Un jeu de
Victor Saumont

Illustré par
Camille Chaussy



Le Souffle du Dragon

La règle du jeu

N'ouvrez aucun des paquets Évolution avant d'y être invités.

1 2 3 4 5

6+ 20' 2-6

Histoire

Dans leur village perché au sommet de la plus haute montagne, les jeunes dragons se retrouvent chaque année pour la Grande Couvée. Les courageux petits dragons au souffle puissant doivent s'assurer que les œufs restent bien au chaud avant l'éclosion.
La tradition a donné naissance à un grand jeu :
plus vous couvez d'œufs différents,
plus vous vous rapprochez de la victoire !

But du jeu

Soufflez sur les cartes pour les faire bouger et essayez de les isoler. Quand une carte est isolée, vous la récupérez.

Récupérez les bonnes cartes jusqu'à remplir une des conditions de victoire pour gagner la partie !

Contenu de la boîte

- 55 cartes
(30 œufs, 12 super œufs, 8 cailloux,
1 carte premier joueur, 4 cartes spéciales)
- 6 Silhouettes de dragon
- 6 Nids de dragon
- 55 cartes évolution
(5 paquets évolution, de 11 cartes chacun)



Nid

Carte spéciale



Paquet Évolution





Silhouette de dragon

Caillou

Œuf



Certaines cartes *Œuf* ont des étoiles. Ces étoiles ne servent pas encore, considérez que ce sont des œufs normaux... pour l'instant !

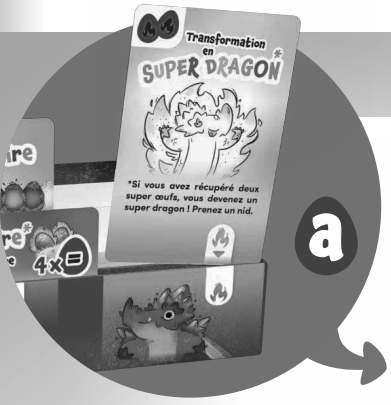
Super œuf



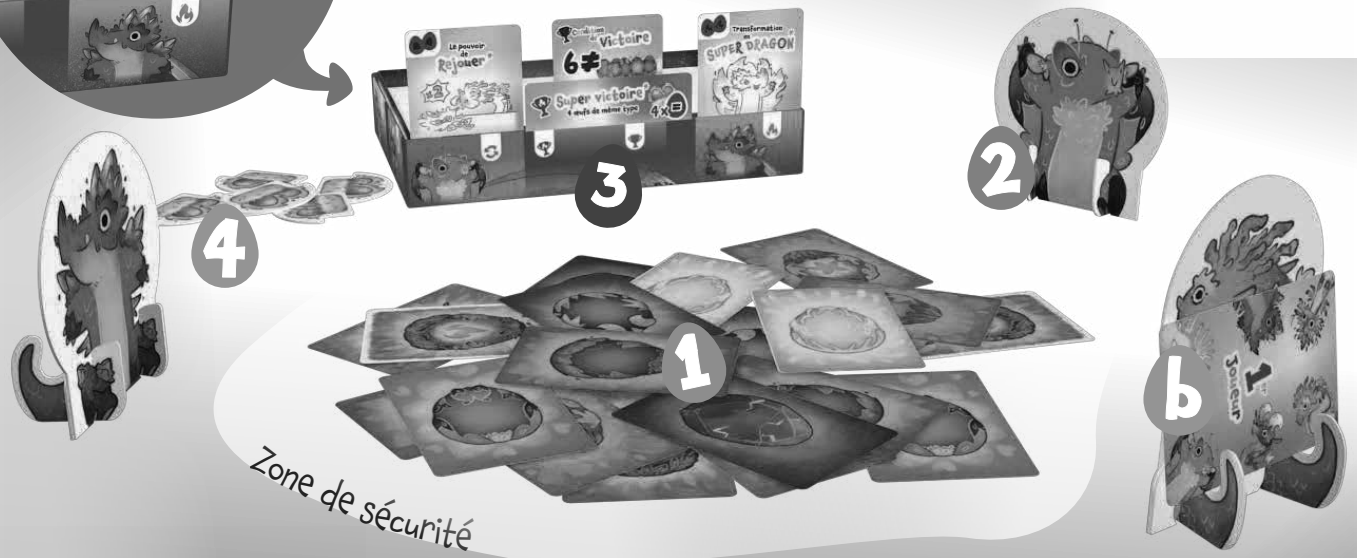
Les *Super œufs* sont reconnaissables à leur contour blanc et à la flamme située en leur centre. Chaque dragon a des *Œufs* et *Super œufs* de son type.

