



Dragon Deck



Dragon Deck



Âge : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2 joueurs



Contenu : 24 cartes «dragon» + 11 cartes «victoire»



But du jeu : Devenir le maître des dragons en remportant 6 cartes «victoire».

Qui sera le maître des Dragons ?
Sélectionner les dragons les plus puissants pour remporter les duels mais rappelez-vous que si le FEU bat la FORÊT, la FORÊT, bat l'EAU et l'EAU bat le FEU !



Principe du jeu : Durant la 1^{re} phase de jeu, les joueurs choisissent les dragons avec lesquels ils vont combattre. Puis lors de la 2^e phase, les batailles vont s'enchaîner à la manière d'un chifoumi.

Préparation du jeu :

Mélangez les cartes « dragon » et posez-les en 3 paquets de 8 cartes, face cachée, au centre de la table.
Posez les cartes « victoire » à côté.

Déroulement du jeu :

Phase 1 – Le recrutement des dragons

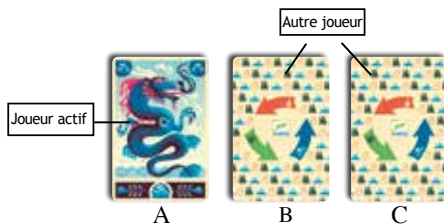
Durant cette phase, les joueurs vont, tour à tour, se répartir les cartes «dragon» qui constitueront leur main pour la phase 2.

À chaque tour de jeu, le joueur actif garde 1 carte et en donne 2 à l'autre joueur.

Le plus jeune joueur commence, est devient le joueur actif pour ce tour.

Le joueur actif retourne la 1^{re} carte du paquet A. Il décide alors :

- de garder cette carte : il donne à l'autre joueur les 1^{res} cartes des piles B et C.



- de refuser cette carte : il la donne à l'autre joueur puis retourne la 1^{ère} carte du paquet B.

De la même façon que précédemment, le joueur actif peut décider :

- de garder cette carte, il donne alors à l'autre joueur la 1^{re} carte du paquet C.
- de refuser cette carte, il la donne alors à l'autre joueur puis il pioche et GARDE la 1^{re} carte du paquet C.



NB : Les cartes récupérées sont placées face visible en une seule pile devant chaque joueur.

Puis, c'est à l'autre joueur de devenir joueur actif et joue comme précédemment.

On répète ainsi les tours jusqu'à épuisement des 3 paquets. La phase 2 peut commencer.

Phase 2 – La bataille des dragons

Durant la 2^e phase de jeu, les joueurs vont combattre avec les 12 dragons qu'ils se sont répartis.

Les joueurs récupèrent les 12 cartes correspondant aux dragons qu'ils ont recrutés.

Les batailles vont s'enchaîner jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté 6 cartes « victoire ».

Déroulement d'une bataille :

- Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose devant lui, face cachée.
- Les joueurs retournent leur carte en même temps.

Résolution de la bataille :

Pour savoir quel dragon l'emporte, on regarde d'abord le type de dragon sans tenir compte de sa valeur.

- Un dragon **FEU** bat un dragon **FORÊT** et remporte le duel,
- Un dragon **FORÊT** bat un dragon **EAU** et remporte le duel,
- Un dragon **EAU** bat un dragon **FEU** et remporte le duel.



Si une bataille oppose 2 dragons de même type, on regarde alors leur valeur pour déterminer le gagnant : le dragon possédant la valeur la plus forte gagne la bataille.

Le joueur dont le dragon gagne la bataille reçoit une carte « victoire ».

Les cartes « dragon » sont défaussées et on redémarre une nouvelle bataille.

Cas particulier : les dragons de valeur 1. Si un joueur gagne une bataille avec un dragon de valeur 1, il reçoit alors 2 cartes « victoire » au lieu d'une seule.

Fin de la partie : dès qu'un joueur remporte sa 6^e carte « victoire », il gagne la partie immédiatement.

NB : il se peut qu'une partie se termine avant que les joueurs aient pu se débarrasser de toutes les cartes qu'ils avaient en main !

Un jeu de Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson

Dragon Deck



Ages: 6-99 years



Number of players: 2 players



Contents : 24 dragon cards + 11 victory cards



Aim of the game: Become the master of dragons by winning 6 victory cards.

Who will become the master of dragons? Pick the most powerful dragons to win the duels, not forgetting that **FIRE** beats **FOREST**, **FOREST** beats **WATER** and **WATER** beats **FIRE**!



How the game works: In the 1st phase of the game, the players choose the dragons that they will go to battle with. Then, in the 2nd phase, the battles take place like in a game of rock paper scissors.

Game set-up:

Shuffle the dragon cards and place them face down in 3 stacks of 8 cards in the centre of the table. Place the victory cards to one side.

How to play:

Phase 1 – Dragon recruitment

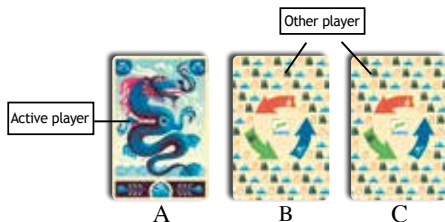
During this phase, the players take turns dividing up the dragon cards between them and make up their hands for phase 2.

