

LES DRAGONS DU MEKONG

Un jeu de Roberto Fraga

A partir de 8 ans. De 2 à 6 joueurs. De 15 à 45 minutes. Avant de pratiquer le jeu à 5 ou à 6 joueurs, il est conseillé de faire au moins une ou deux parties à 2, 3 ou 4 joueurs.

Dans le delta du Mékong, chaque année, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du royaume. En construisant des passerelles avec des planches posées sur des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face de leur village de départ. Le premier qui y parvient se voit remettre un dragon d'or des mains du roi. Mais, pour y arriver, il doit bien calculer son coup et se méfier des manœuvres de ses adversaires tout autant que des interventions des dragons du Mékong.

--- Règle du Jeu ---

MATÉRIEL

- ❖ 1 plateau de jeu représentant le delta du fleuve Mékong avec 27 petites îles et 6 villages
- ❖ 6 pions de couleurs différentes représentant les jeunes gens du concours
- ❖ 36 planches de 6 couleurs différentes (jaune, rouge, vert, bleu, noir et blanc), et de 6 tailles différentes (numérotées de 1 à 6). Elles permettent de construire des passerelles
- ❖ 27 pierres servant de support aux planches pour construire des passerelles
- ❖ 1 statuette pour indiquer qui commence à jouer au cours de chaque tour
- ❖ 78 cartes Action (13 de chaque couleur)

BUT DU JEU

Chaque joueur dirige un jeune homme participant au concours. Son but est d'être le premier à faire traverser complètement le delta du Mékong au jeune homme qu'il dirige pour rejoindre le village opposé à son village de départ.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend :

1. Un pion (son jeune homme) et le place sur le village de la couleur correspondante ;
 - À 2 joueurs, on ne joue qu'avec les pions blanc et noir
 - À 3 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge, bleu et blanc
 - À 4 joueurs, on ne joue qu'avec les pions rouge, vert, bleu et jaune
 - À 5 joueurs, on joue avec les mêmes pions qu'à 4 avec le blanc en plus
 - À 6 joueurs, on joue avec tous les pions !

2. Les 6 planches à sa couleur;

3. Les 13 cartes Action à sa couleur dont il retire les dragons des couleurs qui ne sont pas jouées en raison du nombre de joueurs;

Exemple : Si la partie oppose 3 joueurs, chacun retire de son jeu de cartes les dragons des couleurs qui ne sont pas utilisées, c'est-à-dire les dragons noir, vert et jaune (cf. le tableau récapitulatif page suivante)

4. Les pierres sont placées à proximité du plateau de jeu et forment une réserve accessible à tous les joueurs.

Le plus jeune joueur prend la statuette et la place devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À CHAQUE TOUR DE JEU, ON PROCÈDE COMME SUIT :

1. Les joueurs prennent toutes leurs cartes Action en main et les tiennent à l'abri du regard des autres joueurs.

2. Chaque joueur choisit 5 cartes Action parmi celles dont il dispose et les place, face cachée, devant lui, dans l'ordre de son choix, alignées de gauche à droite. Ces cartes représentent les 5 actions qu'il va pouvoir effectuer pendant ce tour de jeu. Une fois posées, elles ne pourront plus être changées ni déplacées!

3. Lorsque tous les joueurs ont posé leurs 5 cartes devant eux, ils retournent ensemble leur première carte (la plus à gauche) et ils réalisent l'action que cette carte prescrit, l'un après l'autre, en commençant toujours par le joueur qui a la statuette devant lui et en se succédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. Lorsque toutes les actions indiquées par les premières cartes ont été effectuées, les joueurs dévoilent ensemble leur 2^{ème} carte et réalisent, l'un après l'autre, l'action qu'elle prescrit, en commençant toujours par le joueur qui a la statuette devant lui et en se succédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. On procède de la même manière avec les 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} cartes placées devant les joueurs. Lorsque tous les joueurs ont effectué l'action prescrite par leur 5^{ème} carte, le tour est terminé.

Note importante : Au moment d'accomplir l'action prescrite par une des ses cartes, chaque joueur doit vérifier qu'aucune carte Dragon, jouée par un adversaire, n'annule cette carte. Si c'est le cas, il n'accomplit pas l'action prescrite et c'est au joueur suivant de jouer.

À LA FIN D'UN TOUR DE JEU, ON PROCÈDE COMME SUIT :

1. On passe la statuette au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Les joueurs récupèrent les 5 cartes qu'ils ont jouées au tour qui vient de se terminer et les intègrent à celles qu'ils n'avaient pas utilisées (les cartes utilisées sont donc réutilisables au tour suivant).

