

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 (Bourgogne du sud), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Règles du jeu Game Rules

Un jeu de Michael Schacht et Bruno Faidutti

pour 3 à 6 joueurs

Durée : 30 à 45 minutes

On se souvient du roi Arthur et de ses chevaliers de la rable ronde... mais qui se rappelle encore son méchant cousin Draco, roi des brigands...

Draco était le chef de "La Table Ronde", une bande de malandrins qui écumait, jour et nuit, les routes du royaume. Régulièrement, les malfrats se retrouvaient à l'auberge du paladin repent, autour de la grande table circulaire qui donnait son nom à la bande. Draco, qui avait son surnom à une haleine redoutable, y procédait au partage du butin. Ceux qui avaient sa préférence siégeaient à droite, ceux qu'il appréciait moins à sa gauche. L'alcool aidant, chacun s'efforçait donc d'avoir les meilleures places pour gagner les faveurs du roi des bandits... et recevoir une meilleure part de butin.

Matériel

- 6 cartes chateaux, de six couleurs différentes.
- 12 cartes de personnages joueurs, 2 de chaque couleur
- 3 cartes personnages spéciaux, tante Sarah, frère Jean et Zork
- 1 carte de personnage très spécial, Draco
- 74 cartes action
- 1 dé
- 1 pion "coupe"
- 20 pièces d'argent et 25 pièces d'or.
- La règle du jeu

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur parmi les suivantes
 - 3 joueurs: vert, violet, jaune

A Game by Michael Schacht & Bruno Faidutti

for 3 to 6 players, ages 12 and up.

Play time: 30 to 45 minutes

Draco is the king of all rogues and bandits. He gets his name, not because of his fierce temper, but because of his terrible breath! Draco's "Company" is the feared "Round Table Gang", a band of brigands who scour the kingdom's roads for loot and plunder. Every night, Draco and the gang gather together at the Shady Dragon Tavern to divide up the day's loot. In addition to his breath, Draco is famous for his drinking. He loves a good party! And when he starts to get "happy" he starts handing out treasure. Whenever someone proposes a toast, Draco gives rewards to the group of thieves on his good side. However, Draco does love his money, so he makes any player on his bad side give up some of their treasure at the same time. With the aid of drink and furious fawning and elbowing, all the gang members try to stay on Draco's good side and avoid his bad. All in an effort to gain the bandit King's favor, and consequently get a bigger part of the loot.

Components:

- 6 Castle Cards - in 6 different colors.
- 12 Player Character Cards - 2 in each color.
- 3 Personality Cards - Aunt Sarah, Brother John and Zork.
- 1 Special Personality Card - Draco Himself.
- 74 Action Cards
- 1 Die
- 1 Wooden Goblet - For toasting.
- 20 Silver Coins
- 25 Gold Coins
- 1 Rule Book

Setting up the Game:

1- Each player chooses a starting color from the following (the remaining Player Cards and Castle Cards

- 4 joueurs: vert, violet, jaune et rouge
 - 5 joueurs: vert, violet, jaune, rouge et bleu
 - 6 joueurs: vert, violet, jaune, rouge, bleu et noir
- Les cartes de château et de personnages joueurs des autres couleurs sont retirées du jeu.
 - Chacun prend le chateau à sa couleur et le place devant lui, face visible.
 - Draco est placé sur la table, la coupe dans sa main droite, pour indiquer son côté préféré. Les cartes personnages aux couleurs des joueurs ainsi que les trois autres personnages spéciaux sont soigneusement mélangées puis disposées en cercle, faces visibles, à la suite de Draco comme indiqué sur le schéma.
 - Les cartes d'actions sont mélangées et on en distribue cinq à chaque joueur. Ces cinq cartes constituent sa main de départ. La main d'un joueur doit toujours rester cachée.
 - Chacun reçoit une pièce d'or.
 - Les cartes action restantes constituent la pioche, placée au centre de la table. Les pièces restantes constituent la banque. Les cartes personnages des autres couleurs ne sont pas utilisées et sont retirées du jeu.
 - Le premier joueur est tiré au sort. Le joueur à sa droite, le dernier joueur donc, prend le pion coupe et le pose devant lui.

L'argent

L'argent est le but du jeu. Le plus riche à la fin de la partie est vainqueur.

La fortune d'un joueur doit toujours rester visible.

Une pièce d'or vaut trois pièces d'argent. La banque fait la monnaie lorsque cela est nécessaire.

Si un joueur doit payer alors qu'il n'a plus suffisamment d'argent, il paie ce qu'il peut et est dispensé du reste.

Les personnages

Le terme "personnage" dans les règles et le texte des cartes désigne n'importe quel personnage, y compris Frère Jean, tante Sarah et Zork, mais pas Draco, sauf lorsque cela est indiqué.

