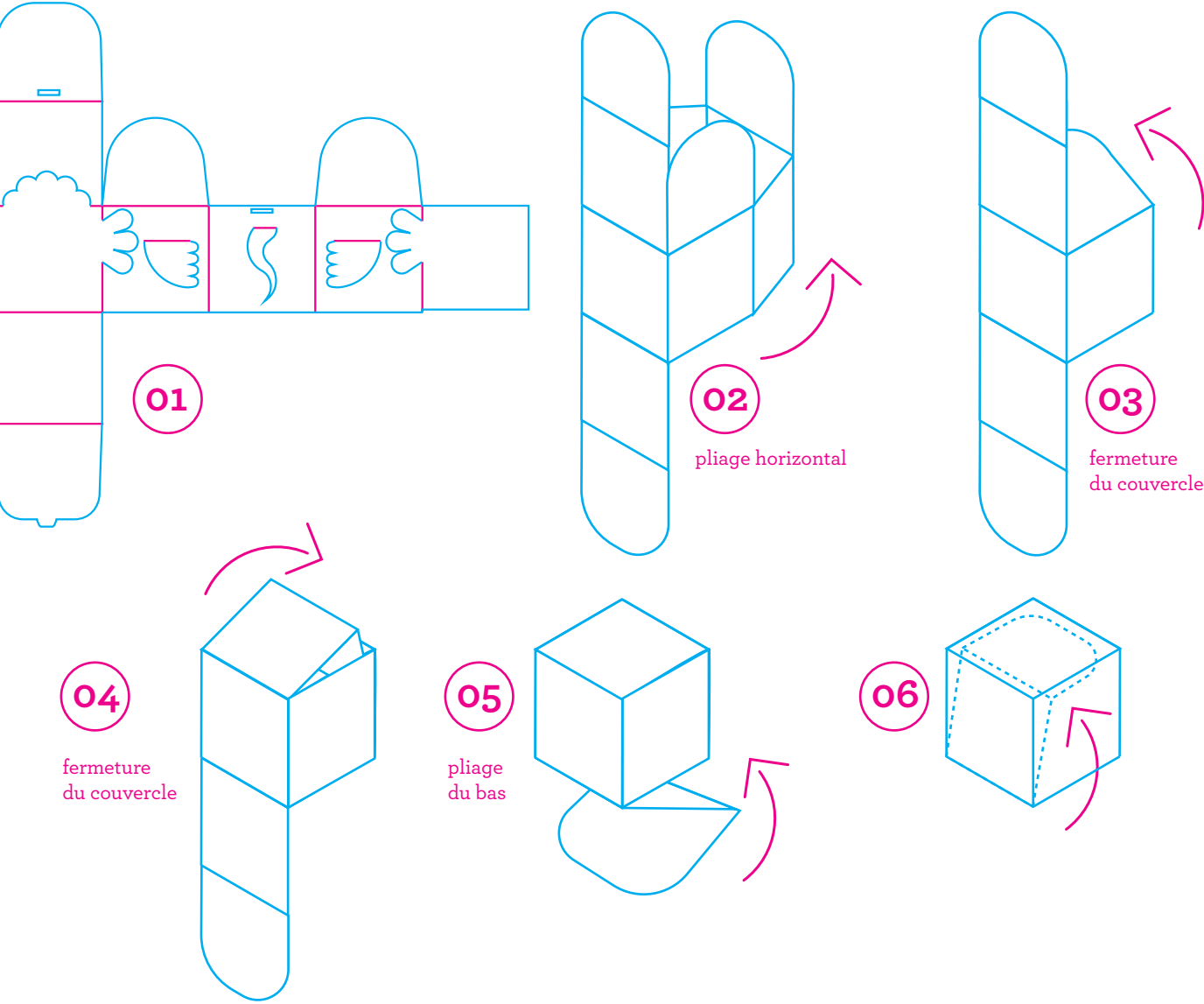
