

Dragon

Matériel

- 49 cartes : 7 séries de 7 cartes Dragon numérotées de 1 à 7
- 5 cartes règle de jeu
- 40 jetons

La mise en place de la partie

- Toutes les cartes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit sept dont il prend connaissance.
- Une carte est retournée face visible sur la table. Le reste des cartes forme la pioche.
- Les jetons sont posés à proximité de la pioche.
- Le joueur placé à gauche du plus jeune joueur commence.

- le premier joueur peut poser un 3 ou un 5 sur la ligne du 4,
- ou poser un autre 4 au-dessus ou au-dessous, dans la colonne des 4, entamant ainsi une nouvelle ligne.

- Il y aura, en fin de partie, 7 lignes, et donc 7 colonnes, de 7 cartes maximum.

Les joueurs doivent être très vigilants sur le nombre de lignes afin de ne pas dépasser les 7 possibles.

- Il est obligatoire de jouer à son tour.
- Il peut arriver, très rarement, qu'un joueur ne puisse poser aucune des cartes en sa possession. Il défausse alors l'une de ses cartes sous la pioche.

lonne.

Exemple : un joueur pose le Dragon 3 « agacé », terminant ainsi une ligne et la colonne des 3. La ligne comprend également le Dragon 5 « agacé ». Il gagne :

- 1 jeton pour la ligne + 1 pour le 5 « agacé » + 1 pour le 3 « agacé »
- 1 jeton pour la colonne des 3 + 1 pour le 3 « agacé »
- soit au total 5 jetons, ce qui est un très joli coup !

La fin de la partie

- La partie prend fin dès que tous les joueurs ne possèdent plus qu'une seule carte en main.
- Le joueur ayant gagné le plus de jetons remporte la victoire.

Le déroulement de la partie

Les cartes

- Elles représentent un Dragon à toutes les étapes de sa vie : de l'oeuf (1) jusqu'à son grand âge (7).
- Cinq Dragons « crachent » du feu, un de chaque valeur comprise entre 2 et 6 : ils sont « agacés ».

Le tour de jeu

- A son tour, chaque joueur pioche une carte et joue l'une des 8 cartes alors en sa possession : il pose une carte de son choix près d'une carte déjà posée.

Exemple

La première carte retournée est un 4 :

- Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent la partie avec les cartes qu'ils ont encore en main jusqu'à ce que chacun n'en ait plus qu'une seule.

Les points

- Lorsqu'un joueur pose la dernière carte d'une ligne ou d'une colonne, il gagne un ou plusieurs jetons :
 - 1 jeton si la ligne ou la colonne ne comporte aucun Dragon « agacé »
 - + 1 jeton pour chaque Dragon « agacé »
- Si une carte posée permet de compléter simultanément une ligne et une colonne, le joueur gagne le(s) jeton(s) correspondant à la ligne + celui (ceux) correspondant à la co-

Mais encore...

- Les parties de Dragon étant très courtes, il est possible de faire une « multi-partie », c'est-à-dire autant de parties, ou manches, qu'il y a de joueurs.
- Chacun des joueurs commence une manche.
- A la fin de chaque manche, chacun marque autant de points qu'il a remporté de jetons.
- A l'issue de la multi-partie, le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la victoire.



© Sylvie Barc 2005