



Aux Pierres du Dragon™

Un jeu de Bruno Faidutti & Michael Schacht

Un jeu pour 3-6 joueurs de 8 ans et plus – 45 à 60 minutes

La légende des pierres des dragons

Il était une fois, dans un pays lointain, une vaste forêt enchantée, au creux d'une profonde vallée enserrée par deux hautes chaînes de montagne. Cette vallée était divisée en plusieurs royaumes dont les princes combattaient depuis toujours, chacun voulant faire sous son autorité l'unité du pays. Symboles de puissance, les pierres magiques que les dragons conservaient dans leurs grottes, sur les contreforts des montagnes, étaient recherchées par tous, car la tradition disait que celui qui les réunirait règnerait sur toute la vallée.

Comme beaucoup d'autres pourtant, les princes de ce pays finirent par préférer le confort de leurs châteaux à l'aventure et à la guerre. Plutôt que de risquer leur vie dans les montagnes à la recherche des gemmes enchantées, ils promirent de couvrir d'or et d'argent ceux qui leur amèneraient les pierres des dragons. La rumeur aidant, la forêt grouilla bientôt d'elfes, de magiciens, de lutins et d'autres créatures féeriques – tous à la recherche des pierres si convoitées.

Ce monde ne survit plus guère aujourd'hui que dans les légendes, et les pierres des dragons seraient sans doute oubliées de tous s'il n'y avait, dans un petit village au pied des montagnes, une taverne tenue par un vieil aventurier. Le soir au coin du feu, il conte parfois les vieilles histoires du pays enchanté. À ceux qui savent se faire apprécier de lui, il montre même parfois sa collection de pierres magiques, avant de les défier au jeu, leur donnant ainsi une chance de repartir, eux aussi, avec une pierre du dragon.





Principe du jeu

Les personnages de la forêt enchantée sont, l'un après l'autre, mis aux enchères.

Chaque joueur mise secrètement, dans son poing, le prix qu'il est prêt à payer pour chaque personnage. Le vainqueur de chaque enchère utilise ensuite le pouvoir du personnage ainsi acquis pour recevoir des pierres ou de l'or, pour lancer un sort ou pour marquer des points. Le premier joueur à atteindre trois points est vainqueur.

Matériel:

- 60 pièces d'or des fées (jetons jaunes)
- 40 pièces d'argent (grises)
- 15 pièces d'or vulgaire (beiges)
- 2 pièces maudites (noires)
- 2 amulettes magiques (rouges)
- 36 pierres des dragons (12 jaunes, 12 bleues, 12 rouges)
- 6 dé spéciaux servant à noter les points
- 6 écrans
- 8 cartes de personnages de base (noms en caractères blancs)
- 25 cartes de personnages spéciaux (noms en caractères dorés)
- 3 cartes vierges (pour que vous puissiez imaginer vos propres personnages)
- 1 sac

Mise en place:

Chacun des joueurs reçoit :

- 8 pièces d'or des fées (jaunes)
- 2 pièces d'or vulgaire (beiges)

POUR MIEUX DÉCOUVRIR LE JEU

Lorsque vous découvrez le jeu, ou le présentez à de nouveaux joueurs, il est important que vous lisiez avec soin les pouvoirs des personnages de base, afin que tous les connaissent avant que la partie ne commence. De même, prenez soin de bien maîtriser les règles d'ordre du tour, résumées au dos de chaque écran

Nous vous suggérons en outre de visiter notre site web : www.dragonstones.com, où vous pourrez vous initier au jeu et découvrir les conseils et les astuces de joueurs expérimentés. Vous pouvez même y affronter des adversaires en ligne grâce à la carte web Days of Wonder que vous avez trouvé dans la boîte de jeu).

- 5 pièces d'argent
- 4 pierres, prises au hasard dans le sac.
- 1 dé de score. Le dé est placé devant le joueur, une face vierge visible (tournée vers le haut).
- 1 écran. Chaque joueur cache ses pièces derrière son écran, et place ses pierres et son dé devant son écran.

Les pièces et pierres restantes sont placées au centre de la table pour constituer la « banque » dans laquelle les joueurs se serviront durant la partie.

La carte Sorcière est mise de côté, face visible, et les sept autres personnages de base sont placés en une pile, faces cachées, au centre de la table.

Les personnages spéciaux sont mélangés et placés en une autre pile, face cachée.

Durant toute la partie, les scores et les



pierres des joueurs doivent être connus de tous. Les dés de score et les pierres doivent donc rester devant les écrans des joueurs, tandis que les pièces d'or vulgaire, d'or des fées et d'argent à la disposition des joueurs restent cachées derrière. De même, lorsqu'un joueur reçoit des pièces d'or ou d'argent grâce au pouvoir d'un personnage, il les place derrière son écran.

