

LA CHASSE AU DRAGON

Une LUDICRÉATION pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Version 2005-04-30 - Copyright LudiCréations

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Un dragon se terre dans la forêt et terrorise les voyageurs qui la traversent. La ville voisine offre une récompense à qui le terrassera. Des aventuriers des quatre coins de la contrée sont venus prendre part à la chasse. Mais ce n'est pas uniquement la fortune promise qui les intéresse : le dragon et les monstres de la forêt gardent sûrement de nombreux trésors à côté desquels la récompense semble bien ridicule.

MATÉRIEL

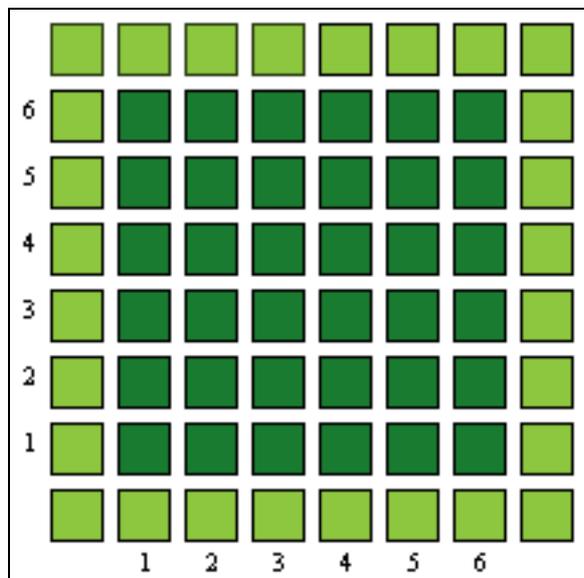
- ◆ 1 plateau de jeu ;
- ◆ 124 cartes « monstre » (4 cartes « dragon », 6 cartes « géant », 10 cartes « troll », 16 cartes « ogre », 26 cartes « orque » et 62 cartes « goblin ») ;
- ◆ 6 plateaux de gestion ;
- ◆ 6 pions « aventurier » (1 blanc, 1 bleu, 1 noir, 1 orange, 1 rouge, 1 vert) ;
- ◆ 6 pions « campement » (1 blanc, 1 bleu, 1 noir, 1 orange, 1 rouge, 1 vert) ;
- ◆ 12 dés (2 à 4 faces, 2 à 6 faces, 2 à 8 faces, 2 à 10 faces, 2 à 12 faces et 2 à 20 faces) ;
- ◆ le présent livret de règles.

BUT DU JEU

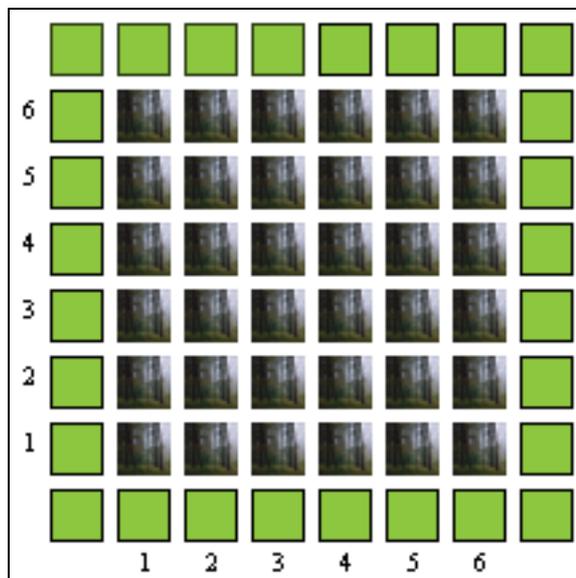
Les joueurs incarnent des aventuriers. Ils doivent arpenter la forêt pour vaincre le dragon. Mais vaincre le dragon n'est pas synonyme de victoire : il faut amasser un maximum de richesses en combattant d'autres monstres pour être le plus riche une fois le dragon vaincu. Toutefois, plus les monstres sont puissants, plus ils sont riches. Le dragon étant le plus puissant des monstres de la forêt, le vaincre contribue fortement à la victoire.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu – de 8 cases par 8 – représente la forêt. Les cases extérieures représentent la lisière de la forêt où les monstres ne s'aventurent pas : les joueurs y ont leurs campements. La zone intérieure – de 6 cases par 6 – est peuplée de monstres – et ce de plus en plus au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans ses profondeurs. Les cases intérieures ont chacune des coordonnées qui servent à déterminer les cases touchées par les raids du dragon (cf. « Option : les raids du dragon »). Les joueurs peuvent se déplacer sur toutes les cases.