3. On commence le nouveau tour par le point numéro 1 de la section "À CHAQUE TOUR DE JEU, ON PROCÈDE COMME SUIT", ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un jeune homme atteint le village opposé à son village de départ, même si les autres joueurs ou lui-même ont encore des actions à accomplir ou des cartes à retourner.

TABEAU RÉCAPITULATIF DES COULEURS DE PIONS, VILLAGES ET PLANCHES À UTILISER, AINSI QUE DES CARTES DRAGON À RETIRER EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS.

		Nombre de joueurs				
		2	3	4	5	6
Couleurs utilisées	Noir	9 cartes	Pas de dragon	Pas de dragon	Pas de dragon	13 cartes
	Blanc	9 cartes	10 cartes	Pas de dragon	12 cartes	13 cartes
	Rouge	Pas de dragon	10 cartes	11 cartes	12 cartes	13 cartes
	Bleu	Pas de dragon	10 cartes	11 cartes	12 cartes	13 cartes
	Vert	Pas de dragon	Pas de dragon	11 cartes	12 cartes	13 cartes
	Jaune	Pas de dragon	Pas de dragon	11 cartes	12 cartes	13 cartes

Ce tableau permet de voir d'un coup d'œil quel nombre de cartes chaque joueur doit avoir en main en fonction du nombre de joueurs.

Exemple : À 4 joueurs, chaque joueur doit avoir en main 11 cartes puisque chacun doit écarter de son jeu les cartes Dragon noir et blanc.

On voit aussi que les seules couleurs utilisées à 4 joueurs sont les couleurs rouge, bleu, vert et jaune.

Chaque case est divisée en deux cases. La plus grande indique le nombre de cartes disponibles et la couleur utilisée, la plus petite case, à droite, indique la couleur du village que doit atteindre le joueur.

Exemple : À 4 joueurs, le joueur rouge dispose de 11 cartes. Il doit atteindre le village vert.

LES DIFFÉRENTES CARTES ACTION



PLACEZ 1 PIERRE : Le joueur **DOIT** poser **une** pierre sur l'une des 27 petites îles (pas sur un village). Elle doit être entièrement sur l'île et ne pas dépasser des limites de celle-ci.

Chaque île ne peut recevoir qu'une seule pierre.

Les villages ne peuvent pas recevoir de pierres parce qu'ils sont supposés avoir des rives à bonne hauteur. C'est donc le village dans son ensemble qui constitue une "pierre" sur laquelle peuvent s'appuyer jusqu'à 3 planches.

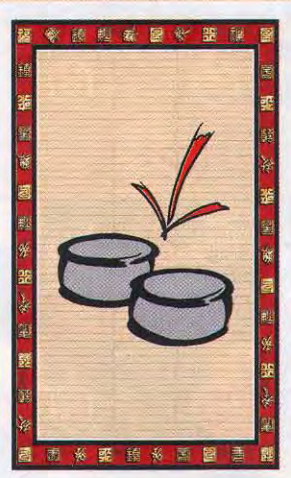
Une fois posée, une pierre ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie, même par le joueur qui l'a posée.

Elle ne peut pas non plus être retirée de l'île jusqu'à la fin de la partie, sauf par un joueur qui a joué une carte Action le lui permettant. Une pierre ainsi retirée réintègre la réserve commune et

peut, dès lors, être utilisée par tous les joueurs qui jouent une carte Action le leur permettant.

Les pierres posées peuvent être utilisées par tous les joueurs pour y appuyer une planche dans la limite de 3 planches en appui sur une même pierre.

S'il n'y a plus de pierre dans la réserve commune, le joueur ne peut pas jouer.



PLACEZ 2 PIERRES : Le joueur **DOIT** poser **deux** pierres dans les conditions prescrites page précédente.

PLACEZ 1 PLANCHE : Le joueur **DOIT** poser **une** planche en appui sur deux pierres ou sur un village et une pierre.

On peut poser une planche en appui sur n'importe laquelle des pierres disponibles sur le plateau de jeu, même sur les pierres déposées par des joueurs adverses.

Une planche doit toujours être placée de façon stable sur une pierre.

Il est interdit de déplacer une pierre pour pouvoir placer une planche (comme cela a déjà été précisé, une pierre, une fois posée, ne peut jamais être déplacée).

Il ne peut y avoir plus de 3 planches en appui sur une même pierre.

Une planche ne peut pas prendre appui sur une autre planche. Mais comme jusqu'à 3 planches peuvent être en appui sur une même pierre, il arrive forcément qu'une planche soit en appui sur l'extrémité d'une planche elle-même en appui sur la même pierre qu'elle. Dans ce cas, on ne considère pas que la planche est en appui sur une autre planche.

