lui, même si celle-ci était préalablement chez son adversaire. Si le joueur a déjà la figurine devant lui, il la conserve. Pour plus de détails sur la figurine *Dragon*, voir page 4.

Voilà une princesse qui sait ce qu'elle veut: la richesse pour son peuple et le cœur de Dragon pour elle-même. Elle séduit le Grand dragon pour utiliser la magie du cœur de dragon pour elle-même.

Troll : Le joueur récupère toutes les cartes *Princesse* exposées et les place face cachée devant lui.

C'est un monstre. Né de la magie du mal, il n'a d'action que sur la princesse.

Nain : Lorsqu'un joueur pose la **quatrième** carte *Nain*, il récupère les quatre cartes *Nain* posées sur la case et les place face cachée devant lui.

Ce n'est pas à proprement parler la richesse qui guide un nain, mais plutôt la découverte de celle-ci. À peine l'a t'il trouvée qu'il place tous ses trésors dans un coffre sur la plus haute des montagnes. Et chaque fois qu'il réunit quatre trésors, il se précipite vers l'auberge la plus proche.

Héros : Lorsqu'un joueur pose la **deuxième carte** *Héros*, il récupère soit toutes les cartes *Princesse*, soit toutes les cartes *Trolls* exposées. Dans les 2 cas, il les place face cachée devant lui.

Les deux Héros sont ensuite placés face visible au-dessous du navire, tel qu'illustré.

Note : Dans ce cas, une flèche courbe est illustrée sur le plateau pour indiquer la zone du navire.

Contre un monstre, un héros n'est jamais bien loin et il rend la vie bien difficile aux trolls. Il apporte sécurité à la princesse, qu'elle le souhaite ou non.

Chasseuse de dragons : Lorsqu'un joueur pose la **troisième** carte *Chasseuse de dragons*, le joueur récupère toutes les cartes *Dragon de feu* exposées et les pose face cachée devant lui.

Les trois cartes *Chasseuse de dragons* sont ensuite placées face visible au-dessous du navire, tel qu'illustré.

Note : Dans ce cas, une flèche courbe est illustrée sur le plateau pour indiquer la zone du navire.

Courageusement ils combattent les puissants dragons de feu envoyés par le sorcier maléfique pour s'attaquer au peuple et voler les trésors des nains.

Navire : Lorsque le joueur pose la **troisième** carte *Navire*, il récupère toutes les cartes se trouvant au-dessous de la zone des navires (chasseuse de dragon et héros) et les place, face cachée, devant lui.

Les trois cartes Navire sont ensuite retirées du plateau, empilées et posées à coté du plateau. La partie prend fin lorsque la troisième pile de cartes *Navire* est posé à côté du plateau.

Note : Le symbole « Arc et Epée » sur les cartes *Navire* rappelle qu'avec les navires, on récupère des chasseuses de dragon ainsi que des héros.

Pays lointains, nouvelles aventures. Voici la devise des héros et des chasseuses de dragons. Une fois leur travail accompli, ils montent à bord du navire et lorsque le troisième signal retentit, le navire prend le large.

AUTRES RÈGLES

- Si un joueur doit récupérer des cartes du plateau de jeu mais que les cases correspondantes sont vides, il n'a pas de chance et ne reçoit rien.
  Exemple : Un joueur pose un troll mais la case Princesse est vide. Il ne récupère aucune carte.
- Pour les cases multiples (qui nécessitent plusieurs cartes pour déclencher une action), on peut placer autant de cartes dans un tour que le nombre de cartes manquantes pour atteindre le nombre de cartes indiqué sur la case. S'il y a déjà, par exemple, deux cartes sur la case *Nain*, un joueur peut donc ajouter jusqu'à 2 nouvelles cartes durant son tour. Il n'est pas permis de jouer 3 cartes *Nain* et ensuite de débuter une nouvelle pile avec le troisième nain.
- Il n'est pas permis de consulter les cartes d'une pile posées face visible (sur le plateau de jeu ou dans le navire).

LA FIGURINE DRAGON

Le joueur qui possède la figurine *Dragon* complète toujours sa main à 6 cartes à la fin de son tour de jeu.

Important : Si un joueur doit transmettre la figurine *Dragon*, il ne peut avoir à nouveau que 5 cartes en main. Son adversaire pioche donc immédiatement une carte de sa main, sans la regarder, et la met face cachée sur la pioche du joueur qui a perdu la figurine *Dragon*. Ce dernier récupérera ainsi sa carte lors de son prochain tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin, lorsque le navire a fait 3 voyages. À côté du plateau de jeu se trouvent trois piles avec chacune 3 cartes *Navire*. Ensuite, l'autre joueur a encore un tour de jeu complet.

La partie peut prendre fin prématurément si un joueur prend la dernière carte de sa pioche. S'il ne pose pas la troisième carte *Navire* durant son tour suivant (parce qu'il ne peut pas ou ne veut pas), la partie prend fin après ce tour. Dans ce cas aussi, l'autre joueur a encore un tour de jeu complet.

À ce moment, les joueurs défaussent les cartes qu'ils ont en main et les remettent dans la boîte. Puis, les joueurs additionnenent les points de renommée indiqués sur les cartes qu'ils ont amassées au cours de la partie. Le joueur qui possède la figurine *Dragon* reçoit 3 points supplémentaires.

Le joueur avec le total le plus élevé est déclaré gagnant. En cas d'égalité, le joueur avec la figurine *Dragon* l'emporte.

L'auteur : Rüdiger Dorn est né en 1969 et vit avec son épouse Maja et leurs trois enfants dans le sud de l'Allemagne. Il développe des jeux pour enfants et adultes, dont ***Jambo***, également publié dans la gamme *Jeu pour 2*.

Rédaction : TM-Spiele
Illustrations : Michael Menzel
Figurine *Dragon*: Franz Vohwinkel
Design graphique : Pohl & Rick

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
© 2010 Filosofia Éditions
pour la version française
3250 F.X. Tessier. Vaudreuil-Dorion,
Québec, Canada
J7V 5V5
Tel.: 450 424 0655
Fax: 450 424 1490
www.filosofiagames.com

T.Nr.28860920