

2-4 joueurs | 8 ans et +

UN JEU DE DÉS ET D'AUDACE

DRAGONWOOD™

RÈGLES DU JEU



CONTENU

108 cartes, réparties en deux tas :
64 cartes Aventurier
(5 combinaison, numérotées de 1 à 12; 4 Lucky Ladybugs)
42 cartes Dragonwood
2 cartes récapitulatives de tour
6 dés personnalisés



APERÇU

Vous êtes des aventuriers en voyage à travers la forêt enchantée de Dragonwood. Jouez des cartes pour gagner des dés, que vous lancerez pour vaincre une panoplie de créatures féroces, ou capturez des objets magiques qui pourraient vous aider en cours de route. Celui qui gagne le plus de points de victoire l'emporte.

PRÉPARATION

Retirez les 2 cartes récapitulatives des tours, puis divisez le reste des cartes en deux paquets en fonction du dos des cartes.

Triez le paquet Dragonwood (fond vert) et notez qu'il existe trois types de cartes différents : Créatures (fond vert), Équipements (fond violet) et Événements (fond orange). Voir «Types de cartes» pour plus de détails sur chacun.

Trouvez les 2 cartes dragon (dragons orange et bleu) et retirez-les du paquet. Mélangez le reste des cartes et retirez au hasard le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs ci-dessous. (Remettez-les dans la boîte).

2 joueurs = 12 cartes
3 joueurs = 10 cartes
4 joueurs = 8 cartes

Mélangez les cartes Dragon dans la moitié inférieure du paquet restant.

Révélez 5 cartes du paquet Dragonwood face visible au centre de l'aire de jeu pour former le paysage. Placez le reste du jeu face cachée à côté. (Remarque: si vous révélez des cartes Événement, remettez-les dans le paquet et tirez de nouvelles cartes.)

Mélangez le paquet Aventurier (dos rouge) et distribuez 5 cartes à chaque joueur. (Gardez vos cartes entre vos mains de façon à ce qu'elles soient secrètes pour les adversaires). Placez le reste des cartes Aventurier face cachée à côté du paquet Dragonwood.

Placez les 6 dés et les cartes récapitulatives à la portée de tous les joueurs.



COMMENT JOUER

Le dernier joueur à être entré dans une forêt est premier joueur et le jeu continue vers la gauche. À votre tour, vous pouvez **Recharger** (piocher 1 carte Aventurier) ou **Capter** (jouer des cartes de votre main pour essayer de capturer l'une des cartes du paysage).

RECHARGER

Si vous choisissez de piocher une carte Aventurier, ajoutez-la à votre main et indiquez que votre tour est terminé en disant à haute voix "Recharger !" *Remarque: La limite de main est de 9 cartes. Si vous avez 9 cartes et que vous choisissez de recharger, vous devez défausser une carte après avoir pioché pour garder votre total à 9.*

Lucky Ladybugs – si vous piochez une carte Coccinelle chanceuse, défaussez-la immédiatement et piochez 2 cartes supplémentaires.

Si la pioche Aventurier est épuisée, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

TYPES DE CARTES DRAGONWOOD

CRÉATURES

Les créatures constituent l'essentiel du deck Dragonwood, car le but est de les vaincre et de collecter leurs points de victoire associés. (Par exemple, un Grumpy Troll fait gagner 4 points de victoire). Les points de victoire sont affichés dans le bouclier inférieur gauche et la force de capture est répertoriée à côté des icônes sur la droite. (L'épée est pour une Frappe, la botte est pour un Piétinement, et le visage est pour un Cri. Voir «Capturer des cartes» pour plus de détails). Certaines créatures sont plus faciles ou plus difficiles à vaincre, selon la méthode. (Par exemple, le Goopy Glob est très difficile à battre avec une frappe et Fire Ants sont plus faciles à battre avec un Piétinement.)



ÉQUIPEMENTS

Les équipements ne donnent pas de points de victoire mais facilitent la défaite des créatures. (Par exemple, l'épée d'argent vous permet d'ajouter 2 points à n'importe quelle frappe.) Sauf indication contraire, les équipements restent avec vous pour le reste de la partie et peuvent être utilisés à chaque tour. Vous pouvez également avoir plusieurs équipements en même temps. Les quantités requises pour capturer une amélioration sont affichées de la même manière que pour les créatures et les tentatives de capture se produisent de la même manière.



ÉVÈNEMENTS

Les événements se produisent immédiatement et affectent tous les joueurs. Lisez les instructions sur la carte, puis retirez-la du jeu. Remplacez le paysage par une autre carte Dragonwood. Par exemple, dans un Thunder Storm, chaque joueur doit défausser 1 carte Aventurier. Une fois que tout le monde a défaussé 1 carte, la carte Thunder Storm est placée dans la pile de défausse Dragonwood et le paysage est reconstitué à 5 cartes.



CAPTURER

Il existe trois façons de capturer une carte de paysage: Frapper, Piétiner ou Crier:



FRAPPER

Jouer des cartes qui forment une suite, sans tenir compte de la couleur



PIÉTINER

Jouer des cartes qui portent toutes le même numéro



CRIER

Jouer des cartes qui ont toutes la même couleur



Annoncez la créature ou l'équipement que vous essayez de capturer et montrez les cartes que vous utilisez (y compris les améliorations) en les plaçant face visible devant vous. (Par exemple, "Je vais piétiner ces fourmis de feu"). Ensuite, prenez un dé pour chaque carte que vous avez jouée et lancez-les. (Par exemple, si vous jouez un Piétiner à 4 cartes, vous lancez 4 dés.)

