
Ludovic Barbe
Bruno Cathala
Vincent Dutrait
DRAGON RUN
blue orange
Hot Games Cool Planet



INTRODUCTION

Vous êtes des aventuriers et vous vous êtes introduits dans un mystérieux donjon afin d'en dérober les précieux trésors. Jusque-là tout s'était bien passé... Sauf qu'en volant le trésor, vous avez réveillé son gardien: un terrifiant dragon. Même s'il a très envie de retourner à sa sieste, ce dragon a quand même son orgueil. Avant de fermer les yeux à nouveau, il va falloir qu'il apaise sa colère en crachant ses flammes sur les aventuriers...

Votre but: courir, courir et courir encore, pour éviter le souffle du dragon et devenir le plus riche des aventuriers.

CONTENU

- 10 cartes "Lieu".
- 38 cartes "Trésor" (29 objets d'une valeur de 1 à 5 pièces d'or + 9 cartes potion et talisman).
- 1 Dé à 10 faces.
- 1 tuile "Dragon".
- 7 tuiles "Personnage" (Avec une face "pleine forme" (côté clair) et une face "blessé" (côté sombre)).
- 1 pion "Dragon".

BUT DU JEU

Tout faire pour éviter que le souffle du dragon ne vous atteigne et sortir du donjon vivant avec sous le bras les plus beaux trésors.

PRÉPARATION

- Placez la tuile Dragon au centre de la table, avec le pion Dragon sur la case:

  - 8 pour 5 joueurs,
  - 7 pour 4 joueurs,
  - 6 pour 3 joueurs,
  - 5 pour 2 joueurs.

- Distribuez au hasard une tuile Aventurier à chaque joueur (si tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent choisir leur Aventurier).

- Chaque Aventurier place sa tuile devant lui, face "pleine forme" visible (côté clair).

- Mélangez soigneusement les 10 cartes Lieu pour constituer une pioche face cachée à gauche de la tuile Dragon (pendant la partie, vous placerez la défausse de ces cartes, face visible, sur la droite de la tuile Dragon).

Exemple à 4 joueurs



• Mélangez soigneusement les cartes Trésor, distribuez-en 4 à chaque joueur (il s'agit du butin que vous venez de dérober), et faites une pioche face cachée avec le reste des cartes. Placez cette pioche au dessus de la tuile Dragon.
NB: Dans une partie à 2 joueurs, retirez les cartes Trésor "Talisman Redirection" et "Talisman Invisibilité".
Les aventuriers déterminent un premier joueur.
La partie se déroule ensuite dans le sens horaire.

DEROULEMENT DU JEU

A son tour de jeu, le joueur dont c'est le tour a le choix entre l'une des 3 actions suivantes:

- Foncer tête baissée;
- Avancer prudemment;
- Pleurer sa mère (si si, les Aventuriers font ça).

Foncer tête baissée:

Le joueur retourne la première carte de la pioche Lieu, la place sur le dessus de la défausse, face visible, et en applique les effets (voir "cartes Lieu").

Avancer prudemment:

Quand la pioche "Lieu" s'amenuise et que le Souffle du Dragon se fait de plus en plus proche, il est préférable d'être prudent, quitte à abandonner sur place quelques Trésors.

Pour avancer prudemment, l'Aventurier DOIT:
D'ABORD défausser au moins 1 Point de trésor,
PUIS il doit réussir un Test de discrétion.

Test de discrétion:
Le joueur lance le dé.

- Si le résultat obtenu est strictement supérieur au nombre de cartes Lieu restant dans la pioche, le Dragon perd 1 Point de colère.

A noter: Si le Dragon perd son dernier Point de colère, c'est la fin de la partie.

Le joueur mélange alors la pioche et la défausse des cartes Lieu avant de faire le choix suivant:
– Soit il décide de foncer lui-même tête baissée,

– Soit il décide de passer la main au joueur suivant.

- Si le résultat est inférieur ou égal, le Test de discrétion est raté, et le joueur DOIT Foncer tête baissée (il ne peut pas pleurer sa mère).

A noter: la face 0 du dé indique un échec automatiquement!