Each turn, the active player keeps 1 card and gives 2 cards to the other player.

The youngest player goes first and becomes the active player for that turn.

The active player turns over the 1st card in stack A. They can then decide to either:

- Keep that card and give the 1st cards from stacks B and C to the other player.



- Reject that card and give it to the other player. The player then turns over the 1st card from stack B.

In the same way as described above, the active player can then decide to either:

- Keep that card and give the 1st card from stack C to the other player.
- Reject that card and give it to the other player. The player then has to pick up and **KEEP** the 1st card from stack C.



Please note: The cards acquired are placed face up in a single pile in front of each player.

Then, the other player becomes the active player and play continues as above.

And so on, the two players continue taking turns until there are no cards left in the 3 stacks. The players can then start phase 2 of the game.

Phase 2 – Dragon battle

In the 2nd phase of the game, the players battle each other with the 12 dragons that they have each been allocated.

Both players take the 12 cards associated with the dragons they have recruited.

They battle each other until one of the players has won 6 victory cards.

How a battle is fought:

- Each player chooses a card from their hand and places it face down in front of them.
- Both players turn over their cards at the same time.

How the battle is won:

To find out which dragon has won the battle, start by looking at the dragon type, irrespective of its value.

- A **FIRE** dragon defeats a **FOREST** dragon and wins the duel.
- A **FOREST** dragon defeats a **WATER** dragon and wins the duel.
- A **WATER** dragon defeats a **FIRE** dragon and wins the duel.



If 2 dragons of the same type are facing each other in battle, look at their values to determine the winner: the dragon with the highest value wins the battle.

The player with the winning dragon receives a victory card.

The dragon cards are discarded and the players start a new battle.

Special case: Dragons with a value of 1. If a player wins a battle with a dragon that has a value of 1, they receive 2 victory cards instead of just one.

End of the game:

As soon as a player has won their 6th victory card, that player wins the game.

Please note: A game may end before the players have got rid of all the cards in their hands!

A game by Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson

Dragon Deck



Alter: 6-99 Jahre



Anzahl der Mitspielenden: 2



Inhalt: 24 Drachenkarten, 11 Gewinnkarten



Spielziel: Werde Drachenmeisterin oder Drachenmeister mit 6 Gewinnkarten!

Wer wird Drachenmeister? Nimm die stärksten Drachen, um die Duelle zu gewinnen. Aber vergiss nicht: FEUER schlägt WALD, WALD schlägt WASSER und WASSER schlägt FEUER!



Spielidee: In der ersten Phase des Spiels wählt ihr eure Drachen, mit denen ihr kämpfen wollt. In der zweiten Phase finden dann die Duelle statt – wie in einer Partie Schere, Stein, Papier.

Spielvorbereitung

Mischt die Drachenkarten und legt sie verdeckt in drei Stapeln á 8 Karten in die Tischmitte. Legt die Gewinnkarten daneben.

Spielverlauf

Phase 1 – Auswahl der Drachen

In dieser Phase teilt ihr abwechselnd nacheinander die Drachenkarten zwischen euch auf und stellt eure Handkarten für Phase 2 zusammen.

In jeder Runde behält die aktive Person 1 Karte und gibt der anderen Person 2 Karten. Wer von euch beiden jünger ist, wird aktive Person in der ersten Runde.

Die aktive Person deckt die erste Karte von Stapel A auf. Sie muss sich dann für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden:

- Sie behält die Karte und gibt die obersten Karten der Stapel B und C der anderen Person.



- Sie nimmt die Karte nicht und gibt sie der anderen Person. Dann deckt sie die Karte von Stapel B auf.

Jetzt muss sich die aktive Person wieder wie oben beschrieben zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden:

- Sie behält die Karte und gibt die oberste Karte des Stapels C der anderen Person.

- Sie nimmt die Karte nicht und gibt sie der anderen Person. Dann muss die aktive Person die oberste Karte von Stapel C aufdecken und behalten.



Jede Person legt alle ihre genommenen Karten in einem offenen Stapel vor sich.

Danach wird die andere Person zur aktiven Person und setzt das Spiel wie beschrieben fort.

So geht es weiter und beide Personen sind abwechselnd an der Reihe, bis die 3 Stapel leer sind. Dann beginnt Phase 2 des Spiels.

Phase 2 – Drachenduelle

In der zweiten Phase des Spiels kämpfen die beiden Personen gegeneinander mit den jeweils 12 Drachen, die sie sich in Phase 1 genommen bzw. die sie erhalten haben. Ihr nehmt beide jeweils eure 12 Drachenkarten auf die Hand. Ihr kämpft, bis einer von euch 6 Gewinnkarten hat.

Wie ihr kämpft:

- Jede Person wählt eine ihrer Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Ihr dreht beide gleichzeitig eure abgelegten Karten auf.

Wer gewinnt:

Um zu entscheiden, wer den das Duell gewonnen hat, schaut auf die beiden Drachentypen, zunächst unabhängig vom Wert der Drachen.