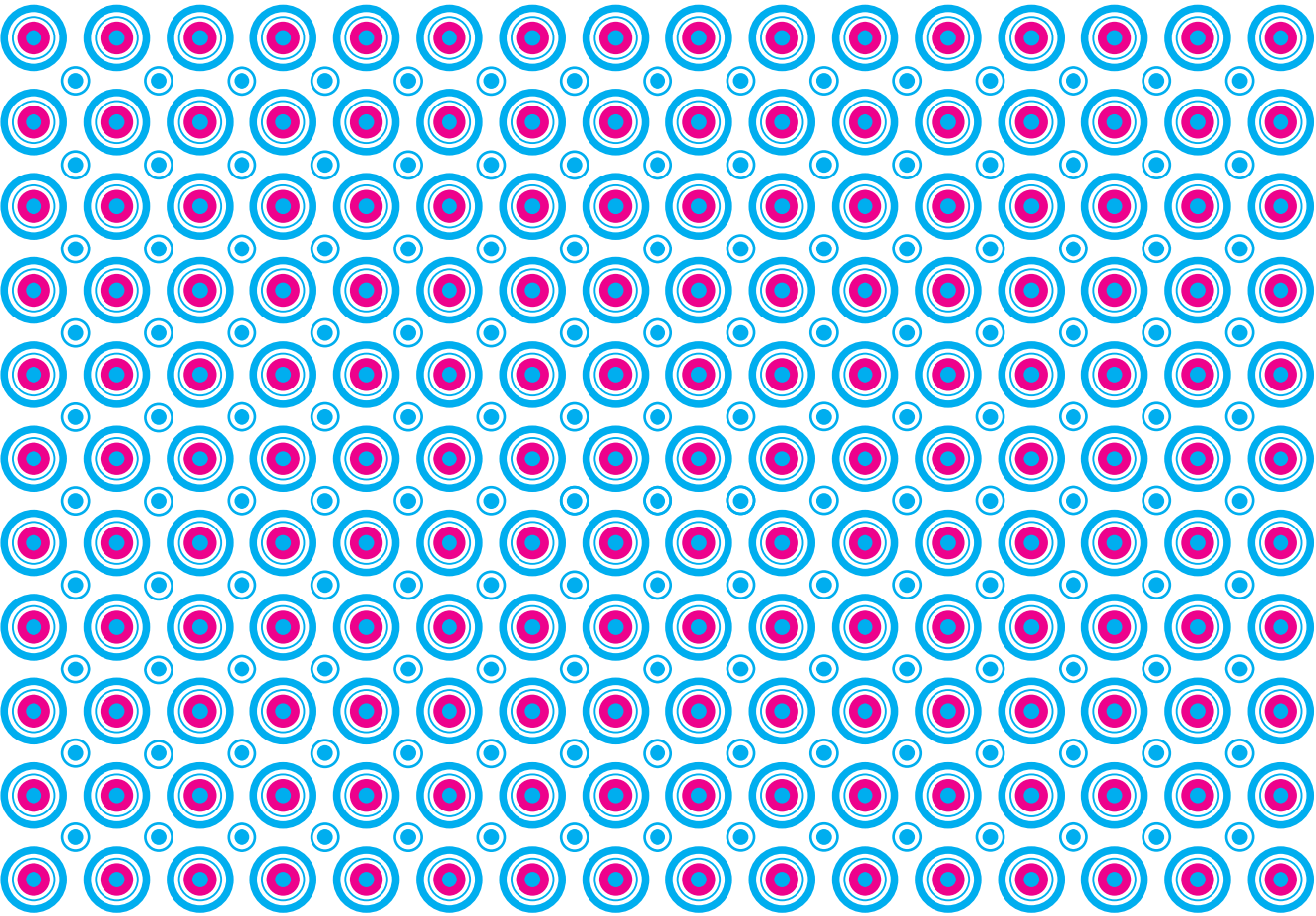




