

Un jeu de Stanislas GAYOT
Illustré par Olivier FAGNERE
Edité par ELEMENTS EDITIONS



Règle du jeu

Dans des temps immémoriaux, les dragons étaient les seules créatures vivantes, et régnaient sur la terre. Mais chaque espèce de dragon avait sa spécificité et cherchait à dominer les autres espèces. Tout se passait dans l'arène : les dragons s'affrontaient en duel et respectaient un code d'honneur très précis... Bien plus malins que ce qu'on pourrait croire, les dragons faisaient preuve de beaucoup de stratégie afin de devenir la plus puissante des espèces de dragon et surpasser toutes les autres !

LES REGLES DE L'ARENE :

Chaque joueur choisit une espèce de dragon et prend les dés (dragons) correspondants : les 8 dés de couleur **Rouge** pour l'élément FEU et les 8 dés **Blancs** pour l'élément GLACE. L'objectif, pour chaque espèce, consiste à éliminer le maximum de dragons adverses à l'aide de ses propres dragons en fonction de leur puissance. A la fin du duel, ce n'est pas l'espèce la plus nombreuse mais bien la plus puissante qui l'emporte !

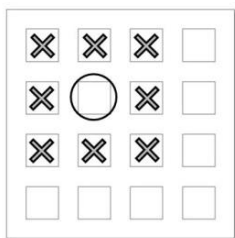
PLACEMENT DANS L'ARENE – NIVEAU BABY DRAGON


Les 16 dragons (8 de chaque couleur) sont placés dans l'arène et on ferme cette dernière avec le couvercle. L'un des joueurs secoue l'arène afin de répartir aléatoirement tous les dragons dans les 16 cases, puis on rouvre l'arène pour débiter le duel. C'est l'espèce qui a le plus de dragons de puissance 1 qui débute l'offensive. Les dragons de puissance 1 sont ceux dont la face présente l'élément de l'espèce (par exemple, la flamme pour le FEU). Si les deux espèces ont autant de dragons de puissance 1, on examine alors la puissance 2, et ainsi de suite. Si les deux espèces ne peuvent être départagées de cette manière, on tire au sort pour savoir qui débute.

DEROULEMENT DU DUEL

Les deux adversaires jouent à tour de rôle.






A son tour, l'espèce qui attaque doit **éliminer un dragon adverse** avec l'un de ses dragons adjacents.










✕ : Positions adjacentes à 




Un dé est adjacent à un dé adverse s'il est situé dans une des cases entourant ce dernier.



Il faut également que les puissances des dragons le permettent. Dans la plupart des cas, un dragon peut éliminer un dragon adverse si ce dernier a une valeur strictement inférieure :

Un dragon de puissance  peut éliminer les dragons de puissance    ou 



Un dragon de puissance  peut éliminer les dragons de puissance   ou 



Un dragon de puissance  peut éliminer les dragons de puissance  ou 

Un dragon de puissance  peut éliminer les dragons de puissance  ou 

Un dragon de puissance  peut éliminer les dragons de puissance 

Cas particulier :

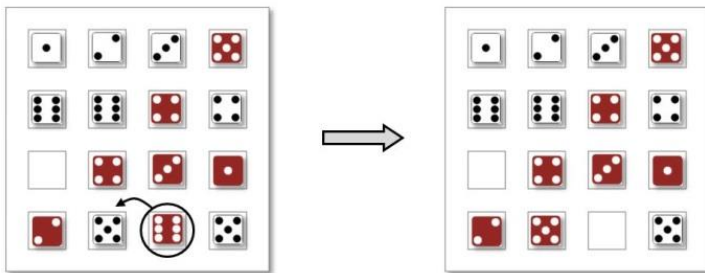
Un dragon de puissance  est le seul qui peut éliminer un dragon de puissance 






Et un dragon de puissance  est le seul qui NE peut PAS éliminer un dragon de puissance 

Le dragon utilisé prend alors LA PLACE ET LA PUISSANCE du dragon qu'il vient d'éliminer.

ATTENTION : Si une espèce a la possibilité d'éliminer un dragon adverse, **elle est obligée** de le faire !

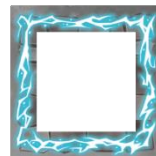
Exemple :



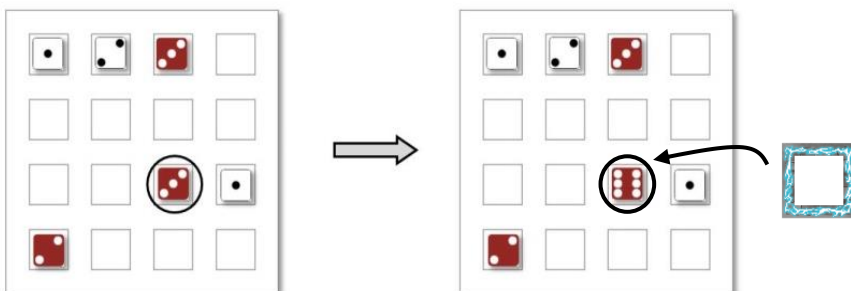
C'est aux dragons de FEU d'attaquer. Le joueur choisit d'éliminer  avec  qui lui est adjacent.  prend la place de  et sa puissance devient .