En aucun cas, une planche ne peut croiser une autre planche.

Le joueur **DOIT** choisir, parmi ses planches disponibles, celle qu'il veut tenter de placer. Il doit la choisir à vue de nez. Il n'a pas le droit de procéder à un essai sur le plateau pour s'assurer qu'il peut la placer. S'il n'y a pas d'endroit pour placer correctement la planche choisie (planche trop courte pour être placée, absence de pierre disponible, etc.), la planche est perdue et doit être retirée du jeu pour le restant de la partie.



PLACEZ 2 PLANCHES : Le joueur **DOIT** poser **deux** planches sur le plateau, dans les conditions prescrites ci-dessus.



RETIREZ 1 PLANCHE OU 1 PIERRE : Le joueur **DOIT** effectuer l'une des deux actions suivantes :

1. Retirer du plateau de jeu **une** planche, de n'importe quelle couleur ou longueur, et la déposer dans sa propre réserve de planches afin de l'utiliser ultérieurement.

Mais il est interdit :

- de retirer une planche occupée par 1 pion.
- d'avoir dans sa réserve plus de 2 couleurs différentes de planches.
- d'avoir dans sa réserve 2 planches de même taille.

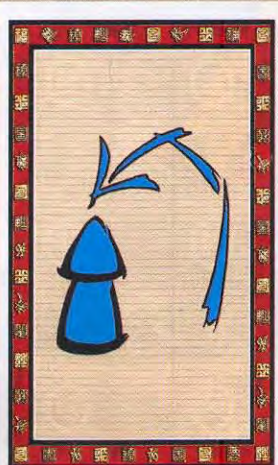
Exemple : Vous êtes le joueur rouge et vous possédez les planches suivantes dans votre stock.

Vous ne pouvez donc retirer du plateau, une planche numérotée 4, 3, 2 ou 6, ni une planche d'une autre couleur que rouge ou vert.

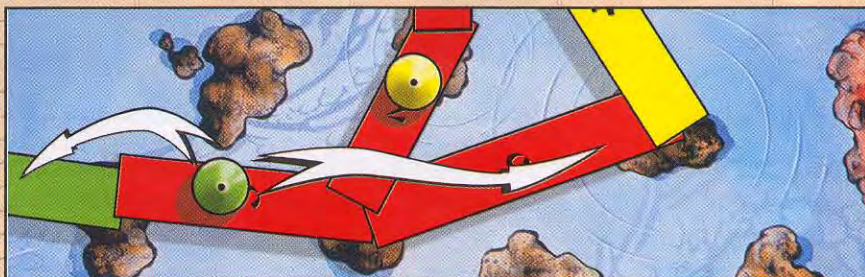


2. Retirer **une** pierre du plateau de jeu et la remettre dans la réserve commune.

Il n'est évidemment pas possible de retirer une pierre sur laquelle s'appuie une ou plusieurs planches.

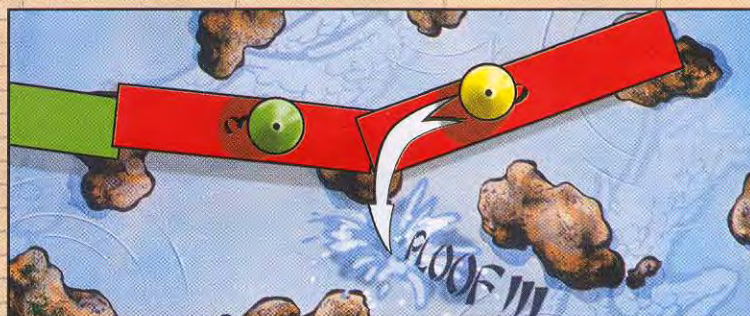


DÉPLACEZ VOTRE PION DE 1 PLANCHE : Le joueur **DOIT** déplacer son pion sur une planche voisine libre (ou sur un village). Le pion peut être déplacé dans n'importe quelle direction (il peut donc reculer) et sur n'importe quelle planche voisine libre, qu'elle soit de sa couleur ou non, qu'elle ait été déposée par son joueur ou pas.



La planche sur laquelle le pion est déplacé doit être libre, c'est-à-dire non occupée par un autre pion. Par contre, un pion peut toujours être déplacé vers un village déjà occupé par un ou plusieurs pions.

Si aucun déplacement n'est possible dans aucune direction, le pion tombe à l'eau et revient sur son village de départ.

