

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Dragonologie™

RÈGLES DU JEU

De 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans

CONTENU

Un plateau de jeu

Un dé à 12 faces

6 pions en forme de dragonologues

Dr Ernest Drake, Œil-de-Jais l'Australien,
Miss Ta, Emery, Phineas Feek, Béatrice Cook

9 dragons

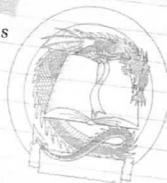
Dragon européen, amphiptère américain,
cockatrice, dragon des glaces, gargouille,
dragon asiatique, knucker, vouivre,
dragon marsupial

81 Fiches d'identité

30 Titres de transport

Une enveloppe secrète

La règle du jeu



BUT DU JEU

Maîtriser trois dragons et atteindre l'Œil du dragon pour devenir maître dragonologue et prendre la tête de la Société ancienne et secrète de dragonologie.

PRÉPARATION DU JEU

1. Posez chaque dragon à sa place :

Dragon européen : *Ben Wyvis (Écosse)*

Cockatrice : *île Oak (Nouvelle-Écosse)*

Amphiptère américain : *citée disparue de Manoa (Amérique du Sud)*

Dragon des glaces : *Vatnajökull (Islande)*

Gargouille : *Annecy (France)*

Dragon asiatique : *Shanghai (Chine)*

Knucker : *Iakoutsk (Russie)*

Vouivre : *Monrovia (Afrique)*

Dragon marsupial : *Melbourne (Australie)*

2. Chaque joueur choisit un dragonologue qui lui servira de pion.
3. Battez les cartes de *Titres de transport* et distribuez-en trois à chaque joueur. Les cartes restantes seront posées à l'envers sur le plateau de jeu, à l'emplacement prévu. **Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs.**
4. Battez les cartes *Fiche d'identité* et posez-les à l'envers à leur place sur le plateau de jeu. Avant de commencer la partie, chaque joueur pioche une carte *Fiche d'identité* et pose son pion sur la case d'origine du dragon qui y figure. **(Par exemple, celui qui pioche une carte sur le thème du dragon asiatique commencera son parcours sur la case « Shanghai », en Chine.)** Conservez cette première carte : c'est un atout. Si vous piochez un joker, placez-vous où il vous plaira. Si vous piochez une carte *Sortilège*, déposez-la au centre du plateau de jeu et prenez-en une autre. **Chaque joueur doit montrer sa carte de départ aux autres pour que le jeu commence.**
5. Chaque joueur jette le dé et celui qui obtient le plus de points commence (l'œil du dragon vaut 12 points). Les autres joueurs lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.

JOUONS !

Vous êtes maintenant dragonologue, le jeu peut commencer !

Les dragonologues parcourent le monde afin de recueillir des données scientifiques au sujet des neuf dragons suivants :

**amphiptère américain, dragon asiatique,
cockatrice, dragon européen, dragon des glaces,
gargouille, knucker, dragon marsupial, vouivre.**

Les renseignements qu'ils recherchent figurent sur les *Fiches d'identité*. Chaque dragon fait l'objet de cinq cartes. Dès que vous possédez trois cartes qui traitent d'un seul et même dragon, cela signifie que vous pouvez l'apprivoiser. En ce cas, posez votre pion sur la case d'origine de cette espèce et montrez aux autres dragonologues vos trois *Fiches d'identité*.

Dès lors, le dragon miniature correspondant vous appartient. Il ne pourra être repris que par un joueur qui dispose d'une carte *Griffe d'or* : celle-ci permet de s'approprier les découvertes d'autrui.

Le premier dragonologue qui réussit à apprivoiser trois dragons puis à atteindre l'Œil du dragon remporte la partie !

LES DÉPLACEMENTS SUR LE PLATEAU DE JEU

Les dragonologues disposent de plusieurs moyens de déplacement :

Le dé :

Chaque joueur jette le dé et avance du nombre de cases correspondant dans la direction de son choix. Une fois qu'il a choisi une direction, il ne peut pas rebrousser chemin ni sauter de cases. Si le dé affiche l'œil du dragon, le joueur peut se poser directement sur la case repaire de son choix ; en outre, il tire une *Fiche d'identité* ou un *Titre de transport*, au choix.

Remarque : si vous cherchez à atteindre la case du dragon européen (Ben Wyvis) et que le dé indique un nombre trop élevé, vous pouvez soit reculer du nombre de cases indiqué, soit vous poser sur la case du dragon pour repartir en sens inverse au prochain tour.



Titre de transport :

Les *Titres de transport* peuvent se substituer au dé. Selon leur nature, ils permettent d'emprunter un moyen de transport aérien, terrestre ou maritime. Une fois utilisés, ils doivent être glissés à l'envers sous le tas de cartes.