Le terme "personnages spéciaux" désigne Frère Jean, tante Sarah et Zork.

Le terme "personnages joueurs" désigne les personnages aux couleurs des joueurs, y compris Tante Sarah si la carte Vieille amitié a été jouée.

are removed from the game):

- 3 players: green, purple, yellow
- 4 players: green, purple, yellow, red
- 5 players: green, purple, yellow, red, blue
- 6 players: green, purple, yellow, red, blue, black

2- Each player takes the Castle Card in their color and places it, face up, in front of themselves.

3- The Draco Card is placed face up on the table, with his cup in his right hand. This shows which side of the table is Draco's "good side" and which is his "bad side".

4- The Player Characters and the Personality Cards are shuffled together and placed, face up, in a circle around the table, on both sides of Draco, as shown in the picture below.

5- The deck of Action Cards is shuffled, and five cards are dealt, facedown, to each player. These five cards are the players' starting hands. The players may look at their own cards, but these cards must always be kept hidden from the other players.

6- Each player receives one Gold Coin from the bank.

7- The remaining Action Cards are placed face down in the center of the table to form a draw pile.

8- Determine the starting player by rolling the die.

9- The player to the right of the starting player then takes the Goblet and places it in front of themselves. You are now ready to play!

Object of the Game :

Money is the goal of the game. The richest player when the game ends is the winner.

Money :

Players must always keep their money clearly visible to their opponents.

A gold coin is worth 3 silver coins. The bank makes change if necessary.

If a player must pay the bank or pay another player, but does not have enough money to pay the debt, the player pays whatever they can (even if this is nothing), and is exempted from the rest of the debt.

Game Terms:

There are several terms in the rules and in the card texts which must be clearly understood in order to precisely interpret the effects of the cards.

Déroulement du jeu

Chacun joue à son tour, en sens horaire. Le tour de jeu d'un joueur se compose de trois phases, dont seules deux sont obligatoires

- 1) jouer une carte action (obligatoire)
- 2) porter un toast (non obligatoire)
- 3) piocher une carte (obligatoire)

1) Jouer une carte action

Le joueur joue une carte de sa main, en lit le texte et effectue l'action indiquée. La carte est ensuite défaussée, face visible, à côté de la pioche.

Choix des personnages et lancer de dé:

La plupart des cartes modifient les positions des personnages autour de la table. Draco ne peut être affecté que par les cartes sur lesquelles figure le symbole "dragon" (Q). Si la carte ne précise pas quel personnage doit être déplacé, ou de quelle distance précise, c'est au joueur qui joue la carte d'en décider. Si un dé doit être lancé pour déterminer l'ampleur du déplacement, le joueur doit décider quel personnage il déplace avant de lancer le dé.

Avancer et reculer:

Avancer signifie se rapprocher du côté préféré de Draco. Puisque, en début de partie, Draco a la coupe dans sa main droite, avancer signifie alors se déplacer en sens horaire, les meilleures positions étant à la droite de Draco. Un personnage qui avance de quatre places saute par dessus les quatre personnages qui le précèdent. Draco est méfiant, et n'accepte pas que l'on passe derrière lui. Un personnage dont le mouvement devrait le faire avancer au delà de Draco s'arrête donc juste avant, à la première place. Les autres personnages sont décalés de façon à maintenir une disposition régulière des cartes.

Reculer signifie se rapprocher du mauvais côté de Draco... etc.

Lorsque plusieurs personnages doivent être déplacés, et que la carte ne précise pas dans quel ordre, c'est le joueur qui joue la carte action qui décide dans quel ordre il les déplace.

2) Porter un toast

Un joueur ne peut porter un toast que si le pion coupe ne se trouve devant aucun joueur, et a donc été remis au centre de la table (voir plus bas). Un joueur n'est jamais obligé de porter un toast.

Draco aime bien boire. Chaque fois qu'un toast est porté, il distribue une part du butin.

Player Character refers to all of the cards in the player's color. Special Case: This also includes Aunt Sarah if the "Old Friends" card has been played.

Personality refers to Brother John, Aunt Sarah and Zork.

Character refers to any Player Character or Personality, but does not include Draco, (unless he's specifically mentioned on the card).

First Position refers to the first card on Draco's good side.

Last Position refers to the first card on Draco's bad side.

Good Side / Bad Side refers to the side of the table that Draco is holding his cup to. The Good Side is the side with the cup, the Bad Side is the one without.

"In Front of / Behind refers to the direction towards Draco's good side (in front of) or toward his bad side (behind)."

The Game:

The game is played clockwise. A player's turn consists of three actions, always played in the same order:

- 1) Play an action card (mandatory).
- 2) Drink a toast (optional).
- 3) Draw an action card (mandatory).