- Ein **FEUER**-Drachen gewinnt das Duell gegen einen **WALD**-Drachen.
- Ein **WALD**-Drachen gewinnt das Duell gegen einen **WASSER**-Drachen.
- Ein **WASSER**-Drachen gewinnt das Duell gegen einen **FEUER**-Drachen.



Schickt ihr beide den gleichen Drachen in ein Duell, schaut auf die Werte der beiden Drachen: Der Drachen mit dem höheren Wert gewinnt das Duell.

Die Person, dessen Drachen den das Duell gewonnen hat, nimmt sich eine Gewinnkarte. Die beiden Drachenkarten legt ihr beiseite und startet das nächste Duell.

Spezialfall: Drachen mit dem Wert 1. Gewinnst du ein Duell mit einem 1-er-Drachen, erhältst du zwei Gewinnkarten statt nur einer.

Spielende

Sobald einer von euch seine sechste Gewinnkarte hat, beendet er das Spiel als Sieger.

Es kann sein, dass das passiert, bevor ihr alle eure Handkarten ausgespielt habt.

Ein Spiel von Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson

Dragon Deck



Edad: 6-99 años



N.º de jugadores: 2 jugadores



Contenido: 24 cartas "dragón" + 11 cartas "victoria".



Objetivo del juego: convertirte en el amo de los dragones consiguiendo 6 cartas "victoria".

¿Quién será el amo de los dragones?

Selecciona los dragones más fuertes para ganar los duelos, pero recuerda: ¡el FUEGO vence al BOSQUE, el BOSQUE vence al AGUA y el AGUA vence al FUEGO!



Bases del juego: durante la 1.ª parte del juego, los jugadores eligen los dragones con los que van a luchar. Después, en la 2.ª parte, se celebrarán las batallas al estilo del juego "piedra, papel o tijera".

Preparación del juego:

Barajar las cartas "dragón" y colocarlas en 3 montones de 8 cartas, boca abajo, en el centro de la mesa. Colocar las cartas "victoria" al lado.

Desarrollo del juego:

Parte 1 – Selección de dragones

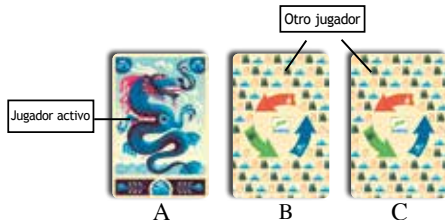
En esta parte, los jugadores, cada uno a su turno, se reparten las cartas "dragón" que conformarán sus cartas para la parte 2.

En cada turno, el jugador activo se queda con 1 carta y da 2 cartas al otro jugador.

Empieza el jugador más joven, que pasa a ser el jugador activo en ese turno.

El jugador activo da la vuelta a la 1.ª carta del montón A. Y puede decidir entre:

- Quedarse esa carta: le da al otro jugador las primeras cartas de los montones B y C.



- Rechazar esa carta: se la da al otro jugador y da la vuelta a la 1.ª carta del montón B.

Al igual que antes, el jugador activo decide entre:

- Quedarse esa carta y dar al otro jugador la 1.ª carta del montón C.

- Rechazar esa carta, dársela al otro jugador y, a continuación, robar y QUEDARSE la 1.ª carta del montón C.



Nota: cada jugador coloca las cartas con las que se ha quedado en una sola pila, delante y boca arriba.

Después, el otro jugador pasa a ser el jugador activo y se repite el mismo procedimiento.

Y así sucesivamente para cada turno hasta que se acaben los 3 montones. Ya puede empezar la parte 2.

Parte 2 – Batalla de dragones

Durante la 2.ª parte del juego, los jugadores lucharán con los 12 dragones que se han repartido previamente.

Los jugadores cogen las 12 cartas correspondientes a los dragones que han seleccionado.

Las batallas se celebrarán sucesivamente hasta que uno de los jugadores consiga 6 cartas "victoria".

Desarrollo de una batalla:

- Cada jugador elige una de sus cartas y la coloca delante, boca abajo.
- Todos los jugadores giran su carta al mismo tiempo.

Resultado de la batalla:

Para saber qué dragón gana la batalla, primero se observa el tipo de dragón sin tener en cuenta su valor.

- Un dragón **FUEGO** vence a un dragón **BOSQUE** y gana el duelo.
- Un dragón **BOSQUE** vence a un dragón **AGUA** y gana el duelo.
- Un dragón **AGUA** vence a un dragón **FUEGO** y gana el duelo.



Si en una batalla se enfrentan 2 dragones del mismo tipo, se observa su valor para determinar el ganador: el dragón con el valor más alto gana la batalla.

El jugador cuyo dragón gane la batalla recibe una carta "victoria".

Las cartas "dragón" se descartan y empieza una nueva batalla.

Caso especial: los dragones de valor 1. Si un jugador gana una batalla con un dragón de valor 1, recibirá 2 cartas "victoria" en lugar de una.

Fin de la partida: cuando un jugador consigue su 6.ª carta "victoria", gana la partida inmediatamente.

Nota: una partida puede terminar antes de que los jugadores hayan podido deshacerse de todas las cartas que tenían.