Le plateau de jeu sans cartes



Le plateau de jeu avec des cartes

LES MONSTRES

Chaque type de monstre a une puissance associée. La puissance d'un monstre est inscrite sur sa carte dans le coin supérieur gauche.

TYPE DE MONSTRE	PUISSANCE
Gobelin	4
Orque	6
Ogre	8
Troll	10
Géant	12
Dragon	20



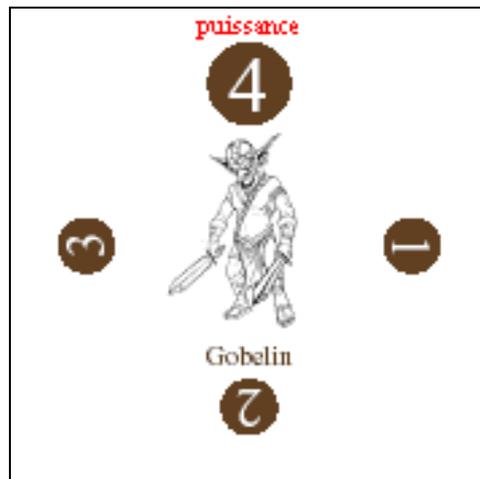
Lors d'un combat, un monstre se bat avec un dé dont le nombre de faces est égal à sa puissance. Exemples : un ogre se bat avec un dé à 8 faces.

Plus un monstre est puissant, plus il est riche. Ainsi, la puissance d'un monstre représente aussi la richesse qu'il rapporte au joueur qui le vainc.

LES GOBELINS

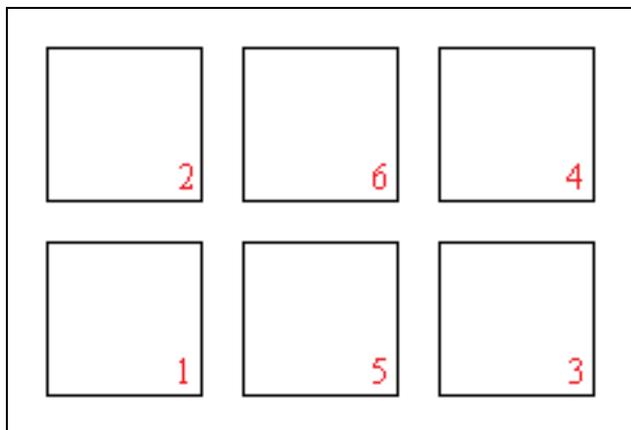
Les gobelins sont des monstres particuliers. Un gobelin ne rapporte aucune richesse au joueur qui le vainc mais vivant, il peut lui servir autrement. C'est pour cela que les gobelins sont capturés. Un gobelin capturé peut avoir pour un joueur deux utilités : servir de leurre dans un combat pour fuir ou servir de pâture à sa monture pour se déplacer plus loin.

Les cartes « gobelin » comportent plusieurs inscriptions ; la puissance est l'inscription la plus grosse, celle du haut. Les autres inscriptions servent lors de l'utilisation des gobelins (cf. « Utilisation des gobelins »).



LES PLATEAUX DE GESTION

Les plateaux de gestion servent à organiser les cartes « monstre » des joueurs ; chaque joueur en a un. Les cartes « monstre » d'un joueur peuvent avoir plusieurs situations définies et numérotées ci-dessous. A chaque case du plateau de gestion correspond une situation. Les illustrations ci-dessous associent à chaque case le numéro de la situation correspondante.