Mise en place

1. **Formez un tas avec les cartes *Œuf* et *Caillou* au centre de votre zone de jeu.** Aucune carte ne doit être isolée.
2. **Choisissez un dragon et placez sa *Silhouette* devant vous.**



Placez la boîte de jeu et vos dragons près des bords de la table afin d'avoir la plus grande zone de jeu possible.

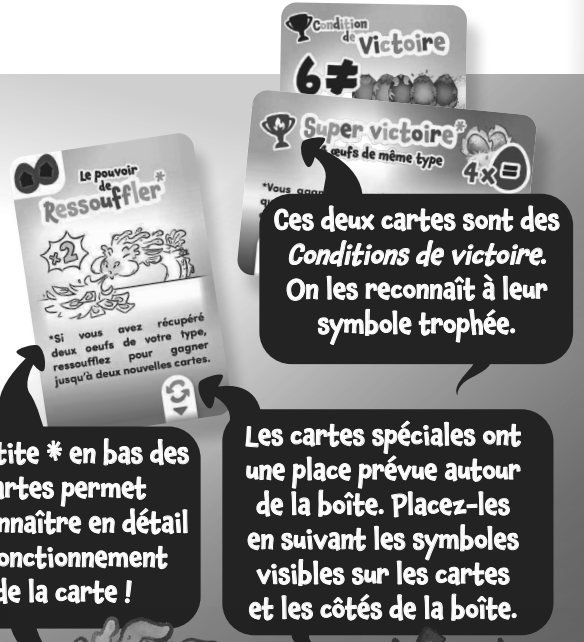


3. **Placez le fond de boîte dans le couvercle. Glissez les cartes spéciales entre les deux pour les maintenir visibles. Comme indiqué sur le schéma. a**

   Un symbole identique sur la boîte et sur les cartes vous indique où les placer. Certains symboles ne sont pas encore utilisés. C'est normal, vous découvrirez cela plus tard.

4. **Placez un *Nid* par joueur à côté de la boîte afin qu'il soit disponible pendant la partie.**

Le dernier joueur à avoir vu un dragon commence. Il prend la carte « premier joueur » b et la place à l'arrière de son dragon, comme indiqué sur le schéma. Pour l'ordre du tour de jeu : les dragons n'ont pas de montres, vous pouvez donc décider de jouer dans le sens que vous voulez.

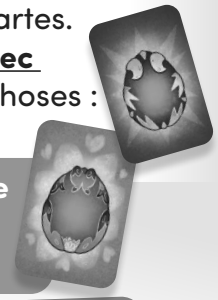




Déroulement du jeu

Tour de jeu

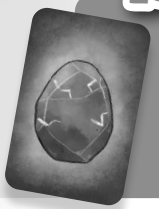
À votre tour, **<u>soufflez une seule fois</u>** (donc sans reprendre votre souffle) sur le tas de cartes, pour tenter d'isoler des cartes.
<u>Une carte isolée est une carte qui n'est en contact avec aucune autre carte</u> (mais elle peut toucher d'autres choses : boîte, dragon, bord de mur ou objets...).



Vous pouvez vous déplacer autour de la table pour souffler de l'endroit où vous voulez.
Ne déplacez pas votre dragon avec vous.

Récupérez au maximum 2 cartes parmi toutes celles isolées à ce tour !