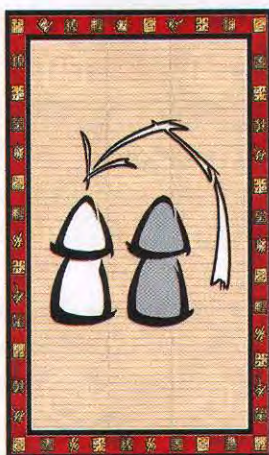




DÉPLACEZ VOTRE PION DE 2 PLANCHES : Le joueur **DOIT** déplacer son pion de **deux** planches, ou d'une planche et un village, en respectant les règles et restrictions données ci-dessus.

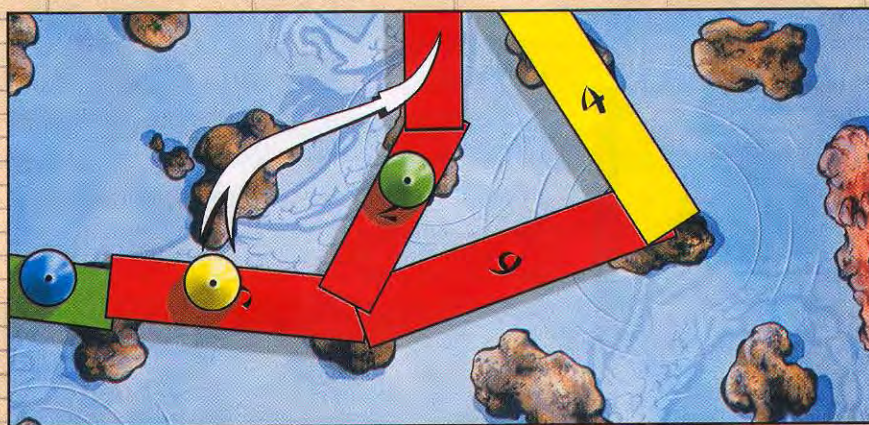
S'il n'y a pas d'autre possibilité, il est possible de faire un aller-retour et revenir à la place initiale.

Si un double déplacement ou un aller-retour n'est pas possible, le pion tombe à l'eau. Il est alors remplacé sur son village de départ.

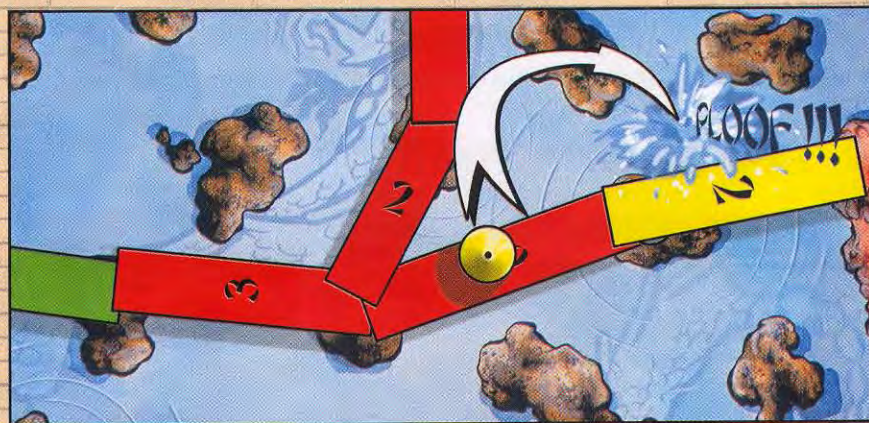


FAITES SAUTER VOTRE PION PAR-DESSUS UN AUTRE PION : Le joueur **DOIT** faire sauter son pion par-dessus un pion se trouvant sur une planche jouxtant celle où il se trouve et retomber sur une planche libre ou un village.

En fait, le résultat du saut est équivalent à un déplacement de 2 planches.



Si aucun saut n'est possible parce qu'il n'y a pas de pions adverses à proximité immédiate, ou pas de place pour atterrir après le saut, le pion fait un saut pour rien et tombe à l'eau. Il doit alors repartir depuis son village de départ.





CARTES DRAGON : Une carte Dragon annule la carte Action de l'adversaire de la même couleur que le dragon qu'elle porte.

Exemple : La 4^{ème} carte Action du joueur vert est la carte Dragon rouge. Le joueur rouge voit sa 4^{ème} carte Action annulée. Il s'abstient donc d'en appliquer les effets.

Chaque joueur ne peut placer qu'une seule carte Dragon parmi les 5 cartes qu'il sélectionne pour un tour. En aucun cas un joueur n'est obligé de placer une carte Dragon parmi ses 5 cartes. Si plusieurs joueurs ont posé une carte Dragon à la même place, leurs effets s'appliquent tous. Une carte Dragon ne peut pas annuler les effets d'une autre carte Dragon.