Un juego de Jonathan Favre-Godal y Julien Seisson

Dragon Deck



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 2 spelers



Inhoud: 24 drakenkaarten + 11 overwinningskaarten



Doel van het spel: De meester van de draken worden door 6 overwinningskaarten te winnen.

Wie wordt de meester van de draken? Kies de sterkste draken om de duels te winnen, maar onthoud dat **VUUR BOS** verslaat, dat **BOS WATER** verslaat en dat **WATER VUUR** verslaat!



Spelprincipe: Tijdens de 1e fase van het spel kiezen de spelers met welke draken ze gaan vechten. Daarna, tijdens de 2e fase, volgen de gevechten elkaar op net als bij het spel 'steen, papier, schaar'.

Voorbereiding van het spel: Schud de drakenkaarten en leg ze met het plaatje naar beneden in 3 stapels van 8 kaarten in het midden van de tafel. Leg de overwinningskaarten ernaast.

Spelverloop:

Fase 1 – Draken werven

Tijdens deze fase verdelen de spelers om beurten de drakenkaarten. Deze kaarten vormen hun hand voor fase 2.

Bij elke beurt houdt de actieve speler 1 kaart en geeft er 2 aan de andere speler.

De jongste speler begint en wordt voor die ronde de actieve speler.

De actieve speler draait de 1e kaart van stapel A om. Hij besluit dan om:

- deze kaart te houden: hij geeft de andere speler de 1e kaarten van stapel B en C.



- deze kaart te weigeren: hij geeft deze aan de andere speler en draait dan de 1e kaart van stapel B om.

Op dezelfde manier kan de actieve speler besluiten om:

- deze kaart te houden, hij geeft dan de andere speler de 1e kaart van stapel C.

- deze kaart te weigeren, hij geeft deze dan aan de andere speler. Vervolgens pakt hij de 1e kaart van stapel C en HOUDT deze.



NB: De verzamelde kaarten worden met het plaatje naar boven op één stapel voor elke speler gelegd.

De andere speler wordt dan de actieve speler en speelt op dezelfde manier.

De rondes worden herhaald totdat alle 3 de stapels op zijn. Fase 2 kan dan beginnen.

Fase 2 – De drakenstrijd

Tijdens de 2e fase van het spel strijden de spelers met de 12 draken die ze onderling verdeeld hebben.

De spelers verzamelen de 12 kaarten die bij de draken horen die ze gewonnen hebben.

De gevechten volgen elkaar op totdat een van de spelers 6 overwinningsskaarten heeft gewonnen.

Verloop van een strijd:

- Elke speler kiest een kaart uit zijn hand en legt deze met het plaatje naar beneden voor zich neer.
- De spelers draaien tegelijkertijd hun kaart om.

Einde van een strijd:

Om te bepalen welke draak wint, kijken de spelers eerst naar het soort draak, ongeacht de waarde.

- Een **VUUR**draak verslaat een **BOS**draak en wint het duel.
- Een **BOS**draak verslaat een **WATER**draak en wint het duel.
- Een **WATER**draak verslaat een **VUUR**draak en wint het duel.



Als in een gevecht 2 draken van hetzelfde soort tegen elkaar strijden, kijken de spelers naar hun waarde om de winnaar te bepalen: de draak met de hoogste waarde wint de strijd.

De speler wiens draak het gevecht wint, krijgt een overwinningsskaart.

De drakenkaarten worden weggedaan en er begint een nieuwe strijd.

Bijzonder geval: de draken met 1 punt. Als een speler een strijd wint met een draak met 1 punt, krijgt hij 2 overwinningsskaarten in plaats van één.

Einde van het spel:

Zodra een speler zijn 6e overwinningsskaart wint, is hij meteen de winnaar van het spel.

NB: Een spel kan eindigen voordat de spelers alle kaarten in hun hand hebben weggespeeld!

Een spel van Jonathan Favre-Godal en Julien Seisson

Dragon Deck



Età: 6-99 anni



Numero di giocatori: 2 giocatori.



Contenuto: 24 carte drago + 11 carte vittoria



Scopo del gioco: domare i draghi aggiudicandosi 6 carte vittoria.

Chi sarà il domatore? Selezionare i draghi più potenti per vincere i duelli, senza dimenticare che il FUOCO batte la FORESTA, la FORESTA batte l'ACQUA e l'ACQUA batte il FUOCO!



Principio del gioco: durante la 1ª fase di gioco, i giocatori scelgono i draghi con cui combatteranno. Poi, durante la 2ª fase, i combattimenti si susseguiranno come nel gioco sasso, carta, forbice.

Preparazione del gioco:

mischiare le carte drago e metterle in 3 mazzi da 8 carte, coperte, al centro del tavolo.

Appoggiare le carte vittoria a lato.

Svolgimento del gioco:

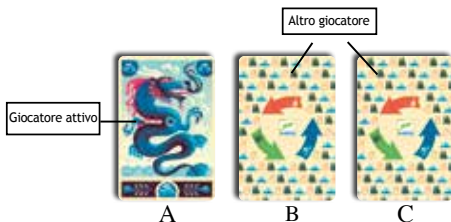
Fase 1 – Il reclutamento dei draghi

Durante questa fase, i giocatori si ripartiscono, ognuno al proprio turno, le carte drago che costituiranno la loro mano per la fase 2.