mode d'emploi en vidéo disponible à cette adresse : <https://jouable.fr/videos>

Dragons cubes

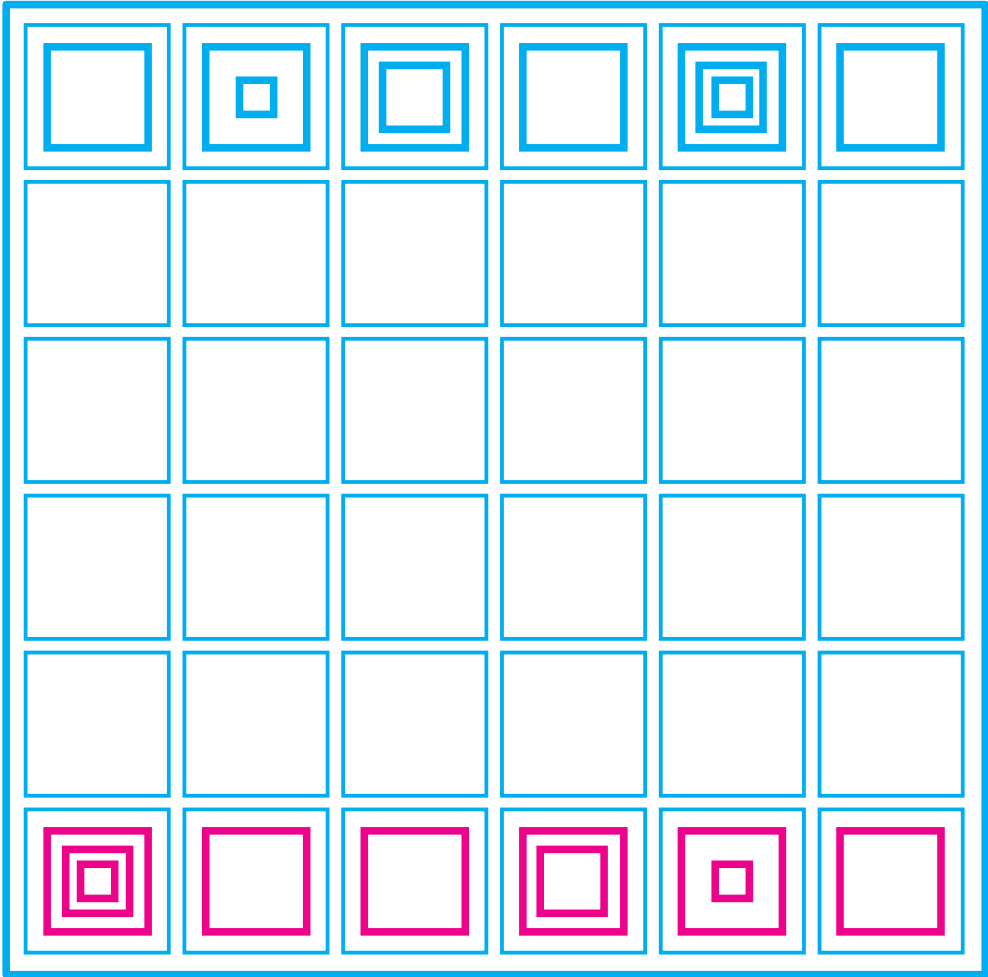
Ce jeu est composé de papier à plier soi-même. Le montage se fait sans colle.



collection jouable

mise en place

Les dragons se placent comme vous voulez sur la ligne arrière de chacun des joueurs.
Un dragon peut en cacher un autre, les plus petits dragons peuvent se superposer à d'autres, plus gros.



La prise par un Dragon

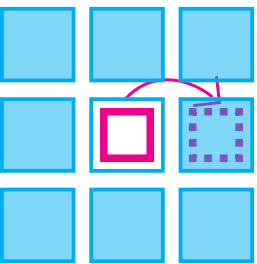
Un dragon peut en prendre un autre en sautant par-dessus pour se rendre sur la case vide située derrière celui-ci. Le dragon attaqué est retiré du jeu. La prise peut également s'effectuer en arrière. La prise est obligatoire. Si, après avoir pris un premier dragon, vous vous retrouvez de nouveau en position de prise, vous devez continuer, jusqu'à ce que cela ne soit plus possible.

règles du jeu

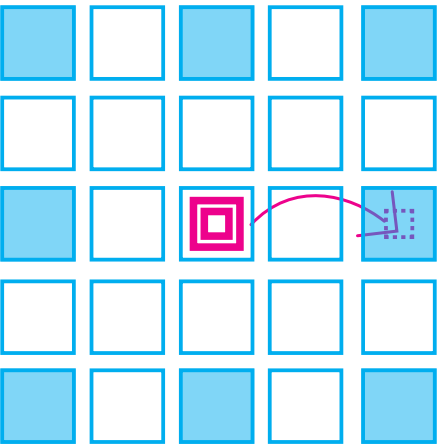
Le but du jeu est de capturer tous les dragons adverses.