Les méchants cailloux



Attention : les cartes *Caillou* ne sont pas des cartes *Œuf*. <u>Vous êtes obligés de les récupérer en premier</u> si elles se retrouvent isolées et toujours dans la limite de deux cartes maximum par tour.

Après avoir pris vos 2 cartes, s'il reste des cartes isolées, remettez-les au centre du plus gros tas. Faites de même si des cartes sont tombées de la table.



Attention : les cartes tombées de la table ne sont pas considérées comme isolées.

Placez vos nouvelles cartes à l'arrière de votre dragon. Vous pouvez consulter vos cartes à tout moment et devrez les montrer aux autres joueurs s'ils le demandent.

Activation d'un pouvoir

Après avoir récupéré vos nouvelles cartes, si **la condition d'activation** de l'une des cartes *Pouvoir* est remplie <u>pendant ce tour</u>, vous pouvez activer ce pouvoir !
<u>Vous ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir par tour !</u>



Exemple avec la carte *Pouvoir* «Ressouffler» :
Au moment où vous récupérez le deuxième œuf de votre type, vous pouvez souffler à nouveau et tenter de gagner jusqu'à deux cartes en plus.

Précision : Un type d'œuf comprend toutes les variantes d'un même œuf (Œuf, Super Œuf, Œuf avec une étoile), ainsi que bien d'autres qui arriveront avec les *Évolutions*.



Exemple : Victor récupère un deuxième œuf *Océan* (il en avait déjà un). Étant le dragon *Océan*, il peut donc ressouffler. S'il déclenche un autre pouvoir en soufflant, il ne peut pas l'utiliser, car il a déjà activé un pouvoir ce tour-ci.

Lors de votre première partie, vous n'avez accès qu'au pouvoir « Ressouffler ». Au fur et à mesure des parties, vous aurez accès à d'autres pouvoirs. Mais attention, vous ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir par tour !

Attention : la carte spéciale «Transformation en super dragon» n'est pas un pouvoir, vous pouvez donc vous transformer <u>et</u> utiliser un pouvoir dans le même tour.





Devenir un Super dragonnnn !!!



Si vous avez deux Super œufs (peu importe le type), vous devenez un super dragon. Vous resterez un super dragon pour toute la partie, même si vous perdez un *Super œuf* (ce qui pourra arriver quand vous jouerez avec les *Évolutions*). Récupérez un des *Nids* et ajoutez-le à l'avant de votre dragon.



À partir de maintenant, vous avez accès à la *Super condition de victoire*, en plus de la première condition de victoire !

C'est la fin du tour, c'est au joueur suivant !

Fin de partie

Si vous remplissez l'une des deux conditions de victoire à la fin de votre tour, vous déclenchez la fin de partie.
Les joueurs qui n'ont pas encore joué leur tour le font pour que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Une fois que le tour est terminé, le gagnant est celui qui remplit l'une des deux conditions de victoire.





Lors de votre première partie, vous gagnez si vous récupérez six œufs de types différents ou en étant un super dragon et en récupérant quatre œufs de même type. Si c'est le cas pour plusieurs joueurs, le gagnant est celui qui a le plus de cartes (sans compter la carte *Premier Joueur*).

Un jeu adaptatif...

Souffler, c'est compliqué !

Si aucune carte n'a été récupérée au premier souffle par un enfant, il peut ressouffler.

Le jeu est trop complexe ?

Jouez sans les pouvoirs, ne gardez que la transformation et les conditions de victoire.

Papa et maman sont trop forts ?

S'ils font tomber une carte de la table, alors ils ne récupèrent rien à ce tour.

Et après...

Le Souffle du Dragon est un jeu évolutif !
Au fur et à mesure de vos parties, vous allez ouvrir des paquets de cartes *Évolution*. Vous y trouverez de nombreuses surprises : des nouveaux pouvoirs, de nouvelles *Super conditions de victoire*, des nouveaux œufs et des modes de jeu différents !



