



DRAGONS des MERS

10+



L'audace des humains est sans limite et particulièrement lorsqu'ils naviguent. De plus en plus de navires pirates s'aventurent dans les mers inconnues, mettant en danger les royaumes marins et les étranges créatures qui les habitent. En tant que dragons des mers, vous devrez protéger ces eaux en coulant les bateaux pirates, en collectant leurs trésors et en devenant les protecteurs légendaires des royaumes marins.

DRAGONS des MERS

~ BUT DU JEU ~

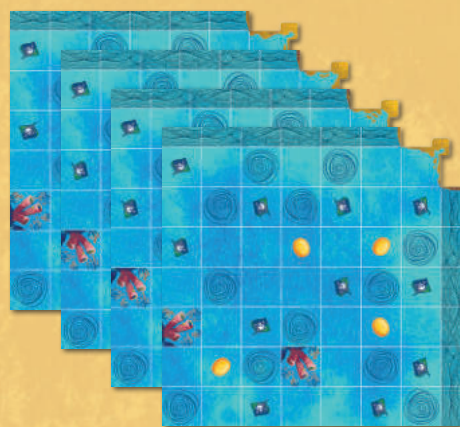
Dans Dragons des Mers, vous devrez protéger les royaumes marins des pirates trop téméraires qui les parcourent.

À chaque tour, vous allez jouer l'une des 2 cartes Dragon de votre main pour placer un dragon des mers sur le plateau, augmentant ainsi votre présence dans les 4 royaumes marins.

Mais attention, positionnez-vous stratégiquement car vous enrichissez vos adversaires lorsque vous posez vos dragons au contact des leurs.

Votre objectif est de marquer le plus de points de victoire en collectant des trésors, en accomplissant des missions et en obtenant la majorité de dragons dans les 4 royaumes à la fin de la partie.

~ CONTENU ~



4 plateaux Mer double-face
modulables



1 île centrale



44 jetons Bateau pirate
(12 verts, 11 violets,
11 rouges et 10 bleus)



54 têtes de dragon
en 5 couleurs



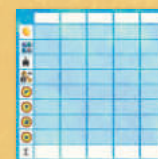
190 corps de dragon
en 5 couleurs



60 jetons Pièce d'or
(de valeur 1)



15 jetons Pièce d'or
(de valeur 5)



1 carnet de score



26 cartes Dragon
petit



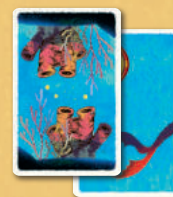
36 cartes Dragon
moyen



18 cartes Dragon
grand



33 cartes Mission




24 cartes Corail



Ces règles du jeu

~ MISE EN PLACE ~

A Assemblez le plateau principal en connectant les 4 plateaux Mer modulables au hasard à l'île centrale. Chaque plateau Mer possède deux faces que vous pouvez librement déterminer.

B Placez jusqu'à 44 jetons Bateau pirate au hasard dans tous les espaces désignés par l'icône  sur le plateau principal.

C Mélangez chaque pile de cartes Dragon (petit, moyen et grand) séparément et placez-les face cachée près du plateau principal. Révélez ensuite 2 cartes de chaque pile pour former « le marché » des cartes, comme indiqué sur l'image.

D Mélangez la pile de cartes Mission et placez-la face cachée près du plateau principal. Révélez ensuite les 4 premières cartes pour former une rangée, comme indiqué sur l'image.

E Mélangez la pile de cartes Corail et placez-la face cachée près du plateau principal.

F Placez les pièces d'or d'un côté du plateau principal pour former une réserve.

G Distribuez à chaque personne les corps de dragon d'une couleur. Ils constituent une ressource illimitée, et s'ils sont épuisés, ils peuvent être remplacés par d'autres objets. En fonction du nombre de joueurs, les couleurs suivantes seront utilisées :

À 2 joueurs : orange et vert.

À 3 joueurs : orange, vert et violet.

À 4 joueurs : orange, vert, violet et rose.

À 5 joueurs : orange, vert, violet, rose et jaune.

H Distribuez à chaque personne les têtes de dragon de sa couleur. La quantité distribuée dépend également du nombre de joueurs :

À 2 joueurs : 14 têtes de dragon.

À 3 joueurs : 11 têtes de dragon.

À 4 joueurs : 8 têtes de dragon.

À 5 joueurs : 7 têtes de dragon.

I Distribuez à chaque personne 4 pièces d'or et 2 cartes Dragon - moyen depuis la pile pour constituer leur main de départ.



~ TOUR DE JEU ~

Une partie de Dragons des Mers se joue en tours. La partie commence par la dernière personne à être montée à bord d'un navire, les tours se poursuivent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant votre tour, vous devez effectuer les actions suivantes dans l'ordre ou passer votre tour :

- I Jouer une carte Dragon
- II Accomplir une mission (optionnel)
- III Piocher une carte Dragon

C'est ensuite au tour de la personne suivante.

