

Dots Dragon d'Or

La règle du jeu du
dragon d'or qui dort



Élodie Bénard

Jean-Philippe Sahut





But du jeu

Vous êtes un groupe d'aventuriers en quête d'objets disséminés dans le trésor du dragon d'or. À chaque manche, vous devez coopérer pour trouver tous les objets dont vous avez besoin. Chaque erreur ou oubli réveille un peu plus le dragon ! Pillez durant 3 manches sans le réveiller et c'est la victoire ! Mais attention, si vous faites trop d'erreurs, le dragon se réveillera et il aura très faim...

Mise en place

- 1 Poser la boîte de jeu au centre de la table, avec les **tuiles objet** en vrac à l'intérieur. (64 tuiles, dont 44 objets à collecter, 5 torches, 1 monocle et 15 tuiles pièces recto-verso).
- 2 Placer la pioche de **cartes objet** (44 cartes) et les **cartes rêve/cauchemar** (6 cartes de chaque type) sur la table, de manière à ne pas gêner l'accès à la boîte de jeu.
- 3 Placer la **bulle de rêve** « Zzz... » du dragon au niveau de sa queue.
- 4 Sélectionner le guetteur. Par exemple, le premier joueur qui trouve visuellement un objet doré dans la pièce. Lui donner **le sablier**, ainsi que **le dragon**, qu'il devra surveiller. Pour la première manche, les autres joueurs seront les fouineurs : ils fouilleront le trésor.
- 5 Chaque joueur choisit une **carte personnage** (5 cartes). Au dos de cette carte se trouve une aide de jeu.
- 6 Distribuer 5 cartes objet à chaque joueur, pour que chacun forme **une frise** devant lui.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 3 manches. À chaque manche, les fouineurs coopèrent pour retrouver dans la boîte tous les objets de chaque frise, y compris celle du guetteur.

A) Phase de préparation



- ▣ Mémoriser vos frises.
- ▣ Les retourner face cachée.

B) Phase de fouille



Durant cette phase, les fouineurs vont fouiller dans la boîte pour retrouver tous les objets de chaque frise, y compris celle du guetteur.

- ▣ Un fouineur ferme la boîte pour la secouer et ainsi mélanger les tuiles objet.
- ▣ Le guetteur retourne le sablier derrière le dragon. C'est le signal !
- ▣ On ouvre la boîte, tous les fouineurs commencent à fouiller dedans.



Le guetteur : il surveille et indique aux autres le temps restant pour fouiller ! Il n'a pas le droit de toucher aux tuiles objet, mais donne des instructions orales sur les objets dont il a besoin et leur emplacement dans sa frise. Ce sont les fouineurs qui y posent les tuiles.

- ▣ Les fouineurs récupèrent le maximum d'objets et les placent au bon endroit sur leurs frises ainsi que celle du guetteur.
- ▣ Lorsque le temps est écoulé, le guetteur met fin à la phase de fouille.
- ▣ Les fouineurs arrêtent immédiatement de fouiller : il faut vite sortir de la caverne, sinon le dragon va se réveiller !



C) Phase de vérification



- ▣ Les joueurs révèlent leur frise et la comparent aux tuiles objet qu'ils ont collectées durant la fouille.
- ▣ Pour chaque erreur et/ou chaque oubli, on avance d'une écaille la bulle de rêve du dragon en direction de sa tête.



Si la bulle de rêve atteint la tête du dragon, celui-ci se réveille et vous perdez la partie !



GROOO





D) Nouvelle manche



- ▣ Ranger toutes les tuiles objet dans la boîte du jeu.
- ▣ Retourner toutes les cartes objet de chaque frise face cachée.



Le guetteur donne le dragon, ainsi que le sablier, à la personne qui se trouve sur sa droite. Celle-ci devient le nouveau guetteur. L'ancien guetteur est à présent un fouineur !

- ▣ Chaque joueur reçoit une nouvelle carte objet.
- ▣ il la regarde, la mémorise et l'insère face cachée où il veut dans sa frise.



E) Rêve de dragon



Les dragons sont des créatures magiques si puissantes que leurs rêves peuvent influencer la réalité. Les cartes rêve (verte) et cauchemar (rouge) sont là pour représenter cet effet :

- ▣ Le nouveau guetteur choisi avec les autres joueurs de piocher, soit une carte rêve, soit une carte cauchemar.

Elles ajoutent des contraintes pour votre prochaine manche. Ces effets sont détaillés au dos de cette règle.



Les cartes cauchemar ont des contraintes plus difficiles, mais font immédiatement reculer la bulle de rêve du dragon, d'une écaille vers sa queue.

- ▣ Une nouvelle manche commence ! On ignore la préparation (A) pour passer directement à la fouille (B) !

Fin de partie

Au bout de trois manches, si le dragon ne s'est pas réveillé, vous gagnez la partie !



Pour simplifier le jeu, commencer la partie avec 4 cartes objet et ignorer la phase de rêve. Pour augmenter la difficulté, cumulez une carte rêve et une carte cauchemar à chaque manche !

Crédit :

Un jeu de Jean-Philippe Sahut.
Illustré par Élodie Benard.
Édité par GameFlow :
8 boulevard Joseph Vallier
38000 Grenoble

Remerciements :

Merci à Malo pour ton amour et soutien sans faille. Ainsi que mes «Sahuts» de la Drôme.
À Johann qui est le top des beta testeurs.
À GameFlow et à Jeux de monde de Grenoble sans qui je n'en serais pas là. Et à toi ma Zoé!

Cartes rêves



Peur du noir : Durant la fouille, avant de pouvoir ramasser des objets, chaque fouineur doit trouver et tenir dans sa main directrice une tuile torche.



Sommeil léger : Durant la fouille, les fouineurs et le guetteur ne peuvent que chuchoter.



Petit cadeau : Chaque joueur fait passer, sans la révéler, la carte la plus à droite de sa frise à son voisin de droite.



Mauvais sac : Chaque joueur se décale d'une chaise vers la gauche. (Le guetteur emporte le sablier et le dragon.)



Grippe-sous : Avant de chercher leurs objets, chaque fouineur doit trouver 3 tuiles pièces recto-verso et les placer sur leur personnage. 3 pièces doivent également être posées sur le personnage du guetteur.



Doux souvenir : Durant la fouille, le guetteur doit chanter une berceuse au dragon.



Cartes cauchemars



Les cartes cauchemar font immédiatement reculer la bulle de rêve d'une écaille.



Ne rien oublier : Chaque joueur pioche une carte objet supplémentaire. Il la mémorise et l'ajoute au milieu de la frise de son voisin de droite.



Gros cadeau : Chaque joueur fait passer, sans les révéler, ses 3 cartes les plus à droite à son voisin de droite.



Tournis : Chaque joueur échange entre elles et sans les révéler, les 2 cartes objet aux extrémités de sa frise.



Partage : Chaque joueur fait passer, sans les révéler, les cartes objet aux extrémités de sa frise à ses 2 voisins.



Mauvaise visibilité : Pour cette fouille, le couvercle est placé relevé sur un des côtés de la boîte, celui en face du guetteur, pour lui couper la vue sur la zone de fouille.



Monocle maudit : Durant cette fouille, le premier joueur qui trouve le monocle maudit doit le placer sur un de ses yeux avec sa main directrice. S'il n'est pas trouvé, deux écailles sont perdues !