Exemple : Le joueur rouge a retourné une carte Dragon vert comme 4^{ème} carte. Le joueur vert a retourné une carte Dragon bleu. Le dragon vert n'annule pas les effets du dragon bleu. Le joueur bleu ne peut donc pas effectuer l'action prescrite par sa carte.

Chaque ensemble de 13 cartes contient 5 cartes Dragon aux couleurs des 5 adversaires possibles. Si la partie réunit moins de 6 joueurs, chaque joueur doit retirer de son ensemble, avant même de commencer la partie, les cartes Dragon inutiles.

CRÉDITS



est une marque de
Jeux Descartes

Un jeu de Roberto Fraga
Collection dirigée par Henri Balczesak
Illustrations : Cyril Saint Blancat
Maquette réalisation : Guillaume Rohmer
Édité par Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
www.descartes-editeur.com



CRÉATEURS A VOS MAQUETTES

Le jeu auquel vous venez de jouer a été primé par le :
Concours International de Créateurs de Jeu de Société

Depuis plus de 20 ans la Ville de Boulogne-Billancourt organise cet événement annuel unique en France.

A ce jour plus de 40 jeux primés ont été édités.

DEMAIN CE SERA PEUT-ÊTRE LE VÔTRE ?

Si vous pensez avoir créé un jeu original et inédit et si vous désirez participer au Concours, faite une demande de règlement auprès de la Ludothèque de Boulogne :

CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX

22 rue de la belle feuille - 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT

Tel : 01 55 18 45 49 - e-mail : ludo@ludotheque.com

Le règlement est également disponible sur notre site www.ludotheque.com

--- TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CARTES ACTION ---



PLACEZ 1 PIERRE

Le joueur **DOIT** poser **une** pierre sur l'une des 27 petites îles (pas sur un village). Elle doit être entièrement sur l'île et ne pas dépasser des limites de celle-ci.



PLACEZ 2 PIERRES

Le joueur **DOIT** poser **deux** pierres à raison d'une sur deux des 27 petites îles (pas sur un village). Chaque pierre doit être entièrement sur l'île et ne doit pas dépasser des limites de celle-ci.



PLACEZ 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** poser **une** planche en appui sur deux pierres ou sur un village et une pierre.



PLACEZ 2 PLANCHES

Le joueur **DOIT** poser **deux** planches sur le plateau, en respectant les mêmes règles que ci-dessus.



RETIREZ 1 PIERRE OU 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** effectuer l'une des deux actions suivantes :

1. Retirer du plateau de jeu **une** planche, de n'importe quelle couleur ou longueur, et la déposer dans sa propre réserve de planches.
2. Retirer **une** pierre du plateau de jeu.



DÉPLACEZ VOTRE PION DE 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** déplacer son pion sur une planche voisine libre (ou sur un village).



DÉPLACEZ VOTRE PION DE 2 PLANCHES

Le joueur **DOIT** déplacer son pion de **deux** planches.



FAITES SAUTER VOTRE PION PAR-DESSUS D'UN AUTRE PION

Le joueur **DOIT** faire sauter son pion par-dessus un pion se trouvant sur une planche jouxtant celle où il se trouve et retomber sur une planche libre ou un village.



DRAGON

Une carte Dragon annule la carte Action de l'adversaire de la même couleur que le dragon qu'elle porte.

Summary Table for the Action Cards

Below is a summary of the effects of the Action Cards. For complete rules refer to the rules inside the book.

	PLACE 1 STONE	The player MUST place 1 stone on one of the 27 small islands (not a village). The stone must sit entirely on the island. Once placed, the stone may never be repositioned.
	PLACE 2 STONES	The player MUST place two stones on two of the 27 small islands (not a village). Each stone must sit entirely on the island. Once placed, these stones may never be repositioned.
	PLACE 1 PLANK	The player MUST place 1 plank the board so it is supported by two stones or a village and a stone.
	PLACE 2 PLANKS	The player MUST place two planks on the board following the same rules as shown above. Once placed, these stones may never be repositioned.
	REMOVE 1 STONE OR 1 PLANK	The player MUST perform one of the following two actions: 1. Remove 1 plank from the board and place it in their own reserve. 2. Remove 1 stone from the board and place it in the reserve pile.
	MOVE YOUR PAWN 1 PLANK	The player MUST move their pawn onto an adjacent plank or into a village. If a pawn is unable to move, it falls into the Delta and returns to its village.
	MOVE YOUR PAWN 2 PLANKS	The player MUST move their pawn a distance of two planks. Only if the pawn is unable to move 2 planks in one direction, may it move back and forth. If the pawn is unable to make either of these moves, it falls into the Delta and returns to its village.
	JUMP YOUR PAWN OVER ANOTHER PAWN	The player MUST jump their pawn over another pawn resting on an adjacent plank, and land on a free plank or village. If a pawn is unable to jump another pawn, it falls into the Delta and returns to its village.
	DRAGON	A Dragon Card cancels the Action of an opponent whose color is shown on the card. A Dragon can never cancel another Dragon.