A ogni turno di gioco, il giocatore attivo tiene 1 carta e ne dà 2 all'altro giocatore. Inizia il giocatore più giovane e diventa il giocatore attivo per questo turno.

Il giocatore attivo gira la 1ª carta del mazzo A. Decide quindi:

- di tenere questa carta: dà all'altro giocatore la 1ª carta del mazzo B e del mazzo C.

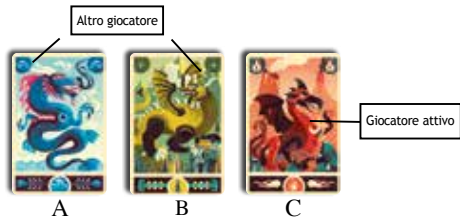


- di rifiutare questa carta: la dà all'altro giocatore poi gira la 1ª carta del mazzo B.

Come prima, il giocatore attivo può decidere:

- di tenere questa carta, dà quindi all'altro giocatore la 1ª carta del mazzo C.

- di rifiutare questa carta, la dà quindi all'altro giocatore. Poi pesca e TIENE la 1ª carta del mazzo C.



N.B.: le carte recuperate sono messe, scoperte, in un'unica pila davanti a ogni giocatore.

Poi tocca all'altro giocatore diventare il giocatore attivo e giocare come prima.

Si ripetono in questo modo i turni finché non ci sono più carte nei 3 mazzi.

Può cominciare la fase 2.

Fase 2 – La battaglia dei draghi

Durante la 2ª fase di gioco, i giocatori combatteranno con i 12 draghi che si sono ripartiti.

I giocatori recuperano le 12 carte corrispondenti ai draghi che hanno reclutato.

I combattimenti si susseguono finché uno dei giocatori ottiene 6 carte vittoria.

Svolgimento di una battaglia:

- ogni giocatore sceglie una carta dalla sua mano che poggia davanti a sé, coperta.

- I giocatori girano la propria carta contemporaneamente.

Risultato della battaglia:

per saper quale drago vince, si guarda prima il tipo di drago senza tener conto del suo valore.

- Un drago **FUOCO** batte un drago **FORESTA** e vince il duello,
- un drago **FORESTA** batte un drago **ACQUA** e vince il duello,
- un drago **ACQUA** batte un drago **FUOCO** e vince il duello.



Se una battaglia oppone 2 draghi dello stesso tipo, si guarda quindi il loro valore per determinare il vincitore: il drago dal valore più alto vince la battaglia.

Il giocatore il cui drago vince la battaglia riceve una carta vittoria.

Le carte drago sono scartate e si comincia una nuova battaglia.

Caso particolare: i draghi di valore 1. Se un giocatore vince una battaglia con un drago di valore 1, riceve allora 2 carte vittoria invece di una sola.

Fine del gioco: non appena un giocatore ottiene la 6ª carta vittoria, vince immediatamente la partita.

N.B.: è possibile che una partita finisca prima che i giocatori possano sbarazzarsi di tutte le carte che hanno in mano!

Un gioco di Jonathan Favre-Godal e Julien Seisson

Dragon Deck



Idades: 6-99 anos



Nº de jogadores: 2 jogadores.



Conteúdo: 24 cartas «dragão» + 11 cartas «vitória».



Objetivo do jogo: tornar-se no mestre dos dragões, ganhando 6 cartas «vitória».

Quem vai ser o mestre dos dragões?
Escolham os dragões mais poderosos
para vencer os duelos mas lembrem-se
que o FOGO vence a FLORESTA, a
FLORESTA vence a ÁGUA e a ÁGUA
vence o FOGO!



Princípio do jogo: durante a 1ª fase do jogo, os jogadores escolhem os dragões que vão usar para combater. Depois, durante a 2ª fase, as batalhas vão decorrer uma após a outra como um «pedra, papel ou tesoura».

Preparação do jogo: baralhe as cartas «dragão» e pouse as cartas formando 3 pilhas de 8 cartas, face ilustrada oculta, no centro da mesa.
Pouse as cartas «vitória» ao lado.

Como jogar:

Fase 1 – O recrutamento dos dragões

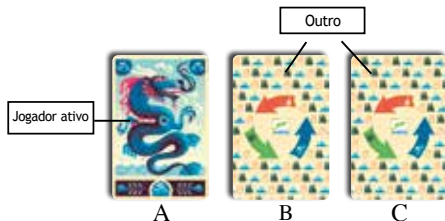
Durante esta fase, os jogadores vão, à vez, distribuir entre eles as cartas «dragão» que vão constituir a mão deles para a fase 2.

A cada turno de jogo, o jogador ativo guarda 1 carta e dá 2 ao outro jogador.

O jogador mais novo começa e torna-se no jogador ativo para esse turno.

