

DRAGONS CUPIDES

Règles en français
pour 2 à 6 joueurs + à partir de 8 ans
durée: de 15 à 30 minutes

Votre couvée de dragons retourne de piller la contrée avec des tas de coffres au trésor! Voilà maintenant le temps de partager le butin... Equitablement, ce serait bien, mais les dragons sont si cupides! Saurez-vous bernier les autres dragons et les convaincre de vous laisser la plus grande part du trésor?

CONTENU DE LA BOÎTE

- + Livret de règlements
- + 60 cartes Repaire
- + 81 cartes Coffre au trésor avec des gemmes de différentes valeurs (13 x 0, 27 x 1, 27 x 2, 13 x 3, 1 x 10)
- + 1 carte de Joueur partant

OBJECTIF

Collectionner autant de cartes Coffre au trésor que possible, puis les retourner à la fin de la partie et découvrir les gemmes qu'ils contiennent. Le joueur qui a le plus de gemmes gagne!

MISE EN PLACE

A Mélangez les cartes Coffre au trésor et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Le butin de chaque joueur, sa collection de cartes Coffre au trésor, doit rester face cachée jusqu'à la fin de la partie.

B Placez 24 cartes Coffre au trésor face cachée au centre de la table, et rangez le reste dans la boîte. La pile au centre de la table sert pour piocher et défausser les cartes Coffre au trésor quand vous gagnez ou perdez du butin.

Note: Pour donner un coup de pouce à la chance et ajuster la variabilité du jeu, voyez les notes en fin de ces règles.

Mélanger les cartes Repaire et retirez un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs. Rangez ces cartes dans la boîte.

Joueurs	Nombre de cartes à retirer	Nombre de cartes utilisées
6	12	48
5	25	35
4	20	40
3	27	33
2	27	33

C Placez une carte Repaire tirée au hasard devant chaque joueur, face visible. C'est le début du tableau de chaque joueur.

Note: Pour une partie à 2 joueurs ou en équipe, voyez les variantes à la fin de ces règles.

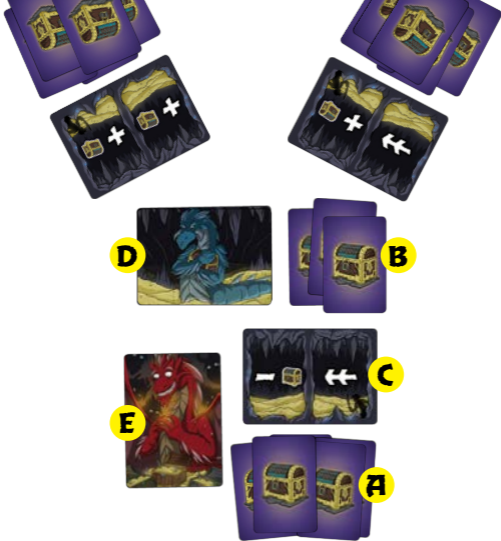


Tableau de départ pour chaque joueur (partie à 3 joueurs):
 Pile de Coffres au trésor du joueur (A), pile commune de piochage et defausage de Coffres au trésor (B), tableau du joueur (C), pile de Repaires (D), et carte Joueur partant (E).

Distribuez à chaque joueur une main de deux cartes Repaire, face cachée. Les joueurs peuvent regarder leur main en tout temps. Placez le reste des cartes Repaire, face cachée, au centre de la table à côté de la pile de Coffres au trésor, pour former la pile de Repaires.

Choisissez un joueur partant, soit la personne qui a joué Dragons Cupides le plus souvent, ou si personne n'a joué ce jeu auparavant, le joueur le plus âgé. Placez la carte Joueur partant près du tableau de ce joueur.

CONSTRUCTION DE REPAIRES

Le Joueur partant choisit un Repaire de sa main et le place soit sur son tableau, soit sur celui d'un autre joueur.

Les cartes Repaire sont divisées en deux sections, chacune contenant soit une flèche, soit une valeur de butin. Quand vous placez un Repaire sur un tableau, vous pouvez le placer à côté d'une autre carte Repaire, directement par-dessus une autre carte, ou couvrant une seule section d'une autre carte. Un tableau peut avoir une largeur de deux, trois, ou quatre sections.



Quand vous placez une carte Repaire (A) sur un tableau (B), vous pouvez couvrir une carte complètement (C), partiellement (D), ou pas du tout (E), pourvu que le tableau résultant ne soit pas plus large que 4 sections.