DRAGON DELTA

A Game by Roberto Fraga

A game by Roberto Fraga. For 2 to 6 players, ages 8 and up. Dragon Delta usually takes 15 to 45 minutes to play. Before playing a game with 5 or 6 players, we recommend you play at least one or two games with only 2, 3 or 4 players.

Each year on the delta of the Dragon River, there is a great competition among the bravest and strongest youths of the kingdom. They attempt to cross the river on fragile bridges built from planks and stones in order to reach a village on the opposite side. The first player to cross the delta is the victor, and wins a golden dragon statue from the king. However, in order to get across, contestants must carefully calculate their moves, negotiate past the maneuvers of their opponents, and avoid the dangerous obstacles presented by the dragons living in the water that give the delta its name.

Rules of the Game

COMPONENTS

- 1 Game Board depicting the delta of the Dragon river with 27 small islands and 6 villages.
- 6 Pawns in different colors (yellow, red, green, blue, black, and white) to represent the 6 young contestants.
- 36 Planks in 6 colors and 6 different sizes (numbered 1-6). These are used to construct bridges.
- 27 Wooden Tokens (referred to as "stones") that are used to support the planks for building the bridges.
- 1 Large Pawn to indicate the starting player for each turn.
- 78 Action Cards (13 of each color)

OBJECT OF THE GAME

Each player takes on the role of a young villager participating in the competition. Their goal is to be the first player to cross Dragon Delta to win the gold dragon prize in the village directly across the river from their starting village.

SETTING UP THE GAME

- Each player receives one pawn to represent their contestant. This pawn starts the game in the village of the same color (as indicated by the colored bar near the edge of the board):
 - With 2 players, use only the black and white pawns.
 - With 3 players, use the red, blue and white pawns.

DRAGON CARD: A Dragon Card cancels the Action Card of the opponent of the same color as the Dragon Card played.

Example: The fourth Action Card played by the green player is the Red Dragon. The red player loses their fourth Action. The red player simply performs no action during the fourth turn.

Each player may only play one Dragon Card among the 5 cards that they choose for each round.

If several players choose a Dragon on the same round, all of the Dragons have the same effect. A Dragon cannot nullify the effect of another Dragon Card.

Example: The red player plays a Green Dragon as their fourth Action Card. The Green Dragon plays a Blue Dragon as their fourth Action Card. The Green Dragon DOES NOT cancel the Blue Dragon. Therefore, the Blue player does not get to perform their action this turn.

In each set of 13 cards there are 5 Dragon Cards with the colors of that player's 5 opponents. If the game is played with fewer than 6 players, every player must remove the Dragons of colors which are not in the game. The table on page 3 indicates which colors need to be removed.



- With 4 players, use the green, red, blue, and yellow pawns.
- With 5 players, use all of the pawns except the black one.
- With 6 players, use all of the pawns.

2. The players take the 6 planks that match their pawn's color.
3. The players then take the 13 Action Cards that match their pawn's color. Remove the dragon cards in colors which are not being played in the game (according to the number of players chart on page 3).

For example: in a 3 player game, each player takes out the green, yellow, and black dragons and sets them aside.

4. The stones are placed in a reserve pile next to the game board and are available for use by all of the players.
5. The youngest player takes the large First Player Pawn and places it in front of himself.

RULES OF PLAY

Dragon Delta is divided into a series of rounds. Each round is divided into 5 turns.

EACH ROUND OF THE GAME PROCEEDS AS FOLLOWS:

1. The players take all of their Action Cards into their hands, keeping them secret from the other players.
2. Each player secretly chooses 5 Action Cards from their hand, and places the cards face down in front of them. The cards must be arranged in order from left to right, as they represent the 5 actions that are chosen for this turn. A player may only play one dragon per round (See Action Cards/Dragons below)
3. When all of the players have chosen and placed their 5 cards, they all turn

- up their first card (the one on each player's left) and perform the action shown on the card. Players perform their actions in clockwise order, starting with the player who currently possesses the First Player Pawn.

4. When all players have completed their actions, everyone turns up their second card. Players then take turns doing this new action.
5. The sequence continues with the third, fourth, and fifth cards that players choose earlier in the round. When all players have performed their 5 actions, the round is over.

