Dragon's Gold

Un jeu de Bruno Faidutti

Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans



Thème du jeu

Chaque joueur contrôle une équipe de chasseurs de dragons (deux guerriers, un voleur et un magicien). Comme tous les chasseurs de dragons, ils n'ont qu'un seul but : l'or, les pierreries, les bijoux, les objets magiques, bref, les trésors. Tuer un dragon ? Rien de plus facile, sept d'un coup ! comme disait le vaillant petit tailleur. C'est ensuite, une fois la fumée dissipée, que les choses se compliquent, car il faut alors s'entendre sur le partage du magot…

Les passages en marron concernent les règles "avancées" que vous pouvez ignorer pour vos premières parties, le temps d'assimiler les mécanismes de base. Vous pourrez en tenir compte par la suite pour rendre vos parties plus stratégiques.

Mise en place de la partie

1 **Chaque joueur reçoit :**

- un jeu de 4 cartes Aventurier d'une même couleur (deux guerriers, un voleur, un magicien) qu'il place en une rangée, faces visibles, devant lui.
- un paravent derrière lequel il cachera ses trésors

2 Les cartes Dragon sont mélangées et placées, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.

3



5B **Règle avancée :** Les cartes Objet Magique sont mélangées. Chaque joueur en reçoit une, face cachée, qu'il peut regarder secrètement. Les cartes restantes sont placées en une pioche, face cachée, à côté de la pioche de dragons.

5A

6 Le dernier joueur à avoir tué un dragon commence la partie.

Contenu du jeu

- 18 cartes Dragon et une carte Marché
- 24 cartes Aventurier (4 pour chacune des 6 couleurs)
- 24 cartes Objet Magique
- 6 cartes de score
- 6 paravents
- 1 sac en tissu contenant les jetons Trésor
- 126 jetons Trésor en bois*
- 1 sablier de 60 secondes

** 35 jetons argentés (pièces d'argent), 20 jetons dorés (pièces d'or), 16 jetons rouges (objets magiques), 4x12 jetons pierres précieuses (12 bleus : saphir, 12 verts : émeraude, 12 violets : améthyste, 12 jaunes : ambre), 6 jetons blancs (diamants) et 1 jeton noir (diamant noir).*

Les quatre premières cartes Dragon de la pioche sont retournées et placées en une rangée, au centre de la table. Ce sont les 4 Dragons vulnérables, que les aventuriers pourront attaquer.



4 Tous les jetons Trésor sont mis dans le sac. On place ensuite sur chacun des quatre Dragons vulnérables autant de jetons, piochés au hasard dans le sac, qu'indiqué en bas à gauche de la carte.

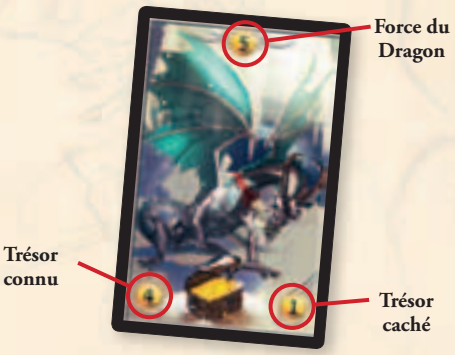
La carte Marché est placée à l'exact milieu de la pioche de cartes Dragon restantes, c'est-à-dire entre la 7ème et la 8ème carte.



Cartes Dragon

Il doit y avoir, à tout moment, jusqu'à ce que la pioche de cartes soit épuisée, quatre cartes Dragon, face visible, au centre de la table. Ces quatre cartes représentent les dragons vulnérables aux attaques des aventuriers. La carte d'un Dragon tué est retirée du jeu et immédiatement remplacée par le premier Dragon de la pioche, tout frais et en pleine forme.

Le nombre en haut de chaque carte Dragon indique la force du Dragon.



Les nombres en bas de chaque carte indiquent le trésor gardé par le dragon. Ce trésor est composé de deux parties :

- **une partie connue**, placée sur le Dragon lorsqu'il arrive en jeu. Le chiffre en bas à gauche de la carte indique le nombre de jetons à piocher du sac et à placer sur la carte dragon.
- **une partie cachée**, qui ne sera dévoilée qu'à la mort du dragon. Le chiffre en bas à droite de la carte indique le nombre de jetons à piocher du sac et à ajouter au trésor lorsque le dragon est tué, juste avant le partage du trésor.