La partie continue avec le joueur suivant dans le sens horaire (vers la gauche). La manche se termine quand chaque joueur a placé un Repaire, ne gardant qu'une seule carte Repaire dans sa main.

GAINS ET PERTES DE BUTIN

Une fois que chacun a placé un Repaire sur un tableau, les joueurs déterminent combien de cartes Coffre au trésor ils gagnent ou perdent pour la manche. Résolvez à partir du tableau du Joueur partant.

Additionnez d'abord les sections de votre tableau indiquant une valeur de butin. Le résultat net peut être positif ou négatif. Puis examinez les sections montrant des flèches.

Une flèche simple indique le joueur directement à droite ou à gauche de votre tableau. Vous gagnez du butin de votre propre tableau si une flèche pointe vers le bas. Les flèches doubles affectent le second joueur vers la droite ou la gauche de votre tableau. (Il n'y a pas de flèche double vers le bas. De plus, une flèche ne peut pas pointer vers la personne en face de vous.) Un tableau peut affecter de zéro à trois joueurs.

Si une flèche pointe vers un joueur, il gagne la somme des valeurs de butin positives et négatives de ce tableau. Si deux flèches (simples ou doubles) pointent vers le même joueur, ce joueur reçoit or perd le double du montant de butin de ce tableau. Et s'il y a trois flèches vers un même joueur, multipliez par trois !

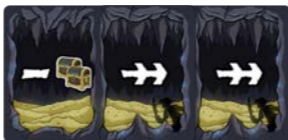
Rappel : Additionnez le butin, puis appliquez les flèches !



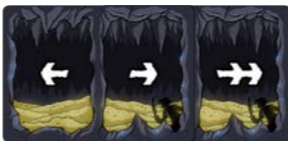
Ce tableau a une valeur de -1. Le joueur de ce tableau et le joueur à sa droite perdent une carte Coffre au trésor chacun.



Le joueur à gauche, le joueur à droite et le second joueur à droite gagnent une carte Coffre au trésor chacun.



Le second joueur à droite gagne -2 trésor deux fois, donc perd quatre cartes Coffre au trésor.



Rien ne se passe. Ce tableau n'affecte aucun joueur. Ce tableau aurait également un effet zéro s'il ne contenait que des valeurs de butin (un joueur ne peut gagner ou perdre de son propre tableau qu'avec une flèche pointant vers lui-même.)

Les joueurs qui gagnent du butin piochent ce nombre de Coffres au trésor de la pile au centre de la table et les ajoutent à leur propre pile. Ceux qui perdent du butin défaussent ce nombre de Coffres au trésor de leur propre pile et les ajoutent à la pile générale au centre de la table. Toutes les cartes Coffre au trésor doivent rester face cachée jusqu'à la fin de la partie—pas de triche !

Les joueurs affectés par un tableau donné piochent ou défaussent en sens horaire, en commençant par le Joueur partant. Si vous gagnez du butin durant une manche lorsqu'il n'y a plus de cartes Coffre au trésor dans la pile centrale, vous ne gagnez pas de trésor cette manche. Si vous perdez du butin lorsque vous n'avez plus de cartes Coffre au trésor à défausser de votre pile, vous ne perdez pas de trésor cette manche.

Continuez à résoudre les tableaux en sens horaire à partir du joueur partant. Après que tous les joueurs aient gagné ou perdu du butin, la carte Joueur partant passe au joueur suivant vers la gauche. Tous les joueurs tirent une carte Repaire de la pile au centre, rafraîchissant leur main à deux cartes, et une nouvelle manche débute.

Quand la pile de cartes Repaire est épuisée, le jeu continue jusqu'à la fin de la manche, quand chaque joueur n'a plus qu'une carte Repaire dans sa main.



FIN DE LA PARTIE

Après le compte des gains et pertes de butin de la dernière manche, les joueurs retournent les cartes Coffre au trésor de leur pile personnelle et additionnent la valeur totale des gemmes figurant sur leurs cartes. Le joueur avec le plus de gemmes gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Coffres au trésor gagne !

L'un des Coffres au trésor contient un précieux anneau magique valant 10 gemmes. Votre chance est faite si vous le trouvez !

VARIANTE: JEU EN EQUIPE

Une façon super de jouer quand vous avez 4 ou 6 joueurs: utilisez les règles ordinaires, excepté que vous avez un co-équipier (pour 4 joueurs) ou deux (pour 6 joueurs).