À la fin de chaque partie, rendez-vous sur le côté interne de la boîte pour marquer votre avancée ! Dans la zone « Cochez vos parties », cochez la première case vide sur votre gauche ! Toutes les trois parties, ouvrez un paquet *Évolution* !



Voulez-vous revenir en arrière ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez ensuite retirer certains paquets *Évolution* de vos parties. Chaque paquet Évolution possède sa propre icône, visible sur toutes les cartes dans le coin inférieur droit.



Attention : pour le bon déroulement de vos futures parties et pour la compréhension des paquets Évolution, certaines cartes sont dévoilées dans la page suivante.

Gestion des paquets Évolution

Chaque paquet *Évolution* a une construction plutôt similaire et apporte son lot de nouvelles cartes :

Une carte *Histoire* pour découvrir ce que vivent nos petits dragons.

Des cartes de type *Œufs, Caillou, Pierre précieuse à ajouter au tas de cartes* au centre de la zone de jeu.



Mais aussi des cartes *Dragons* pour décorer sa chambre !



Vous pouvez également trouver des cartes spéciales (*Pouvoirs, Conditions de victoire* ou *Super conditions de victoire*).

Attention : dans le paquet *Évolution* 4, la «Victoire coopérative» est un nouveau mode de jeu optionnel. Lisez bien le dos de la carte.

Précision : plusieurs cartes *spéciales* ont le même symbole. Choisissez celle que vous voulez pour cette partie et laissez les autres dans la boîte, pour une autre partie ! Il n'y a qu'une seule super condition de victoire par partie !



Comment ranger la boîte ?

Votre partie est terminée, il est maintenant temps de ranger la boîte. *Le Souffle du Dragon* se range d'une manière bien précise afin de ne pas abîmer les jolies silhouettes de dragons. Il vous suffit de suivre les étapes suivantes :



1 Rangez les cartes dans la zone centrale de la boîte en deux paquets à peu près égaux.

2 Placez les dragons, tête vers le haut, tout autour de la boîte, comme indiqué sur l'illustration.

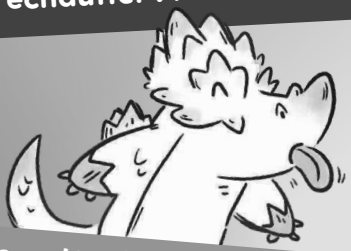


3 Ajoutez ensuite les nids en vrac par-dessus les dragons.

4 Enfin, placez la règle du jeu sur le dessus avant de refermer la boîte.

Tuto « Comment souffler »

Hop, hop, hop ! Pas si vite ! Tout bon petit dragon qui s'apprête à utiliser son souffle doit d'abord s'échauffer ! Pour cela, c'est très facile :





1 On commence par quelques grimaces....

2 Puis on tire la langue ! On essaye de toucher son nez avec... à gauche... à droite.... En bas !



3 On fait comme si on tenait un pissenlit et on souffle dessus pour que les graines s'envolent ! On le refait plusieurs fois.



4 Et enfin, on fait le poisson ! Blup, Blup...

5 **Dernier exercice... Tous ensemble soufflez sur les cartes le plus fort possible : le but est de les déplacer !**

Je crois qu'on est prêts à jouer !

Merci à Gwen, ma muse, et aux auteurs de la L.E.A.F.

Merci à Pauline Vallet pour tous ses conseils dans le tuto « Comment souffler » ! Merci à tous les petits testeurs de l'Association Familiale de Saint-Égrève, de l'espace Claretière du Fontanil-Cornillon, de Voisins-le-Bretonneux et Savenay.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERI

Adresses sur quefairedemesdechet

Crédits : Un jeu de **Victor Saumont**, illustré par **Camille Chaussy**. Gestion de projet et direction artistique par Sarah Blaisa. Édité par **GameFlow** : 88, rue Anatole France, 38100 Grenoble. **www.game-flow.fr** Un problème avec votre jeu ? Contactez-nous : **contact@game-flow.fr**