Si la banque est à court de pierres ou de pièces d'un type quelconque, ces pierres ou pièces ne sont tout simplement plus disponibles pour les joueurs.

Déroulement du jeu

Une partie de Auz pierres du dragon se compose d'un certain nombre de tours. Chaque tour est une suite d'enchères, pour les huit personnages de base et pour deux personnages spéciaux. Après chaque enchère, le meilleur enchérisseur doit utiliser le pouvoir de la carte. À la fin de chaque tour, les deux personnages spéciaux utilisés durant le tour sont défaussés et remplacés par deux autres pour le tour suivant. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le score de trois points.

Un tour de jeu

1- Pioche des caractères spéciaux

Piochez les deux premières cartes de la pile de personnages spéciaux, et lisez en le texte à haute voix, afin que chacun sache quels sont les personnages en jeu ce tour-ci. Ajoutez ensuite ces deux personnages aux sept personnages de base (la sorcière étant toujours de côté) et mélangez soigneusement ces neuf cartes.

Si la pioche de personnages spéciaux est épuisée, mélangez tous les personnages spéciaux déjà utilisés pour constituer une nouvelle pioche.

2- Enchère pour la sorcière

La Sorcière pouvant servir à annuler le pouvoir de l'une des cartes suivantes, elle est toujours mise aux enchères en tout premier.

Le joueur qui remporte l'enchère pour la sorcière reçoit de la banque une pièce maudite (noire) qu'il place derrière son écran, avec ses pièces disponibles.

3- Enchères pour les autres personnages

Les autres personnages sont ensuite, un à un, mis aux enchères. La procédure est toujours la même : on retourne le premier personnage de la pile, et l'enchère se déroule pour ce personnage. Le meilleur enchérisseur doit ensuite utiliser le pouvoir du personnage avant que l'on ne révèle le personnage suivant.

Le tour se termine lorsque les dix personnages ont été mis aux enchères.

4- Fin du tour

À la fin de chaque tour, les joueurs reprennent derrière leur écran toutes leurs pièces d'or des fées – d'or des fées seulement, car l'or vulgaire et l'argent ne sont pas magiques et ne reviennent pas à leur propriétaire originel.

Les deux personnages spéciaux sont défaussés, pour être remplacés par deux autres au début du tour suivant. La Sorcière est mise de côté. Le nouveau tour peut alors commencer.



Enchères

Lorsqu'un personnage est mis aux enchères, les joueurs peuvent miser des pièces d'or (or des fées et/ou or vulgaire) pour tenter d'obtenir, pour ce tour, le pouvoir du personnage. Un joueur peut fort bien ne rien miser, mais il doit néanmoins faire semblant, tendant un poing fermé mais vide.

Pour miser, chaque joueur prend secrètement dans son poing fermé autant de pièces d'or qu'il le souhaite. Les pièces seront dépensées quoi qu'il arrive, que le joueur remporte ou non l'enchère.

Tous les joueurs ouvrent leur poing simultanément, révélant leur mise. Les pièces d'or des fées sont dépensées et placées devant l'écran du joueur ; elles ne pourront plus être utilisées ce tour-ci. Les pièces d'or vulgaire sont dépensées et perdues définitivement, et vont donc à la banque.

Le joueur qui a remporté l'enchère doit alors utiliser le pouvoir du personnage.

Égalité:

Lorsque deux ou plusieurs joueurs ont misé le même nombre de pièces d'or, ils sont départagés par une nouvelle enchère, à laquelle ils sont seuls à participer, et dans laquelle seules les pièces d'argent peuvent être utilisées. Toutes les pièces d'argent mises sont perdues définitivement et vont à la banque. C'est le vainqueur de cette enchère de « départage » qui doit utiliser le pouvoir du personnage.

S'il y a de nouveau égalité dans l'enchère de départage, aucun joueur ne peut utiliser le pouvoir du personnage, mais l'argent misé est quand même perdu.

Note : en cas d'égalité lors de l'enchère pour le voleur, le « deuxième enchérisseur » visé par le voleur est le deuxième enchérisseur de l'enchère de départage

Pas de mises !

Si aucun joueur ne mise la moindre pièce lors d'une enchère, on passe directement au personnage suivant.

Score et victoire

Chaque fois qu'un joueur marque un point, il tourne son dé de manière à ce que la face supérieure indique son score. Le premier joueur à parvenir ainsi à 3 points est immédiatement vainqueur.

Pouvoirs des personnages

Personnages de base:

Sorcière

La sorcière est toujours mise aux enchères en tout premier, au début du tour.