Les transports aériens (*Montgolfière et Aéroplane*)

Ils permettent au dragonologue de rejoindre le lieu de son choix, même sur un autre continent.

Les transports terrestres (*Éléphant, Dromadaire, Locomotive et Diligence*)

Par ce moyen, un dragonologue peut se rendre où il veut sur le même continent ; il ne peut donc pas traverser la mer ni franchir une frontière intercontinentale.

Les transports maritimes (*Bateau à vapeur*)

Le bateau permet de traverser une mer ou un océan, à condition que le port de départ et le port d'arrivée soient reliés par une série de cases bleues. Pour utiliser cette carte, il faut donc se trouver sur une case ornée d'une ancre.

Chaque point de dé permet d'avancer d'une case. Voici ce que vous devez faire selon la case sur laquelle vous arrivez :

Case vide : rien à signaler.



Ville / Port / Repaire de dragon

Piochez, au choix, une *Fiche d'identité* ou un *Titre de transport*.

I Piochez la première carte du tas *Fiche d'identité*.

T Piochez la première des *Titres de transport*.



DRAGON EUROPÉEN
Ben Wyvis (Écosse)



DRAGON ASIATIQUE
Shanghai (Chine)



AMPHIPTÈRE AMÉRICAIN
Cité disparue de Manoa
(Amérique du Sud)



KNUCKER
Iakoutsk (Russie)



DRAGON DES GLACES
Vatnajökull (Islande)

LES DRAGONS



VOUIVRE
Monrovia (Afrique)



DRAGON MARSUPIAL
Melbourne (Australie)



COCKATRICE
Île Oak (Nouvelle-Écosse)



GARGOUILLE
Annecy (France)

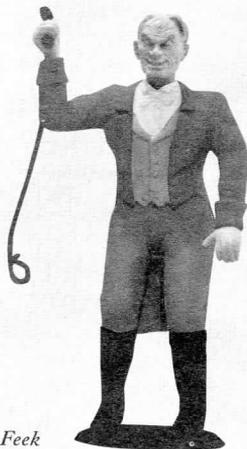


Béatrice Cook



Dr Ernest Drake

LES DRAGONOLOGUES



Phineas Feek



*Œil-de-Jais
l'Australien*



Emery



Miss Ta

Pour capturer le dragon que vous maîtrisez, vous devez atterrir sur sa case, que ce soit après un coup de dé ou grâce à un *Titre de transport*.

LES CARTES SPÉCIALES

En dépit des apparences, 36 *Fiches d'identité* sont des spéciales : il s'agit des **6 jokers** et des **30 cartes Sortilèges**.



Les jokers (6)

Si vous possédez deux *Fiches d'identité* au sujet d'un dragon précis, un joker peut se substituer à la troisième carte pour vous hisser au rang de maître dragonologue. C'est donc un atout très précieux qui vous évite bien des efforts.

Les sortilèges

Les 30 cartes *Sortilèges* sont les suivantes :



Racket (4)

Elle vous donne le droit de saisir une *Fiche d'identité* appartenant à un autre dragonologue. Piochez cette carte au hasard dans la main du joueur de votre choix.



Hypnose (4)

Grâce à elle, vous pouvez demander une *Fiche d'identité* bien précise à un autre dragonologue. Si ce joueur détient la carte demandée, il doit vous la céder et prendre en échange une de vos cartes au hasard.



Griffe d'or (2)

Si vous atterrissez sur la case repaire d'un dragon qui a déjà été maîtrisé par un autre dragonologue, cette carte vous permet de vous approprier à la fois le dragon et les *Fiches d'identité* correspondantes de votre adversaire. Seule condition : vous devez détenir au moins une *Fiche d'identité* au sujet de ce même dragon.

Rien ne peut s'opposer à la Griffes d'or.



Déjà vu (8)

Elle vous donne le droit de rejouer. À la fin de votre tour, montrez votre carte *Déjà vu*, rejouez puis défaissez-vous de la carte.



Désordre (2)

Grâce à elle, vous pouvez prendre les *Fiches d'identité* des autres joueurs, en faire un tas et les battre, puis les redistribuer (sans en garder pour vous-même). La main des joueurs se trouve ainsi changée, mais non la vôtre. *Remarque* : si vous jouez à deux, mélangez les cartes de votre adversaire avec le même nombre de cartes piochées dans le tas des *Fiches d'identité*. Rendez ensuite la moitié de cette main à votre adversaire et laissez l'autre moitié sous le tas de cartes.