Tous les jetons Trésor placés sur les cartes sont piochés au hasard dans le sac.

Cartes Aventurier

Chaque joueur dirige 4 aventuriers, dont la Valeur de Combat est indiquée en haut de chaque carte. Voleurs et Magiciens ont en outre des capacités spéciales (décrites plus bas, lors du partage du trésor).



Au début de la partie, chaque joueur place ses 4 cartes Aventurier face visible devant lui. Ces Aventuriers « disponibles » seront envoyés pour attaquer les Dragons. Lorsqu'un Dragon est tué, l'Aventurier revient* alors à son propriétaire, qui doit placer sa carte face cachée devant lui (« non disponible »).

Au début de son tour de jeu, si un joueur n'a plus devant lui d'Aventurier disponible (face visible) pour attaquer un Dragon, tous ses Aventuriers face cachée sont retournés face visible et redeviennent immédiatement disponibles pour le combat.

Si, au début de son tour de jeu, tous les Aventuriers d'un joueur sont en train d'attaquer les Dragons et que le joueur n'a plus aucun Aventurier à envoyer au combat, il perd son tour de jeu.

* Les cartes Aventurier peuvent aussi revenir vers leur propriétaire grâce à l'utilisation d'un Objet Magique.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir tué un dragon commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au cours de la partie, les joueurs vont envoyer leurs Aventuriers tuer les Dragons vulnérables. Dès qu'un dragon est tué, son trésor est complété par les jetons correspondant à sa partie cachée. Si le dragon a été tué par les Aventuriers d'un seul joueur, celui-ci s'empare de l'ensemble du trésor. Si le dragon a été tué par un groupe d'aventuriers de plusieurs joueurs, le trésor doit alors être partagé entre ces joueurs, qui n'ont qu'un temps limité pour parvenir à un accord.



Trésor Visible

Attaquer les Dragons

A son tour de jeu, un joueur doit envoyer un Aventurier combattre l'un des 4 Dragons vulnérables. Le joueur peut attaquer le Dragon de son choix ; peu importe qu'il soit ou non déjà attaqué par d'autres aventuriers, amis ou rivaux.

Le joueur place son Aventurier face visible sous le Dragon attaqué. Les cartes doivent être disposées les unes sous les autres de manière à ce que les couleurs et les Valeurs de Combat de tous les Aventuriers, ainsi que la Force et les trésors du Dragon, soient parfaitement visibles.

Chaque fois qu'une carte Aventurier est placée sous un Dragon, les Valeurs de Combat de toutes les cartes Aventuriers attaquant ce Dragon doivent être additionnées, et leur total comparé à la Force du Dragon (indiquée en haut de la carte Dragon).

- si la somme des Valeurs de Combat est inférieure à la Force du Dragon, rien ne se passe. Le Dragon veille toujours sur son trésor, et les Aventuriers continuent à l'attaquer. C'est au joueur suivant de jouer.
- si la somme des Valeurs de Combat est égale ou supérieure à la Force du Dragon, ce dernier est tué. Les joueurs complètent son trésor et vont tenter de se le partager.



Si la somme des Valeurs de Combat des Aventuriers est égale ou supérieure à la Force du Dragon, celui-ci est vaincu et son trésor partagé entre les héros concernés.

Trésor caché

Se partager le trésor d'un Dragon vaincu

Lorsqu'un Dragon est tué, son trésor est complété en piochant dans le sac le nombre de jetons Trésor indiqué en bas à droite de la carte Dragon (trésor caché).

- si le Dragon a été tué par les Aventuriers d'un seul joueur, celui-ci empoche la totalité du trésor, qu'il cache derrière son paravent.
- Si le Dragon a été tué par des Aventuriers de plusieurs joueurs, le sablier est retourné.

Dès que le sablier est retourné, les joueurs dont des Aventuriers ont participé à l'attaque du Dragon commencent à négocier afin de se partager le trésor.

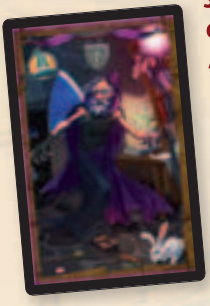
- S'ils parviennent à un accord avant l'épuisement du sablier, le trésor est partagé comme convenu, et chaque joueur met sa part du trésor derrière son écran.