1 - Play an action card:

The player selects a card from their hand, reads the text aloud and performs the action indicated on the card. The card is then placed face-up on a discard pile next to the draw pile.

Choosing Characters & Rolling the Die:

Most of the cards change the positions of the characters around the table. If the card text doesn't specifically state which character (or characters) will be affected, the player who played the card may choose which character to affect. Draco may only be affected by the cards with this symbol. If a die has to be rolled, it must be rolled after deciding which character is affected.

Moving:

To perform a move, simply shift the other characters on the table to make room for the moving character. If more than one character has to move, and if the card text doesn't state in what order, the player who played the card can choose who moves first.

Moving Forward means moving to get nearer to the best positions at the table on Draco's good side (whichever it currently is). For example, at the beginning of the game, Draco holds the cup in his right hand. In this case, moving forward means moving clockwise, because the best positions are on Draco's right hand side. If a

Lorsqu'un toast est porté, le personnage en première place, le premier du côté préféré de Draco, reçoit 4 pièces d'argent. Le second reçoit 3 pièces, le troisième 2 pièces et le quatrième 1 pièce. Le personnage en dernière place, le premier personnage de l'autre côté, doit payer 2 pièces d'argent à la banque, et l'avant dernier 1 pièce.

Lorsqu'un toast est porté, les joueurs contrôlant les personnages joueurs assis à côté de tante Sarah piochent une carte.

Coupe:

Lorsqu'un joueur porte un toast, il prend et pose devant lui la coupe. Lorsque son tour reviendra, après avoir joué, il rendra ce pion et le posera de nouveau au centre de la table. Aucun joueur ne peut porter de toast tant que le pion toast n'est pas revenu au centre de la table.

En début de partie, le dernier joueur pose la coupe devant lui. Il la posera au centre de la table à la fin de son tour. Cela signifie que nul ne peut porter de toast avant qu'un tour de jeu complet n'ait été effectué.

3) Piocher une carte action

Le joueur prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main.

Lorsque la pioche est épuisée, la partie est proche de la fin.

Les cartes action

Chaque joueur a, au début du jeu, une main de cinq cartes action. À son tour, un joueur joue une carte, puis en pioche une.

Cependant, du fait de tante Sarah et de certaines cartes action, cela peut changer. Un joueur peut parfois piocher des cartes supplémentaires, ou en perdre, et se retrouver donc pour toute la suite du jeu avec une main de plus ou de moins de cinq cartes.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de la pioche, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur porte un dernier toast.

Le joueur le plus riche après le dernier toast est gagnant. S'il y a des ex-aequo, ils s'éliminent et c'est le joueur SUIVANT qui l'emporte. Si tous les joueurs sont ex-aequo, Draco a gagné et tous les joueurs ont perdu.

Personnages spéciaux

Draco:

character moves forward 4 positions, it jumps over the 4 characters in front of it as shown below.

Moving Backward is just like moving forward, except the character is now moving closer to the worst positions on Draco's bad side.

Draco is extremely careful and never allows anyone to walk behind him. Therefore, no character can ever move past Draco (whether moving forward or backward). A character who ought to move past Draco simply stops in the first space beside him.

2 - Drink a toast:

Drinking a toast is always optional. A player can drink a toast only if the Goblet is sitting in the center of the table, and not in front of a player (see "The Goblet" below).

Draco loves drinking. Every time someone drinks a toast, he hands out some gold from his stock pile (the bank).

Whenever a toast is drunk, the character in the first position receives 4 Silver Coins. The character in the second position receives 3, the third 2, and the fourth 1 Silver Coin. The character in the last position must pay 2 silver coins to the bank, and the character in the next-to-last position must pay 1 silver coin.

Whenever a toast is drunk, the player (or players) controlling the Player Characters on either side of Aunt Sarah draw an extra action card.

The Goblet:

Whenever a player drinks a toast, they take the Goblet and place it in front of themselves. This player will keep the Goblet until they complete their next turn, at which time they return the Goblet to the center of the table. No player (including the player holding the Goblet) can drink a toast as long as the Goblet is sitting in front of a player.

At the beginning of the game, the last player has the Goblet in front of them. This means that no toast can be drunk until all players have taken their first turn.

3) Draw an action card:

The player takes the top card from the draw pile and adds it to their hand. When the draw pile is exhausted, the game is nearly over (see Game End below).

Action Cards:

At the beginning of the game each player has five Action Cards in their hand. On their turn, a player first plays a card, performs an action, discards the card and then draws one. However, due to the effects of Aunt Sarah (see Personalities below) and the effects of some Action Cards, this order may change during the game. Occasionally, players may lose or draw extra cards. If a player draws an extra card, that player will have a larger hand size for the rest of the game. If a player

Draco est le chef de la bande. Il ne peut être déplacé qu'avec les cartes sur lesquelles se trouve le symbole "Dragon" (Q). Un personnage qui change de place ne peut pas franchir la place de Draco.