Important Note: As a player attempts to perform an action, they must verify that a dragon card turned up by an opponent does not cancel their action. If this is the case, they do not get to perform the action shown on their card.

AT THE END OF EACH ROUND:

1. The player with the First Player Pawn passes it to the player on the left.
2. The players take back the 5 Action Cards they played during the round into their hand. These 5 cards, as well as the ones that were already in their hand are available for use in the next round.
3. Players begin the new round by arranging 5 new Action Cards as described above.

END OF THE GAME

The game ends the instant one player reaches the village opposite their starting village (as shown on the table on page 3) even if the other players still have actions to perform in the current round.

CREDITS

A Game by Roberto Fraga
Production supervised by Henri Balczek
Graphic Design by Cyril Saint Blancat
Layout by Guillaume Rohmer
English Rules Translated by Frank Brannan
Dragon Delta is a game of the EuroGames
Distributed in North America by EuroGames/Descartes, USA, Inc.
B.O. Box 953 Phoenixville, PA 19460
Email: ephusat@aol.com
www.descartes-editeur.com
Descartes Editeur, EuroGames, Dragon Delta, and their logos
are all trademarks of Jeux Descartes.
© Jeux Descartes SA/Ed. 2000.



MOVE YOUR PAWN 2 PLANKS: The player **MUST** move their pawn a distance of 2 planks, or to a plank and then a village, following the above rules.

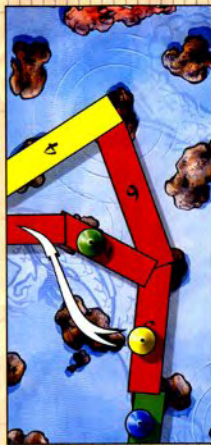
ONCE IF there is no other possible movement, the pawn may reverse direction so that their second move takes it back to the space upon which they began the move.

If two moves, or a back and forth move, is not possible, the pawn falls off into the water and is then moved back to its starting village.

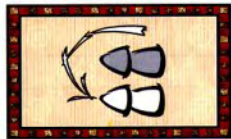


JUMP YOUR PAWN OVER ANOTHER PAWN: The player **MUST** move their pawn so as to jump over another pawn, landing on a free plank or village beyond the jumped pawn.

The result of a jump is equivalent to a move of 2 planks.



However, if the jump is not possible because there are no opposing pawns adjacent, or no place to land after the jump, the pawn jumps off into the water, and is moved back to its starting village.



This Table shows, depending on the number of players, which color Pawns & Planks to use, which color village you must reach to win, and which Dragons to remove from your deck of Action Cards at the beginning of the game.

Numbers of Players					
	2 players	3 players	4 players	5 players	6 players
Black	9 cards	No Dragon	No Dragon	No Dragon	18 cards
White	9 cards	No Dragon	No Dragon	No Dragon	18 cards
Red	No Dragon	10 cards	11 cards	12 cards	13 cards
Blue	No Dragon	10 cards	11 cards	12 cards	13 cards
Green	No Dragon	10 cards	11 cards	12 cards	13 cards
Yellow	No Dragon	No Dragon	11 cards	12 cards	13 cards
Colors used					

This chart allows you to see at a glance which cards each player should have in their hand depending on the number of players.

For example, with 4 players, each player should have 11 cards in their hand, as each player must remove the black and white Dragons from their hands.

It is also easy to see that with 4 players, the players choose from red, blue, green, and yellow as their starting colors.

Each cell on the table is divided into two sections. The section on the left indicates the number of available cards and the player color, the smaller box indicates the color of the village that must be reached by the player in order to win.

For example, with 4 players, the red player will have 11 cards. The red player must reach the green village in order to win the game.

THE DIFFERENT ACTION CARDS

PLANK 1 STONE: The player **MUST** put a stone on one of the 27 small islands in the middle of the delta (not on a village.) The stone must be placed completely on the island (it must not touch the water at all, i.e. it must not hang off the edge into the water, or straddle an inlet on an island).

Each island may only have one stone.

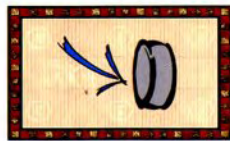
Stones may not be placed on the villages (they have solid shorelines that can support their own planks.) The entire shoreline around a village may be treated as a stone, and it may support a maximum of 3 planks.

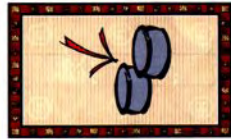
Once placed, a stone may never be repositioned on an island - even by the player who originally placed it.

A stone can only be removed from the island when allowed by an Action Card. A removed stone is placed back in the reserve pile and is available for any player who plays the appropriate action card.