Le joueur qui remporte l'enchère pour la sorcière reçoit de la banque une pièce maudite (noire) qu'il place derrière son écran. Il peut miser cette pièce durant n'importe laquelle des autres enchères du tour. Lorsque les joueurs révèlent leurs mises pour une enchère, si un joueur a misé une pièce maudite, le personnage mis aux enchères est ensorcelé et son pouvoir est annulé, mais les sommes mises par les joueurs sont quand même dépensées.



Note : Si le propriétaire de la pièce maudite ne l'utilise pas durant ce tour, il doit la rendre à la banque à la fin du tour

Note : La seconde pièce noire est utilisée uniquement si le Fantôme ou le Doppelganger imite le pouvoir de la sorcière. Si les deux le font, vous aurez besoin d'une troisième pièce noire, mais cela a fort peu de chances de se produire.

Dragons rouge, bleu et jaune

Le joueur qui remporte l'enchère pour un dragon prend à la banque une pierre de la couleur du dragon.



Enchanteur

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'enchanteur doit soit payer à la banque trois pierres, une de chaque couleur, pour marquer un point, soit prendre trois pièces d'argent à la banque.



Magicien

Le joueur qui remporte l'enchère pour le magicien doit soit payer quatre pierres quelconques à la banque pour marquer un point, soit prendre trois pièces d'argent à la banque.



Sorcier

Le joueur qui remporte l'enchère pour le sorcier doit soit payer quatre pierres de même couleur à la banque pour marquer deux points, soit prendre une pièce d'or vulgaire à la banque.



Voleur

Le joueur qui remporte l'enchère pour le voleur prend une pierre, de son choix, au deuxième meilleur enchérisseur. Si deux ou plusieurs joueurs sont deuxième ex-æquo, il choisit lequel il vole.



Si un seul joueur a misé des pièces d'or pour le voleur, il remporte l'enchère et tous les autres joueurs sont considérés comme deuxième ex-æquo.

Note : Si le deuxième meilleur enchérisseur n'a pas de pierres, le voleur peut lui prendre une pièce d'or vulgaire. S'il n'a pas non plus d'or vulgaire, il peut lui prendre une pièce d'or des fées. S'il y a plusieurs deuxième ex-æquo, le voleur doit, si cela est possible, voler un joueur ayant au moins une pierre.

Personnages spéciaux:

Alchimiste

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'alchimiste prend trois pièces d'or vulgaire à la banque.



Ancien Dragon (2 cartes)

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'ancien dragon prend à la banque une pierre de son choix.



Apprenti sorcier (2 cartes)

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'apprenti sorcier paie deux pierres identiques à la banque (s'il les a) et marque un point.



Brigand

Le joueur qui remporte l'enchère pour le brigand désigne l'un des autres joueurs, qui doit lui donner toutes ses pièces d'or vulgaire et d'argent. Les autres joueurs n'ont bien sûr pas à révéler leur richesse au brigand.



Charlatan (2 cartes)

Le joueur qui remporte l'enchère pour le charlatan paie toutes ses pierres à la banque et marque un point. Si ce joueur n'a pas de pierres, il marque un point gratuitement.



Doppelganger

Le joueur qui remporte l'enchère pour le Doppelganger conserve cette carte et la place devant lui, face



visible. Durant la suite de la partie, il peut jouer cette carte après avoir remporté une enchère. Cela lui permet alors d'utiliser le pouvoir de cet autre personnage deux fois consécutives, au lieu d'une seule fois.

Note: Le Doppelganger ne peut pas être utilisé sur le Nécromant.

Dragon à deux têtes (2 cartes)

Le joueur qui remporte l'enchère pour le dragon à deux têtes prend dans la banque deux pierres de chaque couleur et les met dans le sac. Il prend ensuite dans le sac deux pierres au hasard, qu'il garde, puis remet les pierres restant dans le sac dans la banque.



Dragon arc-en-ciel

Le joueur qui remporte l'enchère pour le dragon arc-en-ciel prend toutes les pierres de la banque et les met dans le sac. Il annonce ensuite une couleur (bleu, jaune ou rouge) et prend une à une, au hasard, des pierres dans le sac. Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter en conservant les pierres déjà prises, ou jusqu'à ce qu'il prenne une pierre de la couleur choisie et doive alors rendre toutes les pierres qu'il a prises.



Note: Le joueur ne peut bien sûr pas choisir une couleur absente de la banque.

Ensorceleuse

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'ensorceleuse doit soit payer à la banque



cinq pierres quelconques pour marquer deux points, soit prendre une pièce d'or des fées à la banque.

Fantôme

Le joueur qui remporte l'enchère pour le fantôme choisit l'un des personnages déjà mis aux enchères ce tour-ci (ce peut-être un personnage qui n'a pas été joué faute de mises ou du fait de la sorcière) et utilise son pouvoir comme s'il venait de remporter l'enchère pour ce personnage.