I Jouer une carte Dragon

Choisissez l'une des 2 cartes Dragon de votre main et défaussez-la devant vous. Prenez ensuite une tête de dragon et les parties de corps puis placez ces éléments sur le plateau principal en suivant la forme de la carte Dragon défaussée.

Certaines règles doivent être prises en compte lors du placement d'un dragon :

- Chaque espace du plateau ne peut contenir qu'un seul élément de dragon.
- Vous ne pouvez placer un dragon qu'orthogonalement à l'île principale ou aux dragons déjà présents **des autres joueurs, jamais aux vôtres.**
- La forme indiquée sur la carte peut être tournée ou inversée lorsque vous placez les éléments sur le plateau. L'emplacement de la tête du dragon sur la forme correspondante n'a pas d'importance.
- Si l'un des espaces occupés est un maëlstrom ou une case de courant marin, vous devez payer à la réserve deux pièces d'or pour chaque espace occupé de ce type.

Si vous n'avez pas assez d'or pour payer ces espaces, vous ne pouvez pas y placer votre dragon, mais vous pouvez utiliser l'or que vous avez obtenu pour placer le dragon à cet endroit.



Maëlstrom



Courant marin

Si l'une des cases occupées par votre dragon comporte un jeton Bateau pirate ou un symbole Corail ou Pièce d'or, vous recevez immédiatement la récompense correspondante.

Il existe 3 types de récompenses :



Bateau pirate : mettez le jeton Bateau pirate dans votre réserve face visible pour les autres. Il vous aidera à accomplir des missions qui vous permettront d'obtenir des points de victoire à la fin de la partie.



Pièce d'or : recevez une pièce d'or et placez-la dans votre réserve.



Corail : piochez 2 cartes de la pile Corail. Choisissez l'une d'entre elles pour la conserver dans votre main et remettez l'autre au fond de la pile. Consultez les types de cartes Corail en page 5.

De plus, les joueurs ayant des Dragons adjacents au Dragon nouvellement placé reçoivent une pièce d'or de la réserve commune pour chaque Dragon auquel il est adjacent. Cela signifie que si le nouveau dragon est adjacent à 2 dragons de la même personne, cette dernière reçoit 2 pièces d'or de la réserve.

Exemple : Smaug, qui joue avec la couleur violette, joue la carte Dragon suivante dans le but de placer son dragon sur les cases indiquées.



Puis, il place sur le plateau 1 tête de dragon et 4 corps de dragon en suivant la forme inversée de sa carte et adjacents à un dragon rose et à un dragon vert. Cela lui permet de prendre les bateaux pirates violet et vert et 1 pièce d'or de la réserve. Comme il a couvert une case contenant un maëlstrom, il doit payer 2 pièces d'or à la réserve.



Ensuite, Haku et Krokmou, qui jouent respectivement avec les couleurs rose et verte, prennent 1 pièce d'or de la réserve.

Important : recouvrir des cases de maëlstrom réduit la valeur des points de victoire obtenus pour les majorités dans ce royaume marin, voir page 6.

II Compléter une mission (optionnel)

Pendant votre tour, vous pouvez, si vous le souhaitez, compléter et prendre une des cartes Mission disponibles. Pour ce faire, défaussez dans la boîte les jetons Bateau pirate indiqués sur la carte (vous pouvez les ranger dans la boîte).

Vous pouvez également défausser 2 bateaux pirates d'une même couleur et les utiliser comme un bateau de n'importe quelle autre couleur.

Les cartes Mission obtenues donnent des points de victoire, mais elles peuvent aussi rapporter des cartes Corail. Dans ce cas, vous devez piocher 2 cartes Corail, en choisir une et remettre l'autre sous la pile, comme si vous aviez recouvert une case Corail avec un dragon sur le plateau principal.

Ensuite, réapprovisionnez le marché des missions en révélant une nouvelle carte de la pile.

Important : vous ne pouvez accomplir qu'une seule mission lors de votre tour.

III Piocher une carte Dragon

Ensuite, vous devez piocher une nouvelle carte Dragon parmi celles disponibles près du plateau principal. Il peut s'agir d'une carte face visible ou de la première carte d'une des piles. **La carte piochée doit provenir d'une pile différente de celle que vous venez de jouer.**

Si vous piochez une carte face visible, révélez une nouvelle carte de la pile correspondante.

* Passer

Vous pouvez toujours décider de passer au lieu d'entreprendre les actions décrites ci-dessus. Cela peut être par choix ou parce que vous ne pouvez jouer aucune de vos cartes, ou si vous n'avez pas de pièces d'or disponibles pour occuper les espaces de maëlstrom ou de courants marins.