O jogador ativo vira a 1ª carta da pilha A. Decide então:

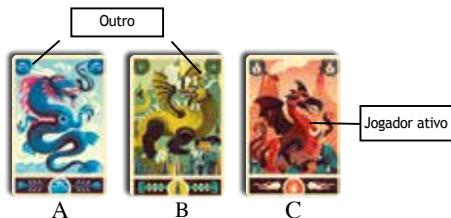
- Guardar aquela carta: dá ao outro jogador as 1ªs cartas das pilhas B e C.



- Recusar essa carta: dá a carta ao outro jogador e vira a 1ª carta da pilha B.

Continuando da mesma forma, o jogador ativo pode decidir:

- Guardar essa carta, dá então ao outro jogador a 1ª carta da pilha C.
- Recusar essa carta, dá então a carta ao outro jogador e depois, bisca e GUARDA a 1ª carta da pilha C.



Nota: as cartas recuperadas são colocadas, face ilustrada visível, numa só pilha em frente de cada jogador.

Depois, o outro jogador torna-se no jogador ativo e joga como acabou de ser explicado. Repetem-se assim os turnos até serem esgotadas as 3 pilhas. A fase 2 pode começar.

Fase 2 – A batalha dos dragões

Durante a 2ª fase de jogo, os jogadores vão combater com os 12 dragões que se distribuíram entre eles. Os jogadores pegam nas 12 cartas correspondentes aos dragões que recrutaram. As batalhas ocorrem uma após a outra até que um dos jogadores tenha ganho 6 cartas «vitória».

Decorrer de uma batalha:

- Cada jogador escolhe uma carta da mão que tem e coloca a carta na sua frente, face ilustrada oculta.
- Os jogadores viram a carta deles ao mesmo tempo.

Resultado da batalha:

Para saber que dragão ganhou, analisa-se primeiro o tipo de dragão, sem ter em conta o valor.

- Um dragão **FOGO** vence um dragão **FLORESTA** e ganha o duelo.
- Um dragão **FLORESTA** vence um dragão **ÁGUA** e ganha o duelo.
- Um dragão **ÁGUA** vence um dragão **FOGO** e ganha o duelo.



Numa batalha entre 2 dragões de mesmo tipo, analisa-se então o valor para determinar o vencedor: o dragão de valor mais elevado vence a batalha.

O jogador do dragão que venceu a batalha recebe uma carta «vitória». As cartas «dragão» são descartadas e começa uma nova batalha.

Caso específico: os dragões de valor 1. Se um jogador ganhar uma batalha com um dragão de valor 1, recebe então 2 cartas «vitória» em vez de uma só.

Fim da partida: quando um jogador ganhar a 6ª carta «vitória», vence o jogo imediatamente.

Nota: é possível que um jogo acabe antes dos jogadores conseguirem livrar-se de todas as cartas que tinham em mãos!

Um jogo de Jonathan Favre-Godal e Julien Seisson

Dragon Deck



Ålder: 6–99 år



Antal spelare: 2 spelare



Innehåll: 24 drakkort + 11 segerkort.



Spelets mål: Att bli drakmästare genom att ta hem 6 segerkort.

Vem blir drakmästaren? Välj de starkaste drakarna för att vinna duellerna men kom ihåg att medan ELDEN slår SKOGEN, slår SKOGEN VATTNET och VATTNET slår ELDEN!



Spelprinciper: Under spelets 1a fas väljer spelarna vilka drakar de ska använda i striden. Sedan under den 2a fasen utspelar sig striden enligt en sten, sax och påse-princip.

Spelförberedelse:

Blanda drakkorten och lägg dem i 3 högar om 8 kort, med framsidan dold mitt på bordet. Lägg segerkorten vid sidan om.

Spelets gång:

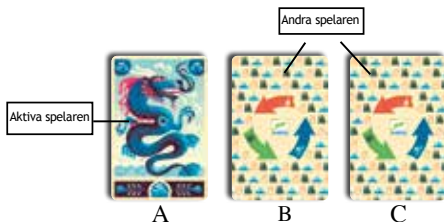
Fas 1 – Rekrytering av drakar

Under den här fasen ska spelarna i tur och ordning dela upp drakkorten mellan sig. Korten utgör deras hand för fas 2.

Vid varje speltur behåller den aktiva spelaren 1 kort och ger 2 till den andra spelaren. Den yngsta spelaren börjar och blir den aktiva spelaren för det första varvet.

Den aktiva spelaren vänder upp det 1a kortet i hög A. Hen kan då välja mellan:

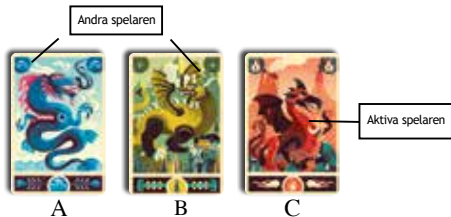
- att behålla detta kort: hen ger då de 1a korten i högarne B och C till den andra spelaren.



- att inte behålla detta kort: hen ger då kortet till den andra spelaren och vänder på det 1a kortet i hög B.

På samma sätt som tidigare kan den aktiva spelaren välja mellan:

- att behålla detta kort: hen ger då det 1a kortet i hög C till den andra spelaren.
- att inte behålla detta kort: hen ger då kortet till den andra spelaren och vänder sedan upp och BEHÅLLER det 1a kortet i hög C.