Fée (2 cartes)

Le joueur qui remporte l'enchère pour la fée prend une pièce d'or des fées à la banque. Il jouera désormais avec une pièces d'or des fées supplémentaire.

Gnome

Le joueur qui remporte l'enchère pour le gnome prend à la banque deux pièces d'or vulgaire et deux pièces d'argent.

Gobelin

Le joueur qui remporte l'enchère pour le gobelin prend un personnage, au hasard, parmi ceux qui n'ont pas encore été mis aux enchères ce tour-ci et utilise son pouvoir comme s'il venait de remporter

l'enchère pour ce personnage. Ce personnage est ensuite considéré comme ayant été joué, et donc placé avec les personnages déjà joués ce tour-ci.

Note: Si le gobelin est le dernier personnage du tour, il est sans effet et on passe au tour suivant.

Lutin

Le joueur qui remporte l'enchère pour le lutin choisit un personnage parmi ceux qui n'ont pas encore été mis aux enchères ce tour-ci et utilise son pouvoir comme s'il venait de remporter l'enchère pour ce personnage. Ce personnage est ensuite considéré comme ayant été joué, et donc placé avec les personnages déjà joués ce tour-ci.

Note : Les personnages restant à jouer ce tour-ci sont ensuite mélangés afin que le joueur ne connaisse pas l'ordre de leur apparition.

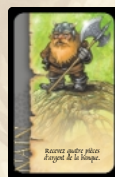
Note : Si le lutin est le dernier personnage du tour, il est sans effet et on passe au tour suivant.

Marchand

Le joueur qui remporte l'enchère pour le marchand peut acheter à la banque autant de pierres de son choix qu'il le souhaite, en payant à la banque une pièce d'or (or vulgaire ou or des fées) ou trois pièces d'argent pour chaque pierre.

Nain (2 cartes)

Le joueur qui remporte l'enchère pour le nain prend quatre ou cinq (selon le texte de la carte) pièces d'argent à la banque.



Nécromant

Le joueur qui remporte l'enchère pour le Nécromant peut marquer un point en donnant à la banque toutes les pièces qu'il a mises dans cette enchère – y compris l'or des fées.

Note : Par exception, l'usage de ce pouvoir n'est pas obligatoire. Le vainqueur de l'enchère peut décider de ne pas utiliser le pouvoir du Nécromant, ce qui lui permet de ne pas définitivement perdre son or des fées.

Orfèvre

Le joueur qui remporte l'enchère pour l'orfèvre prend à la banque une Amulette magique (pièce rouge) et la place derrière son écran. Durant la suite de la partie, il pourra miser cette amulette lors d'une enchère pour doubler la valeur des pièces d'or et d'argent mises avec elle. Ainsi, quatre pièces d'or et une amulette valent huit pièces d'or. L'amulette est rendue à la banque après avoir été mise.

Troll

Le joueur qui remporte l'enchère pour le troll choisit l'une des trois couleurs de pierres. Tous les joueurs, lui



y-compris, perdent toutes leurs pierres de cette couleur, qui sont rendues à la banque.

Cartes vierges

Ces cartes vous permettent d'imaginer et d'utiliser vos propres personnages spéciaux.

Aux Pierres du Dragon en ligne

Si vous appréciez ce jeu mais vous trouvez parfois sans adversaires, vous pouvez rejoindre d'autres joueurs pour jouer aux pierres du dragon en ligne. Dans la boîte de jeu se trouve une carte web Days of Wonder, avec votre code d'accès personnel au jeu en ligne. Rendez-vous sur le site www.dragonstones.com et cliquez sur « nouveau joueur » dans la rubrique « jouer en ligne », puis suivez les instructions.

Vous trouverez aussi bien d'autres choses sur le site dragonstones.com, des aides de jeu, des conseils tactiques, des astuces et un forum pour les toutes dernières informations, les idées de nouveaux personnages, les variantes et toutes ces sortes de choses.

Pour en savoir plus sur Days of Wonder, et sur nos jeux, visitez aussi le site :

www.daysofwonder.com

Si vous avez des questions, des commentaires, écrivez nous à info@dragonstones.com

CREDITS

Un jeu de Bruno Faidutti et Michael Schacht

Illustrations des cartes et de la boîte de jeu par Julien Delval

Design graphique et maquette par Cyrille Daujean

© 2002 Days of Wonder, Inc. • 221 Caledonia Street • Sausalito, CA 94965 • www.daysofwonder.com

Days of Wonder et Aux Pierres du Dragon sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc.

Tous droits réservés.