Attaque en piqué (2)

Vous ne pouvez utiliser cette carte que si vous avez apprivoisé un dragon volant : amphiptère américain, cockatrice, dragon européen, dragon des glaces, gargouille, dragon marsupial ou vouivre. Grâce à elle, votre dragon volant peut saisir le pion d'un concurrent et le déposer sur n'importe quelle case d'un autre continent. Pendant cette opération, votre propre pion ne change pas de place : vous ne voyagez que lorsque vous jetez le dé ou utilisez un *Titre de transport*.



Bouclier (8)

Cette carte vous protège contre une carte *Racket* ou *Hypnose*, ainsi que contre un télescope (voir ci-dessous). Si un joueur vous attaque avec l'une de ces cartes, montrez votre carte *Bouclier*. L'adversaire et vous-même déposerez alors chacun votre carte sous le tas.

Pour utiliser une carte *Sortilèges*, vous devez la montrer lorsque vous prenez votre tour. Seules exceptions : les cartes *Bouclier* et *Déjà vu*. Après utilisation, glissez les cartes *Sortilèges* sous le tas.

LE TÉLESCOPAGE

Si vous atterrissez sur une case déjà occupée, vous pouvez défier le joueur qui s'y trouve. Il ne pourra refuser ce défi que s'il détient une carte *Bouclier*.



Le vainqueur de ce défi empêche un certain nombre de *Fiches d'identité* et des *Titres de transport* :



Le joueur qui lance le défi annonce le nombre de cartes sur lesquelles il mise (par exemple : un *Titre de transport* et deux *Fiches d'identité*).

La mise ne doit pas dépasser le nombre de cartes que l'adversaire a en main.



Une fois la mise annoncée, les dragonologues jouent à Crocs-Flammes-Griffes sur le modèle de Ciseaux-Papier-Caillou. Ils disent d'une seule voix : « Crocs, flammes, griffes... Top ! » et montrent leurs doigts disposés en flammes (= caillou), en griffes (= ciseaux) ou en crocs (= papier) au moment où ils disent « top ». Les flammes sont plus fortes que les griffes, qui sont plus fortes que les crocs, qui sont plus forts que les flammes. Le vainqueur rafle la mise.

ÉCHANGER LES FICHES D'IDENTITÉ

Lorsqu'il prend son tour, un dragonologue peut proposer à un autre d'échanger certaines de ses cartes avec lui. Les deux joueurs négocient entre eux et, si la discussion aboutit, celui qui a lancé le débat perd son tour.

ATTEINDRE L'ŒIL DU DRAGON

Dès que vous maîtrisez trois dragons, vous pouvez vous rendre à la mystérieuse île aux Serpents ailés, dans l'océan Pacifique. Vous vous déplacerez en jetant le dé ou grâce à un *Titre de transport* aérien ou maritime. Si vous utilisez le dé, vous devez obtenir, au dernier tour, le nombre exact de cases qui vous séparent de l'île. Si le dé indique un nombre trop élevé, vous restez sur place et perdez votre tour. Une fois sur l'île, vous serez à l'abri de tous les défis et sortilèges.

Pour atteindre l'Œil du dragon, il est obligatoire de passer par l'île aux Serpents ailés. Les joueurs qui se trouvent sur cette île jettent le dé chacun leur tour. Là aussi, ils doivent obtenir exactement le nombre nécessaire, à moins que le dé n'indique l'œil du dragon. Si le dé indique un nombre trop élevé, le joueur perd son tour.

LE GAGNANT

Le premier dragonologue qui a apprivoisé trois dragons, qui est passé par l'île aux Serpents ailés et qui a atterri sur l'Œil du dragon remporte la partie !

Il reçoit alors l'enveloppe secrète, où figure la liste de tous les maîtres dragonologues qui l'ont précédé. Après l'avoir paraphée, il la remettra dans l'enveloppe. **Félicitations !**



WWW.SABABATOYS.COM

Dragonology™ est une marque de The Templar Compagny Plc.

Pour le logo, le graphisme, le texte et les personnages © 2003 par Templar Compagny Plc.

Pour les illustrations © 2003 Wayne Anderson, Douglas Carrel et Helen Ward.

Pour l'édition française : © 2007 Éditions Milan – 300, rue Léon-Joulin, 31 101 Toulouse Cedex 9 France.

Adaptation française d'Emmanuelle Pingault.

L'ouvrage *Dragonologie, Encyclopédie des dragons* est publié par les Éditions Milan.

Licence détenue par Silver Lining Productions, A Chorion Company.

Première édition en langue anglaise © 2006 Sababa Toys. Tous droits réservés.

119 West 23rd St. Suite 505, New York NY 10011.

www.sababatoys.com

ISBN : 978-2-7459-2620-3

Dépôt légal : 1er trimestre 2007

www.editionsmilan.fr

Fabriqué en Chine