Règles de négociation :

Tous les accords doivent respecter les règles suivantes :

- Les termes de l'accord doivent être précis et ne reposer en rien sur le hasard. Il est interdit de procéder à un tirage au sort parmi les jetons du trésor, que ce soit avant ou après la négociation, de lancer un dé, de jouer à pile ou face, etc…
- Les joueurs doivent se partager l'ensemble du trésor. Il est interdit d'en abandonner une partie.
- Les joueurs ne peuvent s'entendre que sur le partage du trésor, et rien d'autre. En particulier, ils ne peuvent pas échanger trésors ou Objets Magiques, ou prendre des engagements pour l'avenir.
- Si le sablier s'épuise avant qu'un accord ne soit intervenu, aucun des joueurs ne reçoit quoi que ce soit, et le trésor est entièrement retiré du jeu (les jetons ne sont pas remis dans le sac, mais par exemple dans la boîte du jeu).

Négocier avec des Magiciens et des Voleurs



Si un ou plusieurs Magiciens étaient présents parmi les Aventuriers qui ont tué le Dragon :

Les Magiciens sont prioritaires pour s'emparer des Objets Magiques (jetons rouges).

Si un seul Magicien est présent dans le groupe, le joueur à qui il appartient récupère immédiatement tous les jetons rouges du trésor, avant que les négociations ne commencent pour le partage des jetons restants ; il conservera les Objets Magiques même si la négociation échoue.

Si plusieurs Magiciens étaient présents lors du combat contre un Dragon vaincu, personne n'est prioritaire : les jetons rouges sont considérés comme des jetons classiques et font partie du trésor global à se partager.

Règle Avancée : plutôt que d'être récupérés en priorité par un Magicien, les jetons rouges sont toujours inclus dans le trésor global, en ignorant la règle ci-dessus. Lorsqu'un joueur dont un Magicien à combattu le Dragon reçoit un jeton rouge lors du partage du trésor, il prend également la première carte Objet Magique de la pioche.

Si un joueur qui n'a pas de Magicien impliqué dans le combat reçoit un jeton rouge, il ne pioche pas de carte Objet Magique.

Chaque carte Objet Magique peut être utilisée une fois, et une seule, dans la suite du jeu, pour produire l'effet indiqué. La carte est alors défaussée. Si la pioche d'Objets Magiques est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.



Si un ou plusieurs Voleurs étaient présents parmi les Aventuriers qui ont tué le Dragon :

Lorsqu'un Voleur a contribué à la victoire sur un Dragon, son propriétaire peut prendre un jeton, au hasard, derrière le paravent de l'un des autres joueurs impliqués dans le combat. Si plusieurs Voleurs ont participé au combat, les vols se font dans l'ordre dans lequel les cartes Voleur ont été jouées. Les Voleurs agissent après le partage du trésor, qu'un accord ait été trouvé ou non.

Règle Avancée : attention, un Voleur qui dérobe un jeton rouge NE PIOCHE PAS de carte Objet Magique.

Si un joueur a envoyé son Magicien et son Voleur combattre le même Dragon :

Lorsque le Voleur et le Magicien d'un même joueur ont tous deux contribué à vaincre un Dragon, le Voleur bénéficie de l'aide du Magicien et peut donc regarder derrière le paravent de sa victime pour y choisir le jeton volé.

Lorsque le partage du trésor est terminé

- les cartes Aventurier ayant participé au combat sont récupérées par leur propriétaire, qui les place faces cachées devant lui.
- la carte Dragon est retirée du jeu (mise dans la boîte de jeu)
- la carte Dragon du dessus de la pioche est mise à la place du dragon tué. Les jetons correspondant à la partie connue de son trésor sont pris au hasard dans le sac et placés sur la carte.
- On passe ensuite au tour du joueur suivant.

Le Marché

Lorsque le 7ème Dragon est pioché dans la pioche de cartes Dragon, la carte Marché est révélée.

Le sablier est retourné, et les joueurs une minute pour échanger librement leurs jetons Trésor. Seuls les jetons Trésor peuvent être échangés. Aucune carte Objet Magique ne peut être échangée ou piochée.

Les joueurs n'ont pas à révéler ce qu'ils dissimulent derrière leur paravent, mais ils peuvent le faire s'ils le souhaitent.

Lorsque le sablier est écoulé, la carte Marché est retirée du jeu et la partie continue normalement.



Fin de la Partie

Lorsque le dernier jeton Trésor est pioché du sac, la partie est presque terminée.