Un plateau de gestion sans cartes



Un plateau de gestion avec des cartes

- 1 Le **sac à dos** de l'aventurier
Cette case accueille face cachée les cartes « monstre » représentant les richesses transportées par le joueur. Chaque carte qui représente maintenant une richesse représentait auparavant un monstre sur le plateau de jeu. Le joueur a pris la richesse au monstre après l'avoir vaincu.
- 2 La **cage** de l'aventurier
Cette case accueille face visible les gobelins entiers que le joueur a capturés et qu'il garde avec lui en vue de les utiliser.
- 3 Le **coffre-fort** du campement
Cette case accueille face cachée les cartes « monstre » représentant les richesses déposées par le joueur à son campement.
- 4 Le **cachot** du campement
Cette case accueille face visible les gobelins capturés laissés en sûreté par le joueur à son campement en vue de les reprendre avec lui s'il en manque.
- 5 L'**équipement** de l'aventurier
Cette case accueille face visible une carte « monstre » représentant l'équipement du joueur. La carte qui représente maintenant l'équipement représentait auparavant une richesse avec laquelle le joueur a payé l'équipement. La puissance de l'équipement – et donc du joueur – est équivalente à celle du monstre que la carte représentait encore auparavant. Lors d'un combat, le joueur se bat avec un dé dont le nombre de face est égal à cette puissance.
Si cette case n'accueille pas de carte « monstre » – ce qui est le cas en début de partie – le joueur a un équipement de base c'est-à-dire qu'il se bat avec un dé à 4 faces.
- 6 Le **garde-manger** de l'aventurier
Cette case accueille face visible le goblin partiellement utilisé du moment – s'il y en a un – en attendant qu'il soit entièrement utilisé (cf. « Utilisation des gobelins »).

Les joueurs n'ont pas le droit sur le plateau de gestion d'un adversaire de compter les cartes d'une pile ou de regarder les cartes face cachée. Ils peuvent tout au plus, au vu de l'épaisseur des piles, obtenir des approximations au jugé.

UTILISATION DES GOBELINS

Les utilisations des gobelins sont décrites dans leur contexte plus loin mais il est important de comprendre le principe général d'utilisation des gobelins avant d'aborder le déroulement du jeu.

On a dit plus haut qu'un gobelin capturé peut avoir pour un joueur deux utilités. Mais les deux types d'utilisations des gobelins qui en découlent ne coûtent pas autant l'un et l'autre : lors d'un combat, leurrer pour fuir coûte un gobelin entier alors que dans un déplacement, se déplacer d'une case en plus coûte un quart de gobelin ; ainsi, un gobelin peut se retrouver partiellement utilisé.

Pour représenter ceci, on tourne sa carte de sorte que l'inscription qui correspond au nombre de quarts qu'il lui reste soit en haut. Ainsi, à chaque utilisation d'un quart de gobelin, on tourne sa carte d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un gobelin entièrement utilisé est retiré du jeu.

Exemple

Au tour 1, j'ai deux gobelins entiers dans ma cage et aucun gobelin partiellement utilisé dans mon garde-manger. Je veux me déplacer de deux cases. La première case est gratuite ; la seconde coûte un quart de gobelin. Pour la payer, je déplace donc un gobelin de ma cage vers mon garde-manger et je tourne sa carte d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre, de sorte que le chiffre 3 – qui correspond au nombre de quarts qu'il lui reste – soit en haut.

Toujours au tour 1, je dois affronter un monstre bien plus puissant que moi ; je préfère fuir en le leurrant. Pour ce faire, je dois utiliser un gobelin entier. Je retire donc du jeu un gobelin de ma cage.

Au tour 2, je veux me déplacer de trois cases. La première case est gratuite ; les deux suivantes coûtent un quart de gobelin chacune soit un demi gobelin en tout. Pour les payer, je tourne donc la carte représentant mon gobelin partiellement utilisé de deux quarts de tour dans le sens des aiguilles d'une montre soit d'un demi tour, de sorte que le chiffre 1 – qui correspond au nombre de quarts qu'il lui reste – soit en haut.