Si une espèce ne peut éliminer aucun dragon adverse mais qu'elle possède au moins un dragon adjacent à un dragon adverse, elle doit, à la place d'éliminer un dragon, **modifier la puissance du dragon de son choix** (de son espèce ou de celle de son adversaire).

Une fois la puissance du dragon modifiée, il place un champ de force (symbolisé par le « cadre carré ») autour du dragon concerné, sur la case. Il est impossible de modifier la puissance d'un dragon entouré d'un champ de force. Ce champ de force disparaît si le dragon change de case pour éliminer un dragon adverse ou s'il est lui-même éliminé.



Exemple :



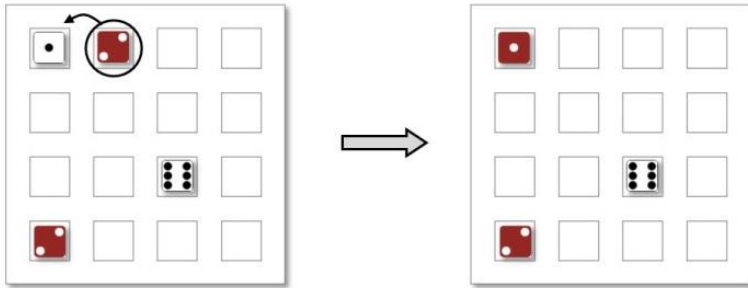
C'est aux dragons de GLACE d'attaquer. Aucun dragon adverse ne pouvant être éliminé, le joueur modifie la puissance d'un dragon de FEU de  en . Un champ de force est ensuite placé sur cette case.



Le tour est terminé à l'issue d'une de ces deux actions (Éliminer un dragon adverse ou Modifier la puissance d'un dragon de son choix).

FIN DU DUEL

Le duel prend fin s'il n'y a plus de dragon adjacent à un dragon adverse à l'issue d'un tour de jeu OU si tous les dragons restants sont entourés d'un champ de force et que l'espèce qui attaque ne peut pas éliminer de dragon adverse. Le duel prend alors fin immédiatement. On additionne alors la puissance des dragons qu'il reste pour chacune des espèces. La plus puissante remporte le duel !

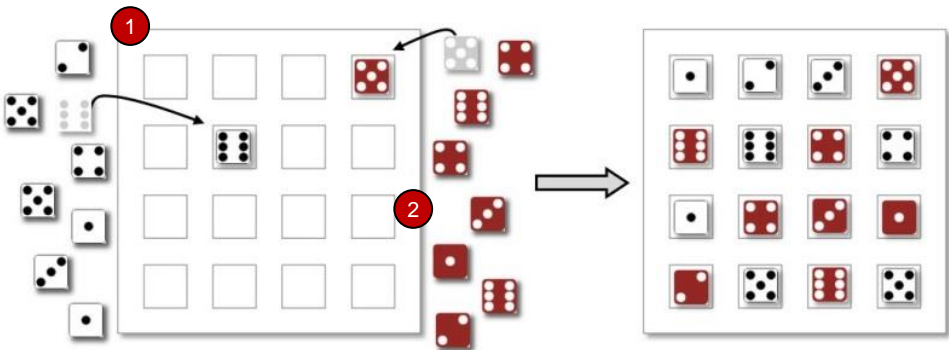
Exemple :



C'est aux dragons de FEU d'attaquer. Il n'y a qu'une action possible : éliminer  avec . Il n'y a alors plus de dragon adverse adjacent. Le duel est terminé, les dragons de GLACE gagnent 6 à 3.

PLACEMENT ALTERNATIF DANS L'ARENE - NIVEAU LITTLE DRAGON

Chacun saisit ses 8 dragons et les lance à côté de l'arène pour déterminer leur puissance. On détermine qui débutera l'offensive comme dans le niveau BABY DRAGON (en fonction du nombre de dragons de puissance 1). L'espèce désignée choisit alors un de ses dragons (sans en changer la puissance) et le place où elle le souhaite, sur une case libre de l'arène. L'adversaire fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases contiennent un dragon.



PLACEMENT ALTERNATIF DANS L'ARENE - NIVEAU BIG DRAGON

Chacun détermine secrètement (derrière sa main) la puissance de ses 8 dragons afin d'obtenir un total d'exactly 28 points de puissance. Les dragons des deux espèces sont alors révélés simultanément. L'espèce qui débutera l'offensive est déterminée comme dans les 2 autres niveaux, et on place les dragons dans l'arène, comme dans le niveau LITTLE DRAGON.

VARIANTE PUISSANCE EGALE :

On détermine qui débutera l'offensive par un tirage au sort. L'espèce désignée répartit alors 7 points de puissance sur deux de ses dragons ; ces mêmes puissances sont attribuées également à deux des adversaires. Puis l'adversaire fait de même pour deux autres de ses dragons et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun atteigne une puissance totale de 28 points répartis sur ses 8 dragons. Les forces en présence sont alors identiques.