OBS! De insamlade korten läggs i en hög, med framsidan upp, framför respektive spelare.

Sedan är det den andra spelarens tur att bli aktiv spelare och välja sina drakar.

Proceduren upprepas sedan till dess att de 3 högarna är slut. Nu kan fas 2 börja.

Fas 2 – Drakstrid

Under spelets 2a fas strider spelarna med de 12 drakarna som de har delat upp mellan sig. Spelarna tar de 12 korten som motsvarar de drakar som de har rekryterat.

Striderna pågår sedan till dess att en av spelarna har fått 6 segerkort.

Stridens förlopp:

- Varje spelare väljer ett kort på sin hand och lägger det framför sig med framsidan dold.
- Sedan vänder spelarna samtidigt på sina kort.

Stridens avgörande:

För att ta reda på vilken drake som vinner tittar man först på vilken typ av drake det är, utan att ta hänsyn till drakens värde.

- En **ELD**-drake slår en **SKOG**-drake och vinner duellen.
- En **SKOG**-drake slår en **VATTEN**-drake och vinner duellen.
- En **VATTEN**-drake slår en **ELD**-drake och vinner duellen.



Om en duell utspelar sig mellan 2 drakar av samma typ tittar man på deras värde för att se vem som vinner: draken med det högsta värdet vinner då duellen.

Spelaren vars drake vinner duellen får ett segerkort. Drakkorten sakas och en ny duell påbörjas.

Specialfall: drakar med värde 1. Om en spelare vinner en duell med en drake som har värdet 1 får spelaren 2 segerkort istället för endast ett.

Spelets slut:

Den spelare som först får sitt 6e segerkort vinner.

OBS! Det kan hända att en omgång avslutas innan spelarna har hunnit göra sig av med alla sina kort på hand!

Ett spel av Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson

Dragon Deck



Alder: 6-99 år



Antal spillere: 2 spillere.



Indhold: 24 dragekort + 11 sejrskort.



Spillets formål: At blive herre over dragerne ved at vinde 6 sejrskort.

Hvem bliver herre over dragerne?
Vælg de stærkeste drager for at vinde
duellerne, men husk, at **ILD** slår **SKOV**,
SKOV slår **VAND** og **VAND** slår **ILD**!



Spillets princip:

I spillets 1. fase vælger spillerne de drager, de vil kæmpe med. I den 2. fase går kampene igang ligesom sten-saks-papir.

Forberedelse af spillet: Bland dragekortene, og læg dem i 3 bunker med 8 kort i hver med billedsiden nedad midt på bordet. Læg sejrskortene ved siden af.

Sådan foregår spillet:

Fase 1 – Dragerne udvælges

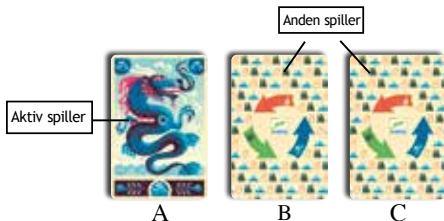
I denne fase fordeler spillerne efter tur dragekortene imellem sig, som de skal bruge i den 2. fase.

Spilleren, hvis tur det er, beholder 1 kort og giver 2 til den anden spiller.

Den yngste spiller begynder og er den aktive spiller i denne omgang.

Den aktive spiller vender det første kort i bunke A. Han eller hun beslutter så:

- at beholde dette kort: han/hun giver den anden spiller det første kort i bunkerne B og C.



- at afslå dette kort: han/hun giver det til den anden spiller og vender det første kort i bunken B.

På samme måde som før kan den aktive spiller beslutte:

- at beholde dette kort: han/hun giver den anden spiller det første kort i bunken C.
- at afslå dette kort: han/hun giver det til den anden spiller, hvorefter han/hun tager og **BEHOLDER** det første kort i bunken C.



NB: Kortene, spillerne har fået, lægges med billedsiden opad i én bunke foran hver spiller.

Derefter er det den anden spillers tur til at være den aktive spiller som før.

Man fortsætter så med at skiftes indtil, de 3 bunker er tomme. Fase 2 kan dernæst begynde.

Fase 2 – Dragernes kamp

I den 2. fase skal spillerne kæmpe med de 12 drager, de har fordelt imellem sig.

Spillerne tager de 12 kort, der svarer til de drager, de har valgt.

Kampene fortsætter, indtil en af spillerne har vundet 6 sejrskort.

Sådan foregår en kamp:

- Hver spiller vælger et kort på hånden og lægger det foran sig med billedsiden nedad.
- Spillerne vender deres kort på samme tid.

Udfaldet af kampen:

For at finde ud af hvilken drage, der vinder, ser man først på dragetypen uden at tage højde for dens værdi.

- En **ILD**-drage slår en **SKOV**-drage og vinder duellen.
- En **SKOV**-drage slår en **VAND**-drage og vinder duellen.
- En **VAND**-drage slår en **ILD**-drage og vinder duellen.



Hvis der er 2 drager af samme type i en kamp, ser man på deres værdi for at finde vinderen: dragen, der har den højeste værdi, vinder kampen.