Les joueurs jouent chacun à leur tour.
Les rouges commencent toujours.
Chaque dragon peut se déplacer vers toutes les cases libres autour de lui.
Lors d'un déplacement, les plus petits dragons peuvent se superposer ou se cacher à l'intérieur d'un plus gros.
Un gros dragon peut se poser sur un plus petit afin de le cacher (le protéger).
Dorénavant, ce nouvel agencement de dragons est considéré comme un seul dragon et se déplace suivant les mêmes règles. Si un petit dragon veut se détacher d'un plus gros il peut se déplacer (sauter) d'un nombre de cases équivalent à sa hauteur.
Un petit dragon caché sous un plus gros ne peut pas de lui-même sortir, c'est au plus gros de se déplacer et laisser le petit sur sa case.
Si un gros dragon est éliminé par un adversaire, le petit caché à l'intérieur reste sur place et peut donc contrattaquer au tour suivant.

les déplacements possibles des pions

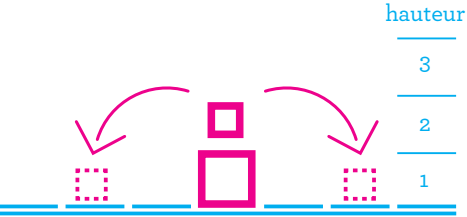


Chaque dragon peut se déplacer vers toutes les cases libres autour de lui.
Les dragons se déplacent d'un nombre de cases équivalent à leur hauteur.

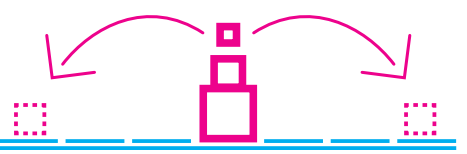


Un dragon saute d'un nombre de cases équivalent à sa hauteur. S'il est sur un dragon, il peut sauter à 2 cases.

déplacements suivant la hauteur

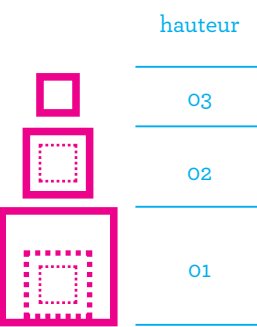


Le petit dragon se trouve à une hauteur de 2, il peut se déplacer à 2 cases de distance.



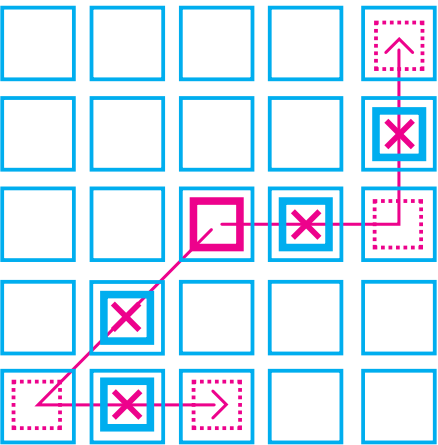
Le petit dragon se trouve à une hauteur de 3, il peut se déplacer à 3 cases de distance.

les prises possibles par un dragon

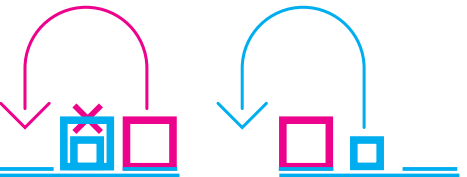


Les dragons peuvent se superposer ou se cacher dans un autre.
On ne peut pas superposer 2 dragons de même taille.

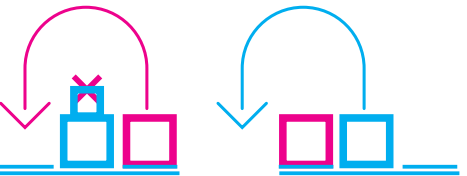
Il existe 3 tailles de dragon.



Deux exemples de suite de prises possibles de dragons adverses.



Si un gros dragon est éliminé par un adversaire, le petit dragon caché à l'intérieur reste sur place et peut donc contrattaquer au tour suivant.



Si un petit dragon posé sur un plus gros est éliminé par un adversaire, le plus gros reste sur place et peut contre attaquer au tour suivant.