Au tour 3, je veux me déplacer de deux cases. La première case est gratuite ; la seconde coûte un quart de gobelin. Pour la payer, je devrais donc tourner la carte représentant mon gobelin partiellement utilisé d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre mais comme il n'a plus qu'un quart, je le retire directement du jeu puisqu'il est maintenant entièrement utilisé.

1. Déplacement

Le joueur peut se déplacer d'une case c'est-à-dire qu'il peut déplacer son pion « aventurier » d'une case dans toutes les directions, diagonales comprises. S'il veut se déplacer plus loin et qu'il possède des gobelins dans sa cage ou dans son garde-manger, il peut utiliser un quart d'un de ces gobelins pour se déplacer à nouveau de la même manière. On utilise prioritairement un goblin déjà partiellement utilisé. Il peut utiliser ainsi autant de quarts de gobelins qu'il souhaite.

2. Duel contre un adversaire

Si un ou plusieurs adversaires se trouvent sur la case sur laquelle se trouve le joueur en fin de déplacement – même s'il ne s'est pas déplacé – il peut choisir un et un seul d'entre eux pour l'affronter. S'il décide de le faire, les actions suivantes **doivent** être réalisées dans l'ordre.

1. L'adversaire **peut** tenter de fuir.
2. Si l'adversaire ne fuit pas ou si sa tentative a échoué, les joueurs **doivent** combattre.
3. Le perdant **doit** donner au gagnant les richesses de son sac à dos et les gobelins de sa cage puis il rentre directement à son campement.

1. Fuite

L'adversaire peut fuir de deux manières.

- ◆ Il peut utiliser un goblin de sa cage comme leurre, mais celui-ci se fait alors automatiquement capturer par le joueur. En fin de compte, il donne au joueur un goblin de sa cage.
- ◆ Il peut tenter de faire le maximum en jetant son dé de combat (en faisant un 4 avec un dé à 4 faces, un 6 avec un dé à 6 faces, etc.). Vous remarquerez qu'il est moins probable de faire un 20 avec un dé à 20 faces que, par exemple, de faire un 4 avec un dé à 4 faces. Plus un dé a de faces, plus il est difficile de faire le maximum en le jetant ; en fait, plus un équipement est puissant, plus il est difficile de fuir car l'équipement est aussi plus lourd.

Attention : on ne peut plus utiliser un goblin pour fuir après avoir tenté la fuite au jet de dé.

- ◆ **Si la fuite est une réussite**
Le duel est terminé ; les actions suivantes – « Combat » et « Dénouement » – ne se réalisent pas.
- ◆ **Si la fuite est un échec ou s'il n'y a pas eu de tentative de fuite**
Le duel se poursuit ; les actions suivantes – « Combat » et « Dénouement » – doivent se réaliser.

2. Combat

Si l'adversaire ne fuit pas ou si sa tentative a échoué, le combat a lieu. Reportez-vous à l'encadré « Combat », les deux combattants étant le joueur et son adversaire.

3. Dénouement

Le gagnant dépouille le perdant qui rentre se soigner à son campement. C'est-à-dire que le perdant donne au gagnant les richesses de son sac à dos et les gobelins de sa cage tandis qu'il déplace son pion « aventurier » sur la case de son campement. S'il y a égalité, le combat se termine sans transfert de carte ni déplacement de pion.

COMBAT

Chaque combattant jette son dé de combat. S'il fait le maximum, il relance son dé et ajoute le nouveau résultat au précédent c'est-à-dire au maximum. Ceci peut potentiellement se répéter à l'infini. Le combattant dont le résultat final est le plus important gagne le combat.

Exemples

Un combattant se bat avec un dé à 4 faces. Il jette son dé. Voici trois exemples de résultats finaux.

