

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



Igor Dedic

# 8Dragons



GAME RULES- REGLES- SPIELREGELN

**1602**  
éditions

## Règles du jeu

### LE BUT DU JEU :

Est de marquer le maximum de points possibles en reconstituant grâce à votre mémoire visuelle et à un peu de chance, le maximum de dragons entiers, chaque dragon pouvant être composé d'éléments de même couleur ou non.

### LE JEU « 8 DRAGONS » VERSION LONGUE (30 mn)

Le jeu contient 42 cartes,

- 32 cartes figurant plusieurs fois et avec des couleurs différentes, les quatre différentes parties d'un dragon. Ces parties sont : la queue, les pattes arrières, les griffes et la tête.

Ainsi nous avons 3 dragons rouges, 2 dragons verts, 1 dragon d'or, 1 dragon multicolore, 1 dragon d'argent.

- 1 carte dont le recto est identique en tout point au verso.
- 1 carte figurant une tête de dragon multicolore.
- 1 carte gain comportant 2 diamants
- 1 carte piège comportant 2 boules de feu.
- 2 cartes piège comportant 1 boule de feu.
- 4 cartes gain comportant 1 diamant.

## **COMMENT JOUER :** (quatre joueurs au maximum)

Disposer toutes les cartes face contre table en un rectangle de 7X6 cartes. Décider comme vous le souhaitez du joueur qui commencera la partie ainsi que du sens de rotation. Donner à chaque joueur 1 jeton.

Chaque joueur va chacun son tour retourner sur leur emplacement 2 cartes (excepté dans le cas où une carte piège ou gain est retournée - voir plus bas) sans les prendre en main, afin que tout le monde puisse bien les voir. Le joueur qui retourne deux cartes figurant la même partie d'un dragon (ex : tête rouge et tête noire) peut, et ramasser ces cartes commençant ainsi à se constituer une main, et rejouer.

Si le joueur retourne deux cartes représentant des parties de dragon différentes (ex : tête et queue) mais de même couleur, il peut aussi conserver ces cartes mais ne peut pas rejouer et passe son tour. Si les cartes retournées par un joueur ne constituent ni une paire de forme, ni une paire de couleur, elles doivent être retournées dans leur position initiale, face contre table et le joueur passe son tour

Il est donc du plus grand intérêt de mémoriser où se trouvent les cartes, ainsi vous pourrez espérer constituer des paires quand viendra votre tour

Il n'est pas obligatoire pour le joueur qui retourne une paire de couleur ou de forme de ramasser cette paire, il peut très bien la remettre en jeu soit en les retournant sur leur place initiale soit en les changeant de place.

Ainsi se poursuit la partie dans le but de réunir dans sa main les cartes qui vont permettre de réunir un dragon entier (queue, pattes, bras, tête).

Jamais un joueur ne doit avoir plus de quatre cartes en main. Lorsqu'un joueur se retrouve avec plus de quatre cartes, suite à une pioche ou suite à une paire, il doit reposer où il le souhaite dans le rectangle de 7X6 les cartes en trop qu'il a choisies, pendant son tour et avant de rejouer, s'il doit rejouer, et s'il a fini de jouer avant que le joueur suivant ne joue.

Si un joueur se retrouve avec plus de quatre cartes au moment d'étaler un dragon, il doit avant de le faire remettre dans le rectangle ses cartes en trop.

Lorsqu'un joueur reconstitue un dragon entier il le pose sur la table hors de l'aire de jeu. Ce dragon lui est définitivement acquis et lui sera comptabilisé en fin de partie. Seul rejoue après avoir posé un dragon, le joueur qui au coup précédent a retourné une paire de formes (tête, tête).

On peut constituer un dragon d'une seule couleur ou complété en une de ses parties et une seule, par une carte du dragon d'argent, selon sa stratégie et le nombre de point qu'on souhaite marquer. Le dragon d'argent peut servir de dragon subsidiaire. En effet les cartes du dragon d'argent et seulement celles-ci, permettent de finir un dragon lorsque vous possédez déjà trois parties de dragon de même couleur (ex : vous possédez la queue, les pattes, les bras d'un dragon rouge, eh bien, la tête du dragon d'argent vous permet de valider votre dragon). Dans ce cas le total de points que rapporte ce dragon est réduit de 5pts. Seul le dragon multicolore ne peut être complété par une partie du dragon d'argent.

## **BARÈME DES POINTS :**

Les dragons rouges :	15pts
Les dragons verts :	20pts
Le dragon d'or:	30pts
Le dragon diapré:	30pts
Le dragon d'argent:	40pts

Certaines cartes sont des cartes « piège » ou des cartes « gain ». Elles ne peuvent être jouées qu'une seule fois, et doivent donc rester retournées une fois jouées. Si un joueur la retourne en premier, il n'a pas à jouer de deuxième carte. S'il la retourne en deuxième, il remet la première carte dans sa position initiale à la fin de son tour.

### **Les cartes « gain » :**

Les cartes représentant un diamant donnent le droit à celui qui les retourne de piocher une carte dans la main de l'adversaire de son choix. Celle qui en comporte deux permet de piocher deux cartes en tout chez un ou deux adversaires de son choix. La carte représentant la tête d'un dragon multicolore permet à celui qui la retourne de se saisir de l'intégralité de la main de l'adversaire de son choix.

### **Les cartes « piège » :**

Les cartes représentant une boule de feu obligent celui qui la retourne à offrir au joueur qui suit dans l'ordre de jeux, de piocher dans sa main une carte. La carte qui possède deux boules de feu oblige d'offrir deux cartes à piocher à ce même joueur.

Si la carte dont le recto est identique en tout point à son verso est retournée en premier par un joueur dont c'est le tour, il n'a pas à retourner de deuxième carte, il laisse sur place cette carte piège et passe son tour. Si un joueur retourne cette carte en deuxième, il remet la première carte qu'il a retournée dans sa position initiale et passe son tour.

## **LES JETONS :**

Chaque joueur s'est vu attribué en début de partie un jeton. Le joueur peut l'utiliser pendant son tour, soit avant de jouer, soit après avoir joué avant que le joueur suivant n'aie joué.

Pour se faire, il place son jeton sur une carte du jeu qu'il souhaite bloquer. Cette carte ne pourra être libérée de son jeton que par un joueur qui vient de retourner une paire de forme et ce seulement s'il le souhaite. S'il le souhaite il pourra au coup d'après jouer cette carte ainsi libérée.

Il est possible de jouer une **VERSION COURTE** de ce jeu (20 mn)

Il suffit pour cela de retirer du jeu le dragon d'or, une carte « diamant », et une « boule de feu ». Dans ce cas on se retrouve avec 36 cartes qu'on dispose dans un carré de 6 cartes sur 6, et on y joue en conservant les mêmes règles.

## **FIN DE PARTIE :**

La partie est terminée lorsqu'il reste :

-4 cartes libres de jeton (dont la carte au recto identique au verso) et qu'il n'est plus possible de faire de paires.

-Plus de 4 cartes libres de jeton (dont la carte au recto identique au verso) et que s'est achevé un tour complet après qu'un joueur qui a retourné une paire et l'a laissée sur la table sans libérer une autre carte bloquée par un jeton, se retrouve dans la situation de jouer à nouveau.