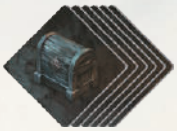
Livret de règles

Dragardiens

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

- Avant la première partie, détachez délicatement tous les éléments des planches cartonnées.
- Rangez les **6 coffres magiques** et le **livret complémentaire** dans la boîte : ils ne vous seront pas utiles lors des premières parties.
- Suivez ensuite les étapes ci-dessous, dans l'ordre, pour mettre le jeu en place :



6 coffres magiques

1. Formez une pioche avec les **11 cartes Dragon à contre-jour** (marquées d'un « 6 », face Page).



face Dragon

2. Formez une autre pioche avec les **8 cartes de départ** (ayant un ruban rouge face Page).



face Page

3. Désignez **celui ou celle qui commencera la partie**. Les joueurs suivants, dans le sens horaire, prennent respectivement **1, 2 et 3 cartes de départ**.



Rangez les **cartes de départ** restantes dans la boîte.

4. Triez les **104 cartes restantes** en deux paquets, en fonction du dos des cartes (**face Page**) : celles indiquant un **chiffre** forment le paquet **gauche**, et celles représentant un dragon coloré forment le paquet **droit**. Mélangez bien **chacun des paquets** et placez-les au centre de la table, côte à côte. Ils forment le **Grimoire**.
Important : Ne mélangez jamais les cartes de gauche avec celles de droite.



Grimoire

Prenez une carte du paquet gauche et une carte du paquet droit du Grimoire, puis placez-les **devant** leur paquet respectif. Ces deux cartes forment le **terrain d'entraînement**.

Terrain d'entraînement

5. Mélangez les **45 fragments d'amulette** et, en fonction du nombre de joueurs, rangez-en un certain nombre dans la boîte :
À **2 joueurs**, retirez **16** fragments d'amulette.
À **3 joueurs**, retirez **12** fragments d'amulette.
À **4 joueurs**, retirez **8** fragments d'amulette.
Ensuite, révélez les fragments d'amulette restants et placez-les dans l'ordre croissant.



6. Placez le matériel restant à proximité du plateau.



3 blasons de diversité
(à **2 joueurs**, retirez le blason « 16 »)



9 œufs dorés
(face « 4 » visible)



15 perles
(numéros cachés)



10 cristaux

But du jeu

En tant que dragardiens, votre mission consiste à surveiller les jeunes dragons. À votre tour, prenez **1, 2 ou 3 cartes Dragon en main**. Vous devez ensuite **poser des cartes de votre main devant vous** pour marquer des **points**. Les cartes que vous placez devant vous constituent votre **école**.

Comment fonctionne le Grimoire ?
Le **Grimoire** vous donne des informations sur les cartes à poser : la carte du **paquet gauche** vous indique le **nombre de cartes** à poser et celle du **paquet droit** vous indique la **couleur**. Ces cartes changent évidemment au fil de la partie.

Exemple :
Ici, le Grimoire indique que vous devez poser ***4 dragons verts****, ni plus ni moins.*



Celui ou celle qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte !

Vous avez compris le principe ? Parfait !
Maintenant, voici quelques explications plus détaillées :

Déroulement d'un tour de jeu

1. Prenez des cartes Dragon depuis le terrain d'entraînement
À votre tour, prenez 1, 2 ou 3 cartes Dragon du terrain d'entraînement et ajoutez-les à votre main. Dès que vous prenez une carte dans le terrain d'entraînement, replacez **immédiatement** une carte sur l'emplacement vide depuis le **paquet correspondant** (gauche ou droit) du Grimoire.
Remarque : *Vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le souhaitez.*



2. Modifiez le Grimoire (facultatif)
Avant de poser des cartes dans votre école,
vous **pouvez modifier** le **Grimoire** !
Pour ce faire, placez une carte de votre main, **face Page visible**, sur l'un des paquets du Grimoire.
Remarque : *Vous pouvez placer* ***1*** *carte (pas plus) sur chacun des 2 paquets du Grimoire.*

Exemple : *Vous venez de piocher 3 cartes, et le Grimoire indique que vous devez poser 4 dragons verts. Vous ne possédez malheureusement qu'un seul dragon vert. Vous décidez donc de modifier le Grimoire en plaçant l'une de vos cartes sur la page de gauche. Le Grimoire indique maintenant que vous devez poser* ***un seul dragon vert.***
Vous pouvez donc jouer !





Dragon rouge ayant un « **1** » sur sa **face Page**.

Conseil :

Les coins supérieurs de la **face Dragon** des cartes indiquent la **couleur** du dragon. L'illustration juste en dessous indique **le chiffre ou la couleur** de la face **Page** de la carte.


Dragon blanc ayant un **dragon vert** sur sa face **Page**.

3. Posez des cartes Dragon dans votre école

À présent, vous **pouvez** poser des cartes **dans votre école** en respectant **précisément** le **nombre** et la **couleur** indiqués par le **Grimoire**. Si, par la suite, vous posez des cartes Dragon **de la même couleur**, vous devez les ajouter **sur la pile de cette couleur qui se trouve déjà dans votre école**. Lorsque vous posez des dragons d'une **nouvelle couleur, formez une nouvelle pile**.

Règle de pose : Si une pile se trouve entre 2 autres piles de couleurs différentes, vous ne pouvez plus y **poser de cartes** !



Votre école (les cartes posées devant vous)



Exemple A : *Au cours de la partie, vous avez posé des dragons blancs et des dragons verts dans votre école. Vous allez maintenant poser des dragons rouges. Décidez si vous les placez à droite ou à gauche de vos piles.*

Exemple B : *Vous avez décidé de poser les dragons rouges à gauche, donc vous ne pouvez plus poser de dragons blancs : la pile de dragons blancs est coincée entre deux autres piles et est donc bloquée.*

Important : Vous ne **pouvez pas** changer l'emplacement des piles de dragons en cours de jeu.

