

Le jeu du dragon !

Dragons sauvages, dragons en colère, dragons de toutes les couleurs ! Qui n'a pas peur des dragons ?

Chacun se risque pourtant sur la plaine ravagée par leur souffre et leur furie, avec la folle envie de les dompter. Magicien de la lumière et des écailles, qui réussira à transformer le dragon bleu en dragon rouge ?

Mais le maître des dragons veille, le vieux Kaléssine à l'échine toute grise. Il veille et n'aime pas que l'ordre de sa confrérie soit perturbé. A coups de ruse et de griffes, il vole les écailles rouges et s'en habille pour les tenir sous son joug. Et s'il les détient toutes, gare au joueur qui l'a défié !

JEU SOLITAIRE

Le puzzle rouge étant au départ sur le dragon rouge, le joueur essaie de transférer ce puzzle sur le dragon bleu.

Un temps limite est donné : quand le talon des cartes de combat est épuisé, l'objectif doit avoir été atteint.

préparation

1. Le joueur dispose les 9 pièces du puzzle sur le dragon rouge. Chacune de ces pièces est unique et présente un symbole géométrique (triangle, carré, rond) vert, orange ou jaune.

2. Les cartes de combat sont triées, selon leur dos, en 2 tas. D'une part *les cartes ROUGES* (deux dragons rouges/un bleu); d'autre part *les cartes BLEUES* (deux dragons bleus/un rouge). Chaque tas est mélangé et, faces cachées, déposé aux emplacements prévus sur le plan de jeu.

déroulement

1. Le joueur prend les cartes supérieures des deux tas et les compare. Sa force, c'est celle du tas de cartes rouges; celle de l'ennemi, le tas de cartes bleues.

Les dessins montrent des guerriers avec une arme :
le filet est plus fort que le gourdin;
le gourdin est plus fort que l'épée;
l'épée est plus forte que le filet.

La carte la plus forte gagne. En cas d'ex-aequo, la carte rouge est plus forte que la bleue.

2. la carte gagnante donne une instruction contenue dans le rectangle avec les symboles géométriques, au bas de la carte.

Si la carte rouge (c'est-à-dire le joueur) gagne, le joueur peut transférer, du dragon rouge au dragon bleu, les morceaux de puzzle de même symbole.

exemple : la carte rouge est gagnante et affiche rond vert, carré vert et carré orange. Le joueur peut prendre ces trois pièces sur le dragon rouge et les déposer au bon emplacement sur le dragon bleu.

Si certaines pièces ont déjà été transférées, le joueur ne peut pas en prendre d'autres.

Si c'est la carte bleue qui gagne, la pièce dont le symbole est indiqué, qu'elle soit sur le dragon rouge ou déjà sur le bleu, va sur le dragon gris. L'ennemi apparaît !

situations spéciales et joker

1. Quand une carte rouge est plus forte qu'une carte bleue, les cartes correspondant aux symboles indiqués peuvent être reprises au dragon gris si elles avaient été capturées. Ces cartes ne peuvent aller directement sur le dragon bleu, mais transitent par le dragon rouge.
2. Le *JOKER* permet au joueur de prendre trois cartes au choix (autrement dit, de faire trois opérations). Le joker permet également d'acheminer, en un seul tour, une carte prisonnière du dragon gris au dragon rouge et ensuite du dragon rouge au dragon bleu, mais ceci vaut pour deux opérations.

exemple : le joueur gagne le combat en ayant une carte JOKER. Il commence par faire passer la carte à symbole rond/orange du dragon rouge au dragon bleu (première opération); il va ensuite chercher la carte triangle/vert sur le dragon gris et l'amène sur le dragon rouge (deuxième opération). Il fait ensuite passer cette même carte sur le dragon bleu (troisième opération).

fin de jeu

Le jeu est gagné par le joueur si les neuf pièces du puzzle ont été transférées sur le dragon bleu, avant que le talon des cartes rouges et bleues ne soit épuisé.

Le jeu est perdu par le joueur si, quand toutes les cartes bleues et rouges ont été dévoilées, les 9 pièces n'ont pas été transférées.

Traduction de CASSE-NOISETTES, ch. d'Alseberg 76
1060 - Bruxelles