Pleurer sa mère:

L'Aventurier a tellement peur du Dragon qu'il perd toute sa dignité et se cache derrière les autres Aventuriers... et passe son tour.
Mais il faut payer le prix de sa lâcheté, en se défaussant d'au moins 2 points de trésor (en une ou plusieurs cartes, qui rejoignent la défausse).

POINT DE RÈGLES IMPORTANT:
Dans ce Donjon, on ne rend jamais la monnaie. Si un Aventurier paie trop, le surplus est perdu.



CARTES LIEU:

Dragon:

Pas de chance...

- Le joueur est blessé: Si son personnage est en "pleine forme", il le retourne du côté "blessé". S'il était déjà blessé, c'en est fini pour lui. Il est réduit en cendres et quitte la partie. Il perd toutes ses cartes trésor, qui rejoignent la défausse correspondante.

- Le niveau de colère du Dragon baisse d'un cran (cracher du feu, ça calme... un peu). Déplacez le pion Dragon d'une case vers la gauche.

• Reconstituez la pioche Lieu en mélangeant à nouveau les 10 cartes.
C'est maintenant au joueur suivant de tenter sa chance !



Salles des trésors:
Piochez une carte Trésor puis vous devez choisir:

• SOIT de passer immédiatement la main au joueur suivant

• SOIT de poursuivre l'exploration...

Il peut être intéressant de poursuivre l'exploration car lorsque des salles se succèdent, l'Aventurier cumule les Trésors!!!!
C'est aussi là que l'on voit les vrais Aventuriers: ceux qui ont le courage de continuer au risque de finir au menu du Dragon. Avec de la sauce barbecue !

Autres cartes:
Appliquez l'effet indiqué sur la carte, puis selon le pictogramme en bas de la carte vous devrez:

• Arrêter votre tour et laisser la main au joueur suivant.

• Rejouer immédiatement

CARTES "POTION" ET "TALISMAN":
On peut jouer autant de Potions et Talismans que l'on veut pendant son tour, en plus de son action obligatoire (foncer, avancer prudemment ou pleurer sa mère).

Les Potions ont des effets puissants indiqués sur la carte. une fois jouées, ces cartes sont défaussées. Seule la carte "Potion Annulation" peut être jouée à n'importe quel moment de la partie pour contrer une autre potion (mais pas un talisman).

Les Talismans restent en jeu devant vous, et font effet jusqu'au moment indiqué.
Ils sont ensuite défaussés.
Si la pioche des cartes Trésor est vide, récupérez les cartes défaussées et mélangez-les pour reformer une nouvelle pioche en haut de la tuile dragon.

POUVOIRS DES PERSONNAGES:
Chaque personnage possède une capacité unique, indiquée sur la carte du personnage.
Au début de son tour, AVANT de choisir son action, l'Aventurier PEUT choisir d'utiliser sa capacité spéciale. Il en applique alors les effets.

La tuile personnage est alors inclinée de 90° dans le sens horaire et son pouvoir n'est plus accessible tant que le personnage n'est pas à nouveau redressé.

Une fois la capacité utilisée, le joueur choisit normalement son action.
Tous les personnages sont automatiquement réactivés (donc redressés) dès que le Dragon crache le feu !

FIN DU JEU

La partie prend fin dans les 2 cas suivants:

- **Le Dragon perd son dernier Point de colère (le pion dragon atteint la case 0). Épuisé par cette vaine poursuite, il décide d'abandonner ses recherches pour retourner à un repos bien mérité. Il se rendort et les aventuriers survivants en profitent pour quitter le Donjon.**

Le plus riche des survivants gagne la partie (en cas d'égalité, on regarde celui qui possède la carte trésor de plus forte valeur).

Si un joueur se retrouve seul face au dragon, il doit réussir a survivre jusqu'à ce que ce dernier se rendorme.

- **Tous les Aventuriers ont fini carbonisés. Dans ce cas... C'est le Dragon qui l'emporte!**

DRAGON RUN



Un jeu de Ludovic Barbe et Bruno Cathala.

© 2014. Tous droits réservés pour tous pays.
Dragon Run est une marque déposée de la société Blue Orange.

blue orange
Hot Games Cool Planet

www.blueorangegames.eu