Zork:

Draco n'aime pas Zork. Par conséquent, lorsqu'un toast est porté, si Zork est en dernière ou avant dernière place, il doit payer le double du prix normal, 4 pièces d'argent si Zork est à la dernière place, 2 pièces s'il est à l'avant-dernière. Zork mendie auprès du joueur le plus riche avec une telle obséquiosité que ce dernier doit payer pour lui. Si plusieurs joueurs ont des fortunes identiques, Zork reste seul dans son coin et personne ne paie pour lui.

Draco n'aime vraiment pas Zork. Même si Zork est à l'une des quatre premières places, il ne reçoit rien.

Frère Jean:

Frère Jean n'est pas là pour l'argent. Frère Jean est là pour bien boire et bien manger.

Chaque fois que frère Jean reçoit de l'argent, il le donne généreusement au personnage occupant la place suivante. Ainsi, par exemple, si Frère Jean est en deuxième place lorsqu'un toast est porté, le personnage en troisième place recevra $3 + 2 = 5$ pièces d'argent. Frère Jean, par conséquent, n'a pas d'argent. Mais tout le monde l'aime bien, alors on paie pour lui. Lorsqu'il est en dernière ou avant dernière place, le personnage occupant la place précédente, si c'est Zork ou un personnage joueur, paie pour lui (Si frère Jean est en dernière place et Zork en avant dernière, le joueur le plus riche devra donc payer $2 + (2 \times 1) = 4$ pièces).

Tante Sarah:

La vieille Tante Sarah sait bien des choses, lit l'avenir dans les lignes de la main et dans sa boule de cristal, et ne cesse de parler à ses voisins. Lorsqu'un toast est porté, les joueurs qui contrôlent les personnages joueurs situés immédiatement à sa gauche et à sa droite piochent une carte. Ils joueront désormais avec une carte de plus dans leur main. Si les deux personnages sont contrôlés par le même joueur, il pioche deux cartes.

Si la carte Vieille amitié est jouée, tante Sarah est dès lors sous le contrôle d'un joueur auquel elle peut désormais faire perdre ou gagner de l'argent. Elle continue néanmoins à faire piocher des cartes aux personnages à ses côtés.

loses a card, that player will have a smaller hand size for the rest of the game.

Game End:

When a player draws the last action card, the game is near its end. The discard pile is shuffled to make a new draw pile, and the game resumes until a player drinks a toast. This final toast ends the game.

The richest player after the last toast wins. If there is a tie for the richest, tied players are eliminated and the NEXT richest player wins. If all players are tied, Draco wins and all players lose.

Draco & the Personalities:

Draco :

Draco is the gang leader. Only Draco can be moved by the action cards marked with this symbol. When moving, characters can never move behind Draco.

Zork :

Zork is extremely "careful with his money" (all of his friends call him cheap). Because of this, Draco doesn't like Zork at all. So whenever there is a toast and Zork is sitting in the last or the next-to-last position on Draco's bad side, Draco charges Zork double (4 silver for the last and 2 silver for next-to-last). But, being so cheap, Zork is always "just out of cash" and borrows money from his "best friend" to pay his debts. Whenever a toast is drunk, the avaricious Zork becomes the "best friend" of the player with the most money. That player must pay the doubled debt on Zork's behalf. If there is a tie for richest player, Zork has no friends, and must his debt himself. Further, if Zork is in one of the paying places on Draco's good side, he gets no money.

Brother John:

Everybody likes Brother John, because he's not here for the money. He's here for the food and the drinks! Brother John gives any money he receives to the character immediately behind him. For example, if Brother John is in the second position on Draco's good side when a toast is drunk, the character in third position receives John's 3 plus their own 2 for a total 5 silver coins.

Because of his generosity, Brother John never has any money. However, since everybody likes him, if Brother John ever has to pay money, the character before John (if it is Zork or a Player Character) pays instead. For example, if Brother John is in the last position and Zork in the next-to-last position, the richest player must pay John's 2 silver, plus Zork's Doubled 1 silver, for a total of 4 silver coins to the bank ($2 + (2 \times 1) = 4$).

Aunt Sarah:

Aunt Sarah knows lots of old stories. She also reads the future in her crystal ball and reads people's palms. For this reason people like to sit next to her. When a toast is drunk, the players controlling the Player Characters immediately to the left and right hand side of Aunt Sarah (if any) immediately draw an extra action card. If the same player controls both characters, that player

draws two extra cards.

If the card "Old Friendship" is played, Aunt Sarah becomes controlled by player of that card. From now on that player earns or loses money as if Aunt Sarah was one of their Player Characters.