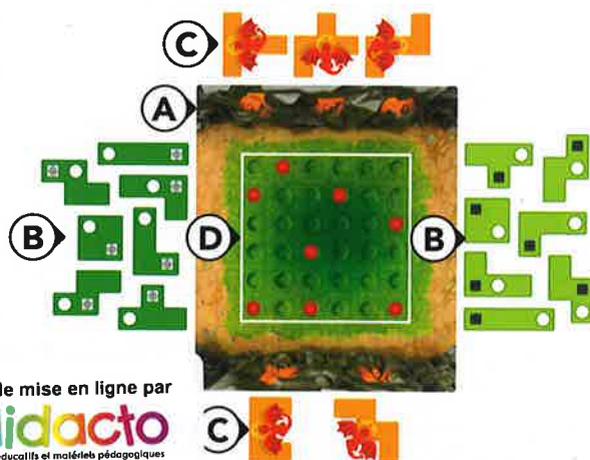


RÈGLES DU JEU

Dans Les Dragons 100 Flammes, l'objectif est d'avoir le plus grand Royaume en fin de partie. Pour cela, agrandissez votre Royaume et invoquez les Dragons pour brûler le Royaume de votre adversaire.

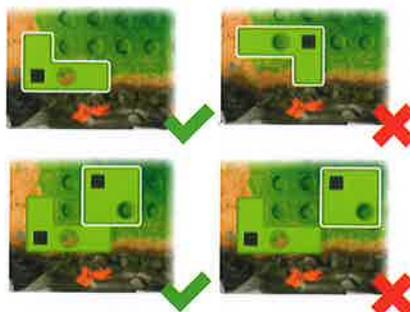
CONTENU ET MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu (A) entre les deux joueurs.
- Chaque joueur prend les 7 tuiles Royaume (B) d'une même couleur (vert clair ou vert foncé) et les place devant lui.
- Placez aléatoirement une tuile Dragon (C) devant chacune des 5 entrées de caverne situées sur le bord du plateau de jeu.
- Le plus jeune joueur commence en plaçant 4 œufs de Dragon (D) sur des emplacements libres de l'intérieur 6x6 du plateau de jeu. Le deuxième joueur place ensuite, de la même manière, les 4 œufs de Dragon restants (D).



PLACER UNE TUILE ROYAUME (coups 1 à 12 de l'exemple de partie)

La première tuile Royaume placée par chaque joueur doit recouvrir un coin du plateau. Les tuiles suivantes doivent soit recouvrir un coin libre du plateau, soit toucher au moins une autre tuile Royaume de même couleur par un côté (que cette tuile Royaume précédente soit ou non recouverte par une tuile Dragon).



Chaque tuile Royaume placée sur le plateau de jeu ajoute 5 points à votre score: 1 point pour chacune des 4 cases de la tuile et 1 point supplémentaire pour le château.

Lorsque vous placez une tuile Royaume au-dessus d'un œuf, vous devez effectuer des actions spéciales.

ACTIONS SPÉCIALES

Écraser un œuf (coup 6 de l'exemple de partie)

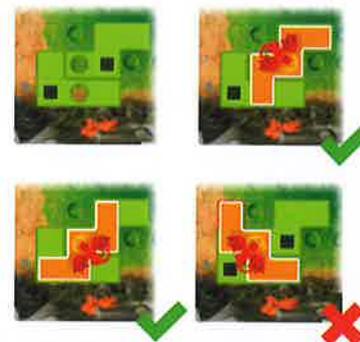
Lorsque vous placez votre tuile Royaume au-dessus d'un œuf de Dragon, sans que l'œuf passe au travers du trou de la tuile, cet œuf de Dragon est écrasé. Enlevez-le du plateau et placez-le devant vous. Cela enlèvera 1 point à votre score final.

Invoquer un Dragon (coups 4, 7, 8, 10 et 11 de l'exemple de partie)

Lorsque vous placez votre tuile Royaume au-dessus d'un œuf de Dragon et que l'œuf passe au travers du trou de la tuile (coups 4a, 7a, 8a, 10a et 11a), le prochain Dragon est invoqué. Le joueur qui a placé la tuile Royaume prend la prochaine tuile Dragon disponible (caverne 1 → caverne 2 → caverne 3 → caverne 4 → caverne 5) et place cette dernière en respectant la règle ci-dessous (coups 4b, 7b, 10b et 11b), ou écarte la tuile Dragon du jeu si elle ne peut

pas être placée correctement (coup 8b).

Une tuile Dragon doit recouvrir 5 cases de tuiles Royaume déjà placées (cases appartenant à votre adversaire, à vous ou au deux). Si la disposition des tuiles Royaume permet de placer une tuile Dragon, celle-ci doit être placée, même si cela vous désavantage (coup 7b).



Une case d'une tuile Royaume recouverte par une tuile Dragon vaut 0 point.

S'il n'y a plus de tuiles Dragon disponibles dans les cavernes, la partie continue sans qu'un Dragon soit invoqué.

FIN DE PARTIE

Lorsque les deux joueurs ne peuvent plus placer de tuile Royaume, la partie s'arrête. Les joueurs calculent alors leur score selon le barème suivant.

- Une case d'une tuile Royaume à votre couleur et non recouverte par une tuile Dragon vous rapporte 1 point.
- Un château à votre couleur non recouvert par une tuile Dragon rapporte 1 point supplémentaire.
- Un œuf de Dragon écrasé et placé devant vous enlève 1 point à votre score.
- Les cases et les châteaux recouverts par une tuile Dragon ne rapportent pas de point.

(Pour faciliter le calcul, on peut compter en premier les tuiles Royaume qui ne sont pas du tout recouvertes par une tuile Dragon, et qui rapportent alors 5 points.)

Le joueur qui possède le score le plus élevé remporte la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par celui qui a placé en premier des œufs de Dragon, les joueurs placent à tour de rôle une de leurs tuiles Royaume sur des emplacements libres du plateau de jeu en respectant la règle ci-dessous. Si un joueur ne peut pas placer correctement une tuile Royaume, il passe son tour. Lorsque les deux joueurs ne peuvent plus placer de tuile Royaume, la partie s'arrête.