Vous et vos co-équipiers vous placez en alternance avec les joueurs de l'autre équipe, donc avec un adversaire de chaque côté.

Chaque joueur a sa propre pile de Coffres au trésor. Si jamais vous perdez du butin alors que vous n'avez plus de Coffres au trésor dans votre pile, vos co-équipiers n'ont pas à défausser de leur propre pile. À la fin de la partie, additionnez la valeur des gemmes de votre équipe. L'équipe avec le plus de gemmes gagne !

Note: Les co-équipiers peuvent parler des tableaux, mais leurs mains doivent rester secrètes ; ils ne peuvent pas partager les détails exacts de leurs cartes Repaire.

VARIANTE: DEUX JOUEURS

Suivez les instructions de mise en place pour chaque joueur. Placez ensuite 5 cartes Coffre au trésor et une carte Repaire entre les deux joueurs (1, 2), donc à la gauche de l'un des joueurs et à la droite de l'autre. Ce sera le Dragon assoupi (D), qui ne place pas de Repaires mais peut quand même gagner et perdre des Coffres au trésor.

En jeu, les joueurs peuvent placer leurs Repaires sur n'importe quel tableau comme à la normale, y compris sur le tableau du Dragon assoupi. Résolvez les tableaux en sens horaire, comme si le Dragon assoupi était un joueur additionnel, gagnant et perdant des cartes de Coffre au trésor en conséquence.

À la fin de la partie, comptez les gemmes de tous les tableaux, y compris celui du Dragon assoupi. Il est possible que le Dragon assoupi gagne la partie!



AJUSTEZ LA CHANCE

Les cartes Coffre au trésor comptent des gemmes de valeurs différentes. Vous pouvez ajouter ou retirer certaines cartes pour ajuster l'effet de chance sur vos totaux en jeu. Quelques conseils:

- ♦ Les cartes valant 1 gemme et 2 gemmes forment la charpente du jeu. Il est généralement préférable de les inclure.
- ♦ Si vous voulez quelques Coffres au trésor vides, pour diminuer l'effet d'une avance galopante, incluez les cartes valant 0 gemme. Si les zéros semblent trop décevants pour vos joueurs, retirez-les.
- ♦ Si vous voulez un plus grand écart de points, incluez les cartes valant 3 gemmes. Vous pouvez aussi les inclure si vous avez décidé de ne pas utiliser les Coffres vides (valeur 0).
- ♦ Si vous voulez augmenter les chances d'une victoire surprise, incluez le précieux anneau magique valant 10 gemmes. Si vous n'aimez pas ce genre de revers, laissez l'anneau de côté.

STILL FEELING GREEDY?

The world is yours for the taking in the Kaiju Incorporated Card Game!



3-5 PLAYERS



AGES 13 & UP



60 MINUTES



LEARN TO PLAY!
evilh.at/kaiju-learn



EVIL HAT
PRODUCTIONS

WANT MORE DRAGONS?

Raise your own in the windpunk RPG: Do: Fate of the Flying Temple!



Find out more about this
roleplaying game at our website!

www.evilhat.com/home/do-fate-of-the-flying-temple/



EVIL HAT
PRODUCTIONS

LEARN TO PLAY!

Watch our instructional video and download the rulebook in English, German, French, Spanish, or Italian from our website!



<https://www.evilhat.com/home/greedy-dragons-learn-to-play/>

GAME DESIGN

Dan DeJager

EDITING

Karen Twelves

ARTWORK

Brian Patterson

PROJECT MANAGEMENT

Sean Nittner

GRAPHIC DESIGN

Fred Hicks

BUSINESS DEVELOPMENT

Chris Hanrahan

MARKETING

Carrie Harris

TRANSLATION

Sophie Lagace

Greedy Dragons Copyright ©2018
Evil Hat Productions, LLC and
Dan DeJager. All rights reserved.
First published in 2018 by Evil Hat
Productions, LLC. Manufactured in
China.

Evil Hat Productions, 10125 Colesville
Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions and the Evil Hat
logo are trademarks owned by Evil Hat
Productions, LLC. All rights reserved.



**EVIL HAT
PRODUCTIONS**

www.evilhat.com
feedback@evilhat.com
[@EvilHatOfficial](https://twitter.com/EvilHatOfficial)
[facebook.com/
EvilHatProductions](https://facebook.com/EvilHatProductions)