

# RÈGLES DU JEU – DRAGONS DEAL

Versión en español ir al sitio web: [danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)

## MATÉRIEL

- 3 dés de la demande
- 2 dés réguliers
- 30 cartes entreprises ( 8 Catégories )
- 1 Jeton Stratégie
- 1 Mini planchette de jeu
- 1 Feuillet de règlement



## BUT DU JEU :

Vous devez acquérir des entreprises dans 8 secteurs d'activités, en mode duo ou trio, en fonction des dés de la demande, sans vous faire escroquer par l'adversaire.

**Pour gagner la partie :** Soyez le premier à accumuler 2 millions de dollars.

## PRÉPARATION :

1. Placez la planchette au centre.
2. Mettez les cartes entreprises, face cachée, sur leurs emplacements (par couleur).
3. Placez le Jeton Stratégie au centre.
4. Choisissez qui commence la partie en lançant un dé.

## ÉTAPE 1 : DÉBUT DE LA PARTIE

**Le joueur lance les 3 dés de la demande.**

Il retourne les cartes correspondantes et les glisse hors de la planchette, face à la flèche de la même couleur. Vérifier à nouveau si d'autres cartes entreprises correspondent aux dés de la demande.

**Ensuite, il choisi s'il place le Jeton Stratégie :**

**(A) En mode 1 coup** (risqué, mais permet de garder la main):

Il lance les 2 dés réguliers:

- Total pair :** Il gagne les cartes et relance les 3 dés de la demande.
- Total impair :** Il perd les cartes, celle-ci reste en jeu et passe les dés au joueur suivant.

**(B) En mode 2 coups** (plus sûr, mais le joueur perd la main) :

Il a deux tentatives pour faire un total pair.

- Si réussite : Il gagne les cartes, passe les dés au joueur suivant.
- Si échec : Il perd les cartes, celle-ci reste en jeu et passe les dés au joueur suivant.

## ÉTAPE 2 : TOUR DES JOUEURS SUIVANTS

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tente de former des Duo ou Trio de même catégorie, pour augmenter la valeur de ses entreprises. Le jeu se continue jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de cartes sur la planchette de jeu.

## ÉTAPE 3 : FIN DE LA MANCHE

Chaque joueur inscrit son score en additionnant la valeur de ses cartes Entreprises (**inclure les Duo-Trio**).

**Exemple :** 4 cartes Technologie = un Trio (600k) + 1 carte (60k) → 660k.

Dès qu'un joueur **atteint 2M\$** il gagne la partie, sinon Le jeu continue en lançant un dé pour déterminer qui commence la prochaine manche.



## ASTUCES :

**#1 Doublet :** Si un joueur obtient un doublet avec les 2 dés, il peut :

**Soit, protéger une de ses cartes** en la retournant face cachée ainsi elle ne pourra plus être volée jusqu'à la fin de la manche.

**Soit, escroquer un adversaire:**

Il choisit une carte intéressante chez l'adversaire de son choix et la place au centre de la table.

L'adversaire doit lancer les 2 dés et s'il obtient :

**Un total Pair :** Il récupère sa carte.

**Un total impair :** Il la donne à l'escroc.

**S'il obtient un Doublet :** Revirement de situation c'est l'adversaire qui va prendre automatiquement une carte de son choix à l'escroc.

Ensuite le jeu reprend normalement.

**#2** Si le lancer des 2 dés réguliers n'est pas pair, les cartes restent en jeu pour le prochain joueur.

**#3** Si aucune cartes ne correspond aux 3 dés de la demande, le joueur passe son tour, sauf si des cartes non remportées par le joueur précédant se trouvent encore en jeu.

**#4** Un joueur rusé peut placer, à répétition, le Jeton Stratégie en mode 1 coup, pour garder la main et accumuler des entreprises.

**#5** Avec 3 dés de la même couleur, un joueur peut retourner jusqu'à 3 cartes de cette couleur, selon les catégories correspondants au dés de la demande.



[danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)

Montreal, QC, Canada J6Y 2A6



# GAME RULES – DRAGONS DEAL

Version en español ir al sitio web: [danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)



## GAME EQUIPMENT

- 3 Demand Dice
- 2 Regular Dice
- 30 Company Cards ( 8 Categories )
- 1 Strategy Token
- 1 Mini Game Board
- 1 Rules Sheet

## GOAL OF THE GAME :

Acquire companies in 8 different sectors by forming duos or trios, based on the demand dice roll, while dodging your opponents schemes.

**To win the game:** Be the first to accumulate \$2 million.

## PREPARATION :

1. Place the board in the center.
2. Place the company cards face down on their spaces (by color).
3. Place the Strategy Token in the center
4. Randomly choose the first player.

## STEP 1 : START OF THE GAME

**The player rolls the 3 request dice.**

They turn over the corresponding cards and slide them off the board, facing the arrow of the same color. Check again if other business cards match the request dice.

**Then he chooses whether to place the Strategy Token:**

**(A) In 1-shot mode :** (risky, but allows you to keep control):

He rolls the 2 regular dice:

- Even Total:** Wins the cards and re-rolls the 3 dice of the request.
- Odd total:** : Lose the cards, which remain in play, and pass the dice to the next player.

**(B) In 2-shot mode :** (safer, but the player loses the hand):

He has two attempts to make an even total.

- If successful:** He wins the cards, passes the dice to the next player.
- If failure:** Lose the cards, which remain in play, and pass the dice to the next player.

## STEP 2 : NEXT PLAYER'S TURN

In turn, moving clockwise, each player attempts to form Duos or Trios in the same category to increase the value of their companies. The game continues until they run out of cards on the game board.

## STEP 3 : END OF THE ROUND

Each player records their score by adding the value of their Business cards (including Duo-Trios).

**Example : 4 Technology cards = one Trio (600k) + 1 carte (60k) → 660k.**

As soon as a player reaches \$2M, they win the game. Otherwise, the game continues by rolling a die to determine who starts the next round.

## TIPS :

**#1 Doublet :** If a player gets a doublet with both dice, he can:

Protect one of your cards by turning it face down so it can't be stolen again until the end of the round.

**Or, to cheat an opponent :**

He chooses an interesting card from the opponent of his choice and places it in the center of the table.

The opponent must roll the two dice and if he gets :

**An even total :** He gets his card back.

**An odd total :** He gives it to the scammer..

**If he gets a Doublet :** Turnaround, the opponent will automatically take a card of his choice from the swindler.

Then the game resumes normally.

**#2** If the roll of the two regular dice is not even, the cards remain in play for the next player

**#3** If no cards match the 3 dice requested, the player passes their turn, unless there are cards not won by the previous player still in play.

**#4** A cunning player can repeatedly place the Strategy Token in 1- shot mode to keep control and accumulate company.

**#5** With 3 dice of the same color, a player can turn over up to 3 cards of that color, according to the categories corresponding to the demand dices.



[danygamecollection.com](http://danygamecollection.com)  
Montreal, QC, Canada J6Y 2A6

