

DRAGON BOMB



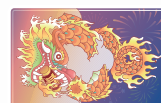
DRAGON BOMB est une célébration du peuple Hakka qui a lieu à Miaoli, à Taïwan, pendant le Festival des Lanternes. Les habitants lancent des pétards sur la danse du dragon tandis qu'il défile dans les rues. On dit que plus la danse du dragon reçoit de pétards, plus les bénédictions accordées aux gens seront nombreuses pour la nouvelle année !

Matériel



Mise en place

Disposez les cartes comme suit :



Paquet de cartes Dragon
(mélangez toutes les cartes)



Paquet de cartes Pétards
(mélangez toutes les cartes)



Carte Queue de Dragon

Carte Tête de Dragon

Distribuez **3 cartes Pétard** à chaque joueur.

But du jeu

Choisissez et placez vos cartes Pétard sous le corps du dragon. Additionnez les valeurs pour évaluer ou surpasser les points de vitalité du dragon. Faites exploser le dragon pour gagner des points de victoire.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches, chaque manche étant composée de plusieurs tours.

Chaque joueur commence avec **3 cartes Pétards en main**.

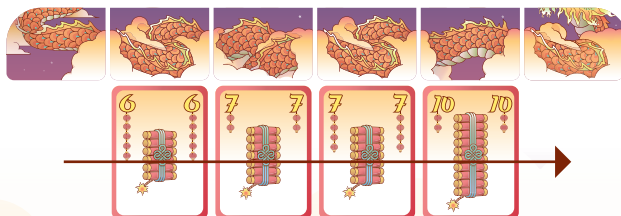
Chaque tour se déroule en **4 étapes successives**.

1 Choix de cartes Pétard

- Chaque joueur choisit une carte Pétard de sa main et la place **face cachée** sur la table.
- Une fois toutes les cartes sélectionnées, les joueurs les retournent **face visible** simultanément.

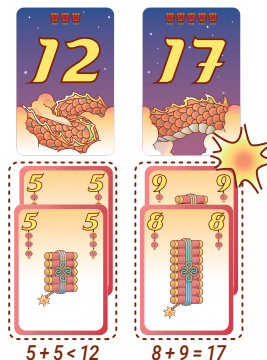
2 Répartition des cartes Pétards sous le corps du dragon

- Le joueur qui possède la carte Pétard avec la **plus faible valeur de puissance** commence.
(S'il y a 2 joueurs avec la même valeur de puissance, celui qui possède le moins de lanternes sur sa carte commence.)
- Le joueur place sa carte Pétard dans la **Zone de Bombardement**, sous le premier emplacement Corps de dragon, à gauche.
- Ainsi de suite, joueurs après joueurs, chacun place sa carte Pétard par **ordre croissant**, de gauche à droite.



- Les **valeurs de puissance** des cartes Pétards sur chaque emplacement sont **additionnées** dès qu'un joueur a placé sa carte.

- Si la **puissance totale** est **inférieure** aux **points de vitalité** de la carte Corps de Dragon, rien ne se passe. Les cartes Pétards restent en place pour le prochain tour.



- Si la **puissance totale** est **supérieure ou égale** aux **points de vitalité** de la carte Corps de Dragon correspondante, le joueur obtient cette carte Corps de Dragon **face visible** et la place devant lui.

Le joueur retire et place ensuite **toutes les cartes Pétards** associées dans la défausse.

3 Compléter le corps du dragon

- Une fois que tous les joueurs ont terminé les étapes ci-dessus, des cartes sont piochées dans le paquet Dragon afin de **comblé les emplacements vides** du corps du dragon. Réarranger les cartes par **ordre croissant**.

Si la pioche Dragon est vide, voir **Fin de manche**.

4 Refaire sa main

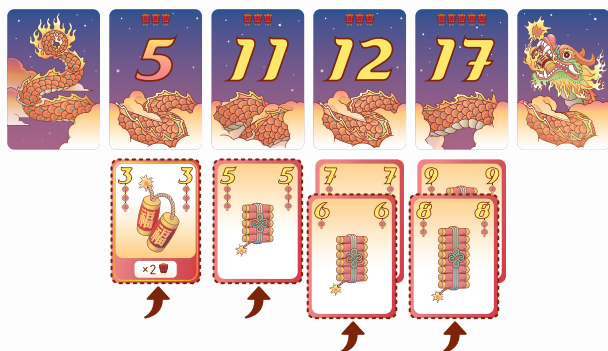
- Chaque joueur pioche jusqu'à atteindre la **limite de 3 cartes Pétards** en main.
- Si le paquet de cartes Pétards est vide, mélangez les cartes Pétards défaussées pour former un **nouveau paquet**.

