

MISSION DRAGON



Règles du Jeu





BUT DU JEU

Attrapez le plus grand nombre de diamants surveillés par le dragon : construisez les tours les plus hautes possibles avant que le dragon ne s'envole et détruise tout sur son passage !

CONTENU

- 1 dragon
- 5 diamants
- 5 pièces striées pour construire la colonne centrale
- 60 pièces 'tours' (15 par couleur)
- 1 socle pour la colonne centrale
- 1 pièce crantée pour la position de départ du dragon
- 1 nid du dragon pour les diamants
- 1 dé
- 1 livret de règles



PRÉPARATION



1

Placez le socle au centre de la table.

2

Assemblez les 5 pièces striées pour former la colonne centrale et fixez-la au socle.





3

Ajoutez la pièce crantée en haut de la colonne, puis placez le dragon dessus, sur le cran le plus élevé.

4

Fixez le nid du dragon au sommet et déposez-y les diamants.



5

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit ses 15 pièces 'tours' correspondantes.

6

Chaque joueur place une pièce 'tour' sur un emplacement du socle.



COMMENT JOUER ?

- Le joueur qui imite le mieux le cri du dragon commence.

Important : une tour appartient toujours au joueur dont la pièce de couleur est au sommet. Stratégie et observation sont donc capitales pour s'emparer des tours les plus précieuses !

- À chaque tour, lancez le dé et réalisez l'action indiquée :



Fortifier une tour

- Ajoutez une pièce de votre couleur au sommet d'une tour existante que vous possédez ou commencez une nouvelle tour.



Voler une tour à un autre joueur

- Placez une de vos pièces au sommet de la tour d'un adversaire pour vous en emparer.



Passer son tour

- Vous ne réalisez aucune action ce tour-ci.



Lorsque l'une de vos tours atteint une hauteur de 5 pièces :

1. Récupérez un diamant dans le nid du dragon.
2. Déplacez légèrement la queue du dragon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le faire descendre d'un cran.

Une fois les 5 diamants récupérés et le dragon déplacé 5 fois, il s'envole et détruit tout sur son passage !

FIN DE LA PARTIE

Une fois la descente du dragon terminée, les joueurs comptent leurs points :

- **Chaque diamant** = 5 points
- **La tour la plus haute encore debout** = 3 points. Si deux tours ou plus sont à la même hauteur, elles rapportent chacune 3 points.
- **Chaque tour possédée**
(*donc avec une pièce de sa couleur au sommet*) = 1 point

Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

Astuce : Avant de commencer une nouvelle partie, n'oubliez pas de changer l'ordre des pièces de la colonne centrale afin de modifier le vol du dragon !

A vibrant, cartoon-style illustration of a landscape. In the foreground, a green grassy field is dotted with small white flowers. A large, brown stone tower with crenellations is the central focus. The top of the tower is missing, and several stone blocks are scattered on the ground around its base. To the right of the tower, a large, purple and pink dragon is breathing a stream of fire. The dragon's body is purple with pink scales, and its tail is long and curled. In the background, there are rolling green hills and a blue sky with soft white clouds. The overall scene suggests a fantasy setting where a dragon is attacking a stone structure.

1130300311

Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

Illustré par : Emi Ordás

Dujardin S.A.S.
Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4,
33610 Cestas - France.

Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2025 DUJARDIN S.A.S.
A Jumbo Group company.

Dujardin est une filiale de Jumbo Group.
SAV : sav@jumboplay.com

jumboplay.com