4. Obtenez les récompenses

Poser des dragons dans votre école vous octroie immédiatement des **récompenses**. Ces dernières sont toujours indiquées sur la page de gauche du Grimoire. Les symboles des récompenses sont expliqués en détail à la dernière page de ce livret.



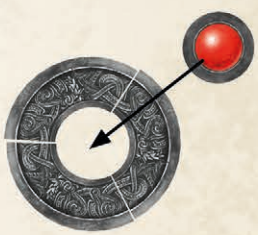
Exemple : *Ces cartes vous octroient une récompense d'1 fragment d'amulette et d'1 dragon à contre-jour si vous posez 2 dragons bleus.*

Vous obtenez toujours au minimum **1 fragment d'amulette**. Placez-le **face cachée** dans votre école. Si vous possédez déjà un fragment d'amulette, placez celui que vous venez de recevoir de manière à commencer un anneau. L'anneau sera complété quand vous placerez un **troisième fragment d'amulette**. **Quand c'est le cas**, prenez, en plus des récompenses, une **perle face cachée** et placez-la au centre de l'anneau, sans regarder la valeur indiquée sur la perle. **L'amulette** est ainsi **complétée**.

Remarque : *Les perles rouges sont les plus précieuses. Elles valent chacune 8 ou 9 points. Une fois qu'elles ont été prises pour les trois premières amulettes complétées, il ne reste plus que les perles bleues, qui valent chacune 3 ou 4 points.*



Le 3e fragment d'amulette vous permet de compléter cet anneau.



Ensuite, placez immédiatement une perle au centre de l'anneau.

5. Les autres joueurs posent des cartes dans leurs écoles (facultatif)

Que vous ayez ou non posé des cartes Dragon, **à la fin de votre tour**, **tous les autres joueurs (dans le sens horaire) peuvent décider s'ils souhaitent poser des cartes dans leur école respective** pour obtenir eux aussi la récompense indiquée, s'ils ont les cartes correspondantes. Dans ce cas, ils doivent tenir compte des indications du Grimoire, comme vous, mais ils ne peuvent pas modifier ce dernier.

Ensuite, c'est au **tour** du joueur suivant dans le **sens horaire**.

Description des récompenses :



Prenez le **fragment d'amulette** de la **plus petite valeur disponible**.



Prenez le **fragment d'amulette** de la **plus grande valeur disponible**.



Prenez **1 dragon à contre-jour** :
Vous pouvez poser un ou plusieurs dragons à contre-jour comme des **jokers** (mais jamais seuls) pour atteindre le nombre de dragons demandé par le Grimoire.
Remarque : *Comme pour les autres cartes, vous pouvez utiliser la face Page d'une carte Dragon à contre-jour pour modifier les pages du Grimoire.*
Une fois utilisé, un dragon à contre-jour ne retourne jamais dans son paquet : soit il est placé dans une pile de l'école d'un joueur avec d'autres dragons, soit il est placé sur le grimoire pour le modifier. Si la pile de dragons à contre-jour est épuisée, ignorez cette récompense.



Prenez **1 cristal** :
Au début de votre tour, quand vous prenez des cartes depuis le terrain d'entraînement (étape 1), vous pouvez remettre **1 cristal** dans la réserve pour prendre une **quatrième** carte du terrain d'entraînement.
Remarque : *Vous ne pouvez pas dépenser plus d'1 cristal par tour, et ne pouvez donc jamais prendre plus de 4 cartes.*



Prenez **1 œuf doré** :
Chaque œuf doré vaut **4 points**. À la fin de la partie, celui ou celle qui possède le plus d'œufs dorés peut retourner **l'un** de ses œufs dorés. Il obtient alors **16 points pour cet œuf** (au lieu des 4 points habituels). En cas d'égalité, tous les joueurs concernés peuvent retourner 1 œuf.



Bonus de diversité :
Dès qu'**au moins 1 dragon de chacune des 4 couleurs** est posé dans votre école, vous pouvez prendre le **blason de diversité de la plus grande valeur disponible**.
Remarque *: Dans une partie à 2 joueurs, jouez sans le blason « 16 ».*

Remarque : *Le **nombre** de cartes Dragon à contre-jour, de cristaux et d'œufs dorés est **limité**. S'il n'y en a plus, ces récompenses **ne sont plus disponibles**.*

Fin de la partie

La partie prend fin dès lors que les joueurs ont, **à eux tous, complété un certain nombre d'amulettes**.
Le nombre d'amulettes à compléter dépend du nombre de joueurs :
À 2 joueurs : **7** amulettes complétées ;
À 3 joueurs : **8** amulettes complétées ;
À 4 joueurs : **9** amulettes complétées.
Remarque : *Il est possible que le nombre requis soit atteint grâce à un joueur dont ce n'est pas le tour, s'il décide de **poser des cartes dans son école** à la fin du tour d'un autre joueur.*



Pour finir, révélez tous vos **fragments d'amulette** et **perles** et additionnez les points. Ajoutez également à ce score les éventuels **blasons de diversité** et **œufs dorés** obtenus. **Celui ou celle qui a le plus de points remporte la victoire.** En cas **d'égalité**, c'est celui ou celle qui a posé le plus de cartes qui l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés l'emportent.

Si tout est clair pour vous, vous pouvez commencer à jouer. Celui ou celle qui commence entame son premier tour et prend 1 à 3 cartes. **C'est parti !**
Remarque : *Si vous avez des questions **après** la première partie, consultez le livret complémentaire. Vous y trouverez d'autres exemples, des cas particuliers, la variante pour dragardiens expérimentés ainsi que des conseils tactiques !*