Fin de manche

- Si les cartes Corps de Dragon ne sont pas suffisantes pour remplir les emplacements vides du dragon, **la manche se termine immédiatement**. Notez les points de victoire de chaque joueur.
- Refaire la mise en place initiale afin de démarrer **une nouvelle manche**.

Exemple

Lors d'une partie à 4 joueurs, avec une carte Pétard de 7 de puissance et une carte Pétard de 9 de puissance déjà présentes dans la Zone de Bombardement, Christophe joue une carte Pétard de 3 de puissance, Yoann joue une carte de 5 de puissance, Miguel joue une carte de 6 de puissance et Oranne joue une carte de 8 de puissance.

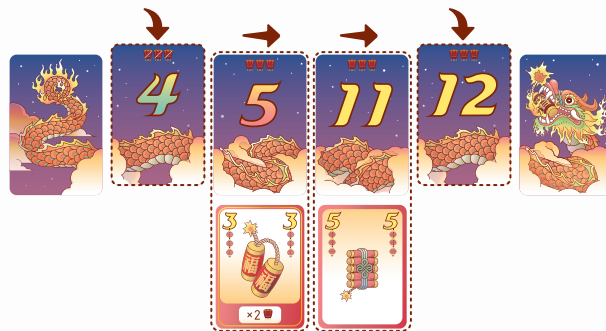


Les valeurs de puissance de Christophe et Yoann sont **inférieures aux points de vitalité** des cartes Corps de Dragon correspondantes. Ils ne peuvent pas faire exploser le dragon.

La valeur de puissance de Miguel (6) ajoutée à la valeur de la carte Pétard déjà en place (7) donne un total de 13, ce qui est **supérieur aux points de vitalité** du dragon correspondant (12). Miguel fait **exploser le dragon** et obtient donc la carte Corps de Dragon correspondante. Il gagne 3 points de victoire. Il retire les cartes Pétards de 7 et 6 de puissance.

Quant à Oranne, son total est de 17 (9+8), ce qui est **égal aux points de vitalité** du dragon correspondant (17). Elle fait également exploser le dragon et obtient la carte Corps de Dragon. Elle gagne 5 points de victoire.

A la fin du tour, 2 nouvelles cartes Corps de Dragon (4 et 12) sont ajoutées depuis le paquet Dragon pour compléter le corps du dragon. Afin de respecter l'ordre croissant des valeurs, la carte 4 viendra en premier, décalant les autres cartes, et la nouvelle carte 12 en dernier, à droite.



Les cartes Corps de Dragon de 5 et 11 points de vitalité et les cartes Pétards de 3 et 5 de puissance associées se décalent.

Un nouveau tour peut commencer.

Fin de partie

- La partie se termine lorsqu'un joueur atteint **50 points** ou plus à la fin d'une manche.
- Le joueur qui totalise le **plus grand nombre de points** remporte la partie.
- En cas d'égalité, le joueur avec le **moins de cartes Corps de dragon** est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Cartes Pétards spéciales

1 - Chapelet de pétards

Lorsque vous jouez cette carte, piochez une carte Pétard depuis le paquet et ajoutez sa valeur à la puissance totale.

Si la carte piochée est une carte Pétard spéciale, son effet spécial n'est pas activé.

2 - Fusée

Lorsque vous jouez cette carte, vous la placerez **en dernier**, sous **n'importe quel corps de dragon**. Si les points de vitalité sont atteints, vous obtenez la carte Dragon.

3 - Double pétard

Lorsque vous jouez cette carte, si les points de vitalité sont atteints, vous obtenez la carte Dragon et doublez ses points de victoire. Placez-la devant vous face cachée pour représenter les **points de victoire doublés** en fin de manche.

Si les points de victoire sont négatifs, ils sont également doublés.



Règles pour 2 joueurs

- Placez 4 cartes Corps de Dragon entre la carte Queue de Dragon et la carte Tête de Dragon.
- La limite de cartes en main pour 2 joueurs est de 4 cartes.
- Chaque joueur joue 2 cartes Pétards par tour.
- Le reste des règles est identique aux règles standard.

Cartes Corps de Dragon spéciales



Carte de 4 points de vitalité

« 4 » signifie « malchance » en chinois. Obtenir cette carte fait **perdre 3 points**.

Carte de 13 points de vitalité

Obtenir cette carte **augmente de 1 la limite de cartes en main** jusqu'à la fin de la manche.

Conception : DuGeWei
Illustrations : Yu-Cin Huang
Édition : OKA LUDA
Distribution : Gigamic



OKA LUDA EDITIONS
La dernière invention
24160 Clermont d'Excideuil
FRANCE
www.okaluda.fr