- ◆ Il fait 3. Son résultat final est 3.
- ◆ Il fait 4. C'est le maximum de son dé. Il relance donc son dé : il fait 2. Son résultat final est $4 + 2 = 6$.
- ◆ Il fait 4. C'est le maximum de son dé. Il relance donc son dé : il fait à nouveau 4. Il relance donc encore une fois son dé. Cette fois-ci, il fait 1. Son résultat final est $4 + 4 + 1 = 9$.

Vous remarquerez qu'il est plus probable de faire un 4 avec un dé à 4 faces que, par exemple, de faire un 20 avec un dé à 20 faces. Moins un dé a de faces, plus il est facile de faire le maximum en le jetant ; donc, moins un équipement est puissant, plus il est facile de faire le maximum en jetant son dé de combat : c'est la chance du débutant.

3. Rencontre avec un monstre

S'il y a des monstres sur la case sur laquelle se trouve le joueur, il doit en rencontrer un. Si tel est le cas, il retourne le premier monstre de la pile de la case ; les actions suivantes **doivent** être réalisées dans l'ordre.

1. Le joueur **peut** tenter de fuir.
2. S'il ne fuit pas ou si sa tentative a échoué, il **doit** combattre le monstre.
3. S'il gagne, il **doit** mettre la carte du monstre sur une case de son plateau de gestion qui dépend du type du monstre ; s'il perd, il **doit** retirer du jeu les cartes de cases de son plateau de gestion qui dépendent du type du monstre.

1. Fuite

Si le monstre a une puissance égale ou supérieure à celle de l'équipement du joueur

Le joueur peut fuir de deux manières.

- ◆ Il peut utiliser un gobelin de sa cage comme leurre c'est-à-dire le retirer du jeu.
- ◆ Il peut tenter de faire le maximum en jetant son dé de combat (en faisant un 4 avec un dé à 4 faces, un 6 avec un dé à 6 faces, etc.).

Attention : on ne peut plus utiliser un gobelin pour fuir après avoir tenté la fuite au jet de dé.

Si le monstre a une puissance strictement inférieure à celle de l'équipement du joueur

Le joueur peut fuir sans problème car le monstre aussi en a envie.

◆ **Si la fuite est une réussite**

La rencontre est terminée ; le monstre va se reposer un moment ; mettez sa carte en dessous de la pile de la case ; les actions suivantes – « Combat » et « Dénouement » – ne se réalisent pas.

◆ **Si la fuite est un échec ou s'il n'y a pas eu de tentative de fuite**

La rencontre se poursuit ; les actions suivantes – « Combat » et « Dénouement » – doivent se réaliser.

2. Combat

Si le joueur ne fuit pas ou si sa tentative a échoué, le combat a lieu. Reportez-vous à l'encadré « Combat », les deux combattants étant le joueur et le monstre, les jets de dé de ce dernier étant réalisés par le joueur situé à la gauche de celui qui se bat.

3. Dénouement

Si le joueur gagne

◆ **Si le monstre n'est pas un goblin**

Le joueur prend ses richesses c'est-à-dire qu'il met sa carte dans son sac à dos.

◆ **Si le monstre est un goblin**

Le joueur le met dans sa cage.

Si le monstre gagne

Le monstre va se reposer un moment ; mettez sa carte en dessous de la pile de la case. Mais ce n'est pas tout, il a aussi causé quelques torts au joueur vaincu.

◆ **Si le monstre n'est ni un goblin ni un dragon**

Il vole les richesses transportées par le joueur c'est-à-dire que les cartes de son sac à dos sont retirées du jeu.

◆ **Si le monstre est un goblin**

Il libère ses frères gobelins capturés par le joueur c'est-à-dire que les cartes de sa cage sont retirées du jeu.

◆ **Si le monstre est un dragon**

Il vole les richesses transportées par le joueur et carbonise ses gobelins c'est-à-dire que les cartes de son sac à dos et de sa cage sont retirées du jeu.

S'il y a égalité

Le monstre va se reposer ; mettez sa carte en dessous de la pile de la case.