Si vous passez, remettez une tête de dragon dans la boîte de jeu et prenez deux pièces d'or de la réserve.



~ FIN DE PARTIE ~

La partie se termine lorsque tout le monde a joué toutes ses têtes de dragon. Prenez le carnet de score pour procéder au décompte des points de victoire (PV) :



1 PV pour chaque pièce d'or restante (jetons Pièce d'or et sur les cartes Corail).

1 PV pour chaque bateau pirate restant (pour les jetons Bateau pirate et sur les cartes Corail).

La somme des PV des missions accomplies.

5 PV pour celui qui a accompli le plus de missions. En cas d'égalité, la personne qui a accompli les missions qui rapportent le plus de PV l'emporte. Si l'égalité persiste, toutes les personnes ex aequo reçoivent 5 PV.

Les PV pour la majorité dans chaque royaume marin (voir page 6).

La personne qui remporte le plus de points de victoire gagne la partie et devient la terreur des mers interdites.

En cas d'égalité, c'est la personne ayant accompli le plus de missions qui gagne. Si l'égalité persiste, toutes les personnes à égalité partagent la victoire.

~ CARTES CORAIL ~



Carte Double bateaux : ce type de carte compte pour 2 bateaux spécifiques. Elle peut être défaussée pour accomplir des missions ou vous donner des PV à la fin de la partie si elle n'a pas été utilisée. Si vous terminez une mission avec une de ces cartes et qu'il vous reste un bateau inutilisé, il est perdu.



Carte Bateau au choix : cette carte compte pour 1 bateau de votre choix. Elle peut être utilisée pour accomplir des missions ou vous donner 1 PV à la fin de la partie si elle n'a pas été utilisée.



Carte Dragon caché : ces dragons sont cachés sous la mer. Dévoilez cette carte lors du décompte des majorités dans chaque royaume marin, elle compte comme un dragon qui ne comporte aucun élément de dragon placé dans le royaume indiqué.



Carte Pièces d'or : cette carte vaut 4 PV en fin de partie, mais peut être défaussée à tout moment pour récupérer 4 pièces d'or.

~ MAJORITÉ DANS LES ROYAUMES MARINS ~

À la fin de la partie, chacun des 4 royaumes marins du plateau principal est évalué. Ils sont délimités par les courants marins et identifiés par la Rose des vents imprimée sur l'île centrale.

La personne ayant le plus de dragons dans chaque royaume (à la surface ou sous la mer avec une carte Corail) reçoit 3 PV pour chaque maëlstrom visible (c'est-à-dire non couvert par un jeton Dragon) dans ce royaume marin. La personne avec le deuxième plus grand nombre de dragons reçoit la moitié de ces PV, arrondie à l'inférieur. Les autres n'obtiendront aucun PV pour ce royaume marin.

Pour départager une égalité pour la première ou la deuxième place, c'est la personne qui a le plus grand nombre d'éléments de dragons (têtes et corps) dans ce royaume marin qui l'emporte.

Attention : les dragons cachés ne comportent aucun élément de dragons.

Si l'égalité persiste pour la première ou la deuxième place, chaque personne ex aequo reçoit le nombre total de PV correspondants. En cas d'égalité pour la première place, aucun PV n'est accordé pour la deuxième place.

Exception pour les parties à 2 joueurs : au lieu de recevoir 3 PV pour chaque maëlstrom visible, le premier joueur recevra 2 PV. Il n'y a pas de PV pour la deuxième place et il n'y a pas de PV pour les égalités (si l'égalité persiste après avoir compté les éléments de dragons).



Exemple : la majorité du royaume de l'Étoile de mer **A**, est comptabilisée. 7 maëlstroms sont encore visibles **B**.

Haku, qui joue avec la couleur verte, a 4 dragons à la surface **C**.

Smaug, qui joue avec la couleur violette, a 3 dragons en surface **D** plus 1 dragon caché **E** (carte Corail). Les autres joueurs n'ont que 2 dragons à la surface.

Haku obtient la première place car il a placé plus d'éléments de dragons sur le plateau que Smaug, et reçoit 21 PV. Smaug reçoit 10 PV pour sa deuxième place, et personne d'autre ne reçoit de PV pour ce royaume marin.

Important : un même dragon peut être présent dans deux royaumes marins s'il traverse un courant marin. Les espaces des courants marins n'appartiennent à aucun royaume marin.



**GRAVITIX
GAMES**



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Auteurs : Yaniv Kahana, Pini Shekhter et Simone Luciani

Illustrations: Weberson Santiago

Développement : José Manuel Álvarez, Laura Mena et Manuel Warner.

Données et adresse à conserver : 11-2023



Adaptation et distribution française



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com