Ensuite, comparez le total des dés que vous avez lancés (plus tous les équipements que vous pourriez avoir) avec la valeur sur la carte pour vaincre la créature ou capturer l'équipement. Le nombre à côté de l'épée indique la valeur requise pour Frapper, la botte indique la valeur pour Piétiner et le visage représente la valeur pour Crier. Capturez la carte si son total de dés est supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte.



POINTS DE VICTOIRE

FRAPPER
PIÉTINER
CRIER



Exemple
Total = 9
Capturez la carte avec un Piétiner, mais perdez avec un Frapper ou Crier



CRÉATURES

Si vous battez une créature, prenez la carte et placez-la face cachée dans une pile «victoire» à côté de vous. Mettez toutes les cartes Aventurier que vous avez utilisées dans la défausse.

Cependant, si votre jet ne bat pas la créature, elle reste dans le paysage. En guise de pénalité, vous devez défausser 1 carte de votre main comme "blessée" pour ne pas l'avoir vaincue. (Reprenez le reste des cartes Aventurier dans votre main.)



ÉQUIPEMENTS

Si vous capturez un équipement, prenez la carte et placez-la face visible devant vous. Cette carte peut être utilisée pour le reste de la partie (ou une seule fois, si spécifié sur la carte).

Mettez toutes les cartes Aventurier que vous avez utilisées dans la défausse. Comme pour les créatures, si votre jet ne correspond pas ou ne dépasse pas le total de la carte Equipement, vous devez défausser 1 carte jouée et reprendre le reste en main.

Notes concernant la capture :

- Les Equipements ne peuvent pas être utilisés pour capturer d'autres équipements.
- Vous pouvez toujours n'utiliser qu'une seule carte, ce qui vous rapporte 1 dé. (Dans ce cas vous pouvez compter une Frappe, une Piétinement ou un cri.)
- Vous ne pouvez tenter de capturer qu'une créature ou un équipement par tour.
- Vous pouvez lancer un maximum de 6 dés à votre tour.



RÉNOVATION DU PAYSAGE

Si vous capturez une carte, placez une autre carte de la pioche Dragonwood sur le Paysage (à moins qu'il ne reste plus de cartes). Si vous piochez une carte Événement, lisez et suivez les instructions immédiatement, puis défaussez la carte. Piochez une autre carte pour ramener le paysage à 5. Ceci termine votre tour.



FIN DU JEU

Le jeu se termine par l'un de ces scénarios :

1. Les deux dragons ont été vaincus, ou
2. La pioche Aventurier est vide et la défausse a déjà été remélangée 2 fois. Dans ce cas, chaque joueur joue un dernier tour.

Tous les joueurs additionnent les points de victoire de leurs créatures capturées. Ensuite, comparez le nombre de cartes de créature capturées par chaque joueur. Celui qui en a le plus obtient un bonus de 3 points de victoire (En cas d'égalité, les joueurs gagnent 2 points). Le joueur avec le total le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a capturé le dragon orange l'emporte.

VARIANTES

Sort de dragon : En plus de frapper, de piétiner ou de crier sur les deux dragons du jeu, vous pouvez essayer de les vaincre avec un sort de dragon. Voici comment cela fonctionne : si vous collectez 3 cartes Aventurier qui sont toutes de la même couleur et des numéros consécutifs (par exemple: rouge 3, 4, 5), vous pouvez les défausser pour gagner 2 dés (au lieu de 3). Si vous obtenez un 6 ou plus, vous battez le dragon. Sinon, vous devez défausser une carte comme blessure. Notez que ce sort ne peut être joué que pour vaincre les dragons.



Jeu rapide : Retirez plus de cartes Dragonwood du tas avant de jouer.

Jeu long : Retirez plus de cartes Dragonwood du tas, et/ou jouez jusqu'à ce que les deux dragons soient vaincus.

Jeu solo : Jouez le paquet entier de Dragonwood. Le jeu prend fin après avoir joué 2 paquets d'aventuriers, ou quand la dernière carte Dragonwood est révélée, peu importe lequel vient en premier.

UN MOT DE GAMEWRIGHT

Cela peut être difficile à imaginer, mais Dragonwood, avec sa vaste gamme de cartes richement illustrées, a commencé par avoir l'air très différent de celui où il s'est terminé. L'inventeur Darren Kisgen a présenté un prototype sans une seule illustration - juste des mots simples et des nombres écrits au marqueur sur des cartes blanches vierges. Eh bien, apparemment, c'était tout ce qui était nécessaire, car en quelques instants, nos testeurs de jeu ont été ravis par le jeu sur le thème de la fantaisie simple à apprendre mais profondément engageant. L'illustrateur Chris Beatrice a magnifiquement capturé l'esprit et l'humour dépeints dans les mots de Darren pour créer l'un de nos jeux sur le thème fantastique les plus attrayants.

Jeu par Darren Kisgen
Illustration par Chris Beatrice



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
tel: 617-884-6006
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2018 Gamewright, a division of Ceasoo, Inc.
All worldwide rights reserved.

FRIEND & FOLLOW!



facebook.com/gamewright
twitter.com/gamewright
youtube.com/gamewright