En aucun cas le joueur ne peut rentrer directement à son campement comme c'est le cas en cas de défaite dans un duel contre un adversaire.

4. Au campement

Si le joueur se trouve sur à son campement, il **peut** réaliser chacune des actions suivantes pour réorganiser son plateau de gestion. Les actions peuvent être répétées et réalisées dans n'importe quel ordre.

Mettre des richesses au coffre-fort

Les richesses du sac à dos peuvent être perdues lors d'un combat. Le joueur peut les mettre à l'abri au coffre-fort de son campement. Sur son plateau de gestion, il peut donc déplacer des cartes de son sac à dos vers son coffre-fort.

Transférer des gobelins

Il peut être intéressant – lorsque l'on en a suffisamment – de mettre quelques gobelins en sûreté au cachot de son campement, pour revenir les chercher en cas de coup dur. Sur son plateau de gestion, le joueur peut donc déplacer des cartes de sa cage vers son cachot et inversement.

Changer d'équipement

Au début de la partie, le joueur a un équipement de base c'est-à-dire qu'il se bat avec un dé à 4 faces. Le dragon se bat avec un dé à 20 faces. Pour pouvoir espérer le battre un jour sans trop compter sur la chance, il va falloir changer d'équipement. Un équipement s'achète avec la richesse d'un monstre dont la puissance est égale à celle de l'équipement que l'on veut ; et se revend au même prix.

Sur son plateau de gestion, pour acheter son premier équipement le joueur doit donc déplacer une carte de son sac à dos ou de son coffre-fort vers son équipement. La puissance de cette carte est la puissance de son nouvel équipement.

Pour changer d'équipement, c'est-à-dire revendre son équipement et en acheter un nouveau, le joueur doit déplacer la carte de son équipement vers son sac à dos ou son coffre-fort et déplacer une carte de son sac à dos ou de son coffre-fort vers son équipement.

FIN DE LA PARTIE

Il y a 4 cartes « dragon ». Elles représentent les 4 antres du dragon. Lorsqu'un joueur retourne une carte « dragon », c'est qu'il découvre un de ces antres ; le dragon rapplique et défend son butin. Si le dragon perd la rencontre, il est mort ; la chasse lancée par la ville voisine est close. La partie se termine donc lorsqu'un joueur remporte la première carte « dragon ».

GAIN DE LA PARTIE

On calcule la richesse de chaque joueur en faisant la somme des puissances des cartes « monstre » de son sac à dos et de son coffre-fort. On y ajoute la puissance de son équipement. Les gobelins n'apportent aucune richesse. Le joueur le plus riche gagne la partie.

OPTION : LES RAIDS DU DRAGON

Au début de tous les tours du joueur qui a commencé a lieu le raid du dragon. Le joueur jette 2 dés à 6 faces. Les cases dont les coordonnées correspondent aux résultats des deux dés sont touchées par le raid. Exemples : si le jet de dé donne 2 et 5, la case de coordonnées (2 ; 5) et la case de coordonnées (5 ; 2) sont touchées par le raid ; si le jet de dé donne 3 et 3, la case de coordonnées (3 ; 3) est touchée par le raid.

Si un joueur se trouve sur une case touchée par le raid, le dragon lui vole les richesses qu'il transporte et lui carbonise ses gobelins c'est-à-dire que les cartes de son sac à dos et de sa cage sont retirées du jeu.

CONSEIL

Plutôt que de se laisser surprendre par les monstres qu'il va rencontrer, un bon chasseur sait choisir ses proies. Mémorisez les cartes qui retournent sous les piles (quand une rencontre avec un monstre se solde par une égalité ou une victoire de celui-ci) et vous aurez une idée de l'endroit où se trouvent les monstres qui vous intéressent en fonction de votre état et de votre situation. De plus, si vous retenez le nombre de cartes qui composent les piles et le nombre de rencontres ayant lieu sur les cases correspondantes après que les monstres qui vous intéressent soient retournés dessous, vous aurez la certitude du moment auquel il faut attaquer pour tomber dessus.