Spilleren, hvis drage vinder kampen, får et sejrskort. Dragekortene lægges væk, og man går igang med en ny kamp.

Særtilfælde: dragerne med værdi 1. Hvis en spiller vinder en kamp med en drage med værdi 1, får han/hun 2 sejrskort i stedet for 1.

Spilletets slutning:

Når en spiller får sit 6. sejrskort, har han/hun straks vundet spillet.

NB: Det kan ske, at spillet er ovre, før spillerne har kunnet skille sig af med alle kortene, han/hun havde på hånden!

Et spil af Jonathan Favre-Godal og Julien Seisson

Dragon Deck



Возраст: 6–99 лет



Кол-во игроков: 2 игрока.



Игровой комплект: 24 карточки с изображением драконов и 11 победных карточек.



Цель игры: стать повелителем драконов, набрав 6 победных карточек.

Кто станет повелителем драконов?
Одержите победу в поединках, выбрав
самых сильных драконов. При этом
помните простое правило: **ОГОНЬ**
побеждает **ЛЕС**, **ЛЕС** побеждает **ВОДУ**,
а **ВОДА** побеждает **ОГОНЬ**!



Принцип игры:

На 1-м этапе игроки выбирают драконов, с помощью которых они будут сражаться в битвах. А на 2-м этапе происходят поединки по типу «камень-ножницы-бумага».

Подготовка к игре:

Перетасуйте карточки с драконами и положите их в 3 стопки по 8 карточек лицевой стороной вниз в центре стола. Рядом положите победные карточки.

Ход игры:

Этап 1 – Выбор драконов

На этом этапе игроки по очереди распределяют между собой карточки с драконами, которые им понадобятся на этапе 2.

Во время каждого хода активный игрок оставляет себе 1 карточку, а 2-ю отдает другому участнику. Начинает самый младший участник, который назначается активным игроком на время этого хода.

Активный игрок переворачивает 1-ю карточку из стопки А. Он может либо:

- Оставить эту карточку себе: в этом случае он отдает 1-е карточки из стопок Б и В другому участнику.



- Отказаться от этой карточки: в этом случае он отдает ее другому участнику, а затем переворачивает 1-ю карточку из стопки Б.

После этого активный игрок может:

- Оставить эту карточку себе: в этом случае он отдает 1-ю карточку из стопки В другому участнику.
- Отказаться от этой карточки: в этом случае он отдает ее другому участнику, а затем берет и **ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ** 1-ю карточку из стопки В.



NB: Взятые карточки складываются в одну стопку лицевой стороной вверх перед каждым игроком.

Затем активным игроком становится другой участник, и повторяется все то же самое.

Игроки ходят до тех пор, пока во всех 3 стопках не закончатся карточки. После этого начинается 2-й этап игры.

Этап 2 – Битва драконов

На 2-м этапе игроки сражаются в поединках вместе со своими 12 драконами.

Игроки берут 12 карточек с выбранными ими драконами. Игры продолжают до тех пор, пока один из игроков не наберет 6 победных карточек.

Ход битвы:

- Каждый игрок выбирает одну из своих карточек и кладет ее перед собой лицевой стороной вниз.
- Затем участники одновременно переворачивают свои карточки.

Результат битвы:

Чтобы понять, какой дракон победил, нужно сначала посмотреть на тип дракона, не беря в расчет его достоинство.

- Дракон **ОГНЯ** побеждает дракона **ЛЕСА** и выигрывает поединок;
- Дракон **ЛЕСА** побеждает дракона **ВОДЫ** и выигрывает поединок;
- Дракон **ВОДЫ** побеждает дракона **ОГНЯ** и выигрывает поединок



Если в битве сражаются 2 дракона одного типа, то для определения победителя в расчет берется достоинство дракона: дракон наибольшего достоинства побеждает в битве.

Игрок, чей дракон выиграл битву, получает победную карточку. После этого карточки с драконами сбрасываются, и начинается новая битва.

К драконам достоинством 1 применяются особые правила: если битву выигрывает игрок, дракон которого имеет достоинство 1, этот игрок получает 2 победные карточки вместо одной.

Конец игры: Как только игрок зарабатывает свою 6-ю победную карточку, он автоматически становится победителем игры.

NB: Помните, что игра может закончиться до того, как игроки сбросят все свои карточки!

Авторы игры: Джонатан Фавр-Годаль и Жюльен Сейссон



Découvrez plus de 100 jeux dans notre livret
 Discover more than 100 games in our booklet
 Entdecken Sie über 100 Spiele in unserem Heft
 Descubra más de 100 juegos en nuestro folleto
 Scoprite oltre 100 giochi nel nostro libretto
 Oplev over 100 spil i vores hæfte
 Odkryj ponad 100 gier w naszej książeczce



@djeco_Toys_Official



40 vidéos jeux à découvrir
 40 video games to discover
 40 Spielevideos zum Entdecken
 40 vídeos de juegos por descubrir
 40 video di gioco da scoprire
 40 spelvideo's om te ontdekken



Dragon Deck

DJ05081



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr