RÈGLES DU JEU – DRAGONS DEAL

Versión en español ir al sitio web: 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.

DEBUT DE LA PARTIE

ETAPE 1 : ACQUÉRIR DES CARTES ENTREPRISE

- Le joueur lance les 3 dés de la demande.

Pour chaque dé, il peut retourner 1 carte Entreprise correspondante, puis la glisser hors de la planchette, devant la flèche de la même couleur.
Après avoir retourné cette carte, le joueur vérifie si la nouvelle carte visible correspond à l'un des dés restants.
Important : chaque dé permet d'acquérir une seule carte Entreprise, pour un maximum de 3 cartes par lancer. **1 dés = 1 carte entreprise**

- 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 en jeu, puis recommence l'étape 1.
- ❑ **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 DU JOUEUR SUIVANT

Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en suivant l'étape 1.
L'objectif est d'acquérir des cartes Entreprise et de former des duos ou des trios de la même catégorie afin d'augmenter leur valeur. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte sur la planchette.

ÉTAPE 3 : FIN DE LA MANCHE

Chaque joueur inscrit son score en additionnant la valeur de ses cartes Entreprises **(inclure les valeurs 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 :

Ex : Doublet



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
Montreal, QC, Canada J6Y 2A6

VIDEO Comment jouer How to play

GAME RULES – DRAGONS DEAL

Versión en español ir al sitio web: 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 : ACQUIRE BUSINESS CARDS

The player rolls the 3 request dice.

For each die, the player may reveal 1 matching Business Card, then slide it off the board and place it in front of the arrow of the same color.
After revealing a card, the player checks whether the newly visible card matches one of the remaining dice.
Important: Each die allows the player to acquire only 1 Business Card, for a maximum of 3 cards per roll. **1 die = 1 Business Card**

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:** The player wins the cards in play, then repeats Step 1.
- ❑ **Odd total:** The player does not win the cards. They remain in play, and the dice are passed 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

Each player takes a turn, moving clockwise and following Step 1.
The objective is to acquire Business Cards and form pairs or sets of three from the same category to increase their value. The game continues until only one card remains 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 :

Ex : Doublet



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
Montreal, QC, Canada J6Y 2A6

VIDEO
Comment jouer
How to play