Les Aventuriers ne peuvent dès lors attaquer que les Dragons vulnérables sur la table. Lorsqu'un Dragon est vaincu, il n'est pas remplacé par un autre Dragon. De plus, comme il n'y a plus de jetons Trésor dans le sac, lors d'un partage les joueurs devront uniquement se répartir les jetons Trésors déjà placés sur la carte Dragon.

La partie se termine lorsque le dernier Dragon est vaincu, et son trésor éventuellement partagé entre ses adversaires.

Chaque joueur révèle alors le butin dissimulé derrière son paravent, et calcule son score. Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Score des joueurs (règles de base)

a) Les pièces d'argent valent 1 point chacune
b) Les pièces d'or valent 3 points chacune
c) Les Objets Magiques (jetons rouges) valent 1 point chacun
d) Le Diamant Noir vaut 7 pointss
e) Dans chacune des 5 autres couleurs (les pierres précieuses vertes, bleues, violettes, jaunes et les diamants blancs), le joueur ayant le plus de jetons marque un bonus de 15 points (partie à 3 joueurs), 12 points (partie à 4 et 5 joueurs), 10 points (partie à 6 joueurs). En cas d'égalité, les joueurs concernés marquent chacun la totalité du bonus.

Score des joueurs (règles avancées)

a) Les pièces d'argent valent 1 point chacune
b) Les pièces d'or valent 3 points chacune
c) Les Objets Magiques (jetons rouges) valent 1 point chacun
d) Le Diamant Noir vaut 19 points. Le Diamant Noir est maudit, et le joueur qui le possède ne marquera pas de points pour les points e) et f) suivants. Si ce joueur a le plus grand nombre de pierres précieuses d'une couleur, aucun joueur ne marquera le bonus de points pour cette couleur.
e) Pour chaque lot de 5 pierres précieuses de couleurs différentes (bleu, vert, violet, jaune, blanc) en sa possession, chaque joueur marque 5 points.
f) Dans chacune des cinq couleurs de pierres précieuses (bleu, vert, violet, jaune, blanc), le joueur qui possède le plus de marque un bonus de 12 points (partie à 3 joueurs), 10 points (partie à 4 et 5 joueurs), 8 points (partie à 6 joueurs). Si deux sont premiers ex-æquo, ils marquent chacun la moitié du bonus (6, 5 et 4 points). Si 3 joueurs ou plus sont ex-æquo, aucun ne marque de bonus.

Variante Stratégique

Les négociations peuvent s'avérer difficiles dans ce jeu, et générer des tensions. Si vous souhaitez éviter cela, où si simplement vous n'aimez pas négocier, vous pouvez remplacer la phase de négociation par la variante suivante :

Parmi les joueurs impliqués dans le combat, celui dont la participation a été la plus faible (plus petite Valeur de Combat cumulée) divise le trésor en autant de parts que de joueurs impliqués dans le combat. Chaque part doit être composée d'au moins un jeton.

Le joueur dont la participation a été la plus forte pendant le combat (plus forte Valeur de Combat cumulée) choisit alors sa part du trésor. Le second joueur avec le total de Valeur de Combat le plus élevé choisit ensuite sa part, et ainsi de suite. Le joueur qui a divisé le trésor récupère donc la dernière part.

Si deux joueurs ont attaqué le Dragon avec une Valeur de Combat identique, le joueur qui a joué en premier sa carte Aventurier est considéré comme plus fort.



Crédits

Testeurs : Pierre Lemoigne, Camille Parisel, Joëlle Bouvet, Pierre Cléquin, Roger Anselmeti, Cyrille Daujean, Maud Bissonnet, David Calvo, Philippe des Pallières, Pierre Rosenthal, Tristan Lhomme, Scarlett Bocchi, Myriam Lemaire, Vincent Lococere, Serge Laget, Frank Branham, Nadine Bernard, Vincent Peissel, Jean-Marc Pauty, Didier Renard, Philippe Keyaerts, Frédéric Taton, Fabienne Cazalis, Bernard Mendiburu, tous les participants aux VIièmes rencontres ludopathiques, et beaucoup d'autres.

Cette nouvelle édition inclus quelques idées suggérées par des joueurs de la première édition : Cédric Tollet, Patrick Baltazar et Alain Renaud.

Un jeu de Bruno Faidutti
Illustrations : Germán Nóbile
Traduction française : Jean-Baptiste Ramond
Edition : Hans-Georg Schneider
En charge du projet : Jonny de Vries

© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com