Once placed, a stone may be used by any player to support a plank. There is, however, a limit of three planks that may be supported by a stone.

If there are no more stones in the reserve pile next to the board, the player can play this card, but cannot play a stone (obviously).





PLACE 2 STONES: The player **MUST** place two stones, according to the above rules.

PLACE 1 PLANK: The player **MUST** place a plank so that it is either resting on two stones, or a village's shoreline and a stone. The player may place the plank on top of any stone on the board, even stones which were placed by opposing players. It is forbidden to move a stone so that a plank will fit on top properly. (As mentioned before, stones that have already been placed may never be moved.) There may not be more than 3 planks being supported by a single stone. A plank should not be placed so that it is supported by another plank. It should be placed directly on top of the stone if possible. If it happens that there is just no way to make a plank fit directly on top of the stone because another plank is in the way, **ONLY** in this one case may the plank be placed on top of another plank. However, the rule about a limit of 3 planks per stone must still be followed.



The player **MUST** choose the plank which they wish to place from their current stock in front of them. They must choose the plank by sight alone. No player is allowed to try different planks to perform a test fit on the stones of their choice. However once a player chooses their plank, they must place it on the board if at all possible. If a player's first choice of placement for the plank won't work (the plank is too short) then the player must find another location to place the plank. If there is no location on the board where the plank can fit correctly (the plank is too short, there are no stones available, etc.), the plank falls into the delta, is swallowed by a dragon, and can't be used for the rest of the game.

A plank can never be placed so that it crosses over another plank.

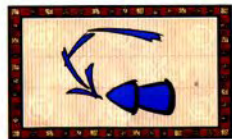
Even if a player has no more planks in their reserve, they still play this card.



PLACE 2 PLANKS: The player **MUST** place 2 planks on the board, according to the rules above.



RED 4, RED 3, RED 2, GREEN 6
You may neither take a plank numbered 4, 3, 2 or 6, nor any plank which is not red or green.



REMOVE A PLANK OR A STONE: The player **MUST** perform one of the two following actions:

1. Remove a plank from the board, and place it in their own reserve of planks. However, a player may not:
 - Remove a plank with a pawn resting on it.
 - Possess more than two different colors of planks.
 - Possess two planks in their reserve with the same number on them.

Example: You are the red player, and you have the following planks in your reserve:



2. Remove a stone from the board and place it back in the common reserve on the edge of the board. You may not remove a stone which has one or more planks resting upon it.

If there are no planks or stones that can be removed, the effects of this card are ignored.

MOVE YOUR PAWN 1 PLANK: The player **MUST** move their pawn onto an adjacent free plank (or into any village.)

The pawn may be moved in any direction (a player can therefore move back towards their starting shore) and onto a plank of any color and into a village of any color.



The plank onto which the player is moving must be free. That is, it may not have an opposing pawn resting upon it. On the other hand, a village may contain several different pawns, so any pawn may be moved into any village.

If no movement is possible in any direction, the pawn falls off the bridge into the water, and is moved back to its starting village.



DRAGON DELTA

A Game by Roberto Fraga

Un juego de Roberto Fraga, de 2 a 6 jugadores mayores de 8 años. La duración normal del juego esta entre 35 y 45 minutos. Antes de jugar una partida con 5 o 6 jugadores, recomendamos jugar por lo menos una o dos partidas solo con 2, 3 o 4 jugadores.

Cada año en el delta del Río Dragón, hay una gran competición entre los más bravos y fuertes jóvenes del reino. Ellos intentan cruzar el río sobre frágiles puentes contruidos sobre tablones y piedras para poder alcanzar el pueblo del la rivera opuesta. El primer jugador en cruzar el delta es el ganador, y el Rey le entregará la estatua del Dragón Dorado. No obstante, para conseguir sus objetivos, los contendientes deberán cuidadosamente calcular sus movimientos, las maniobras de sus oponentes, y evitar los peligrosos obstáculos representados por los dragones que viven en el agua que dan al delta su nombre.

--Reglas del Juego--

COMPONENTES

- 1 Tablero de juego representando el delta del Dragón con 27 pequeñas islas y 6 pueblos.
- 6 Peones de diferentes colores (amarillo, rojo, verde, azul, negro y blanco) que representan a los 6 jóvenes contendientes.
- 36 Tablones en 6 colores y 6 diferentes tamaños (numerados 1-6). Se usan para construir puentes.
- 27 Piezas de Madera (que llamaremos "piedras" que se usaran como soportes de los tablones para construir los puentes.
- 1 Peón grande para indicar al jugador inicial de cada turno.
- 78 Cartas de Acción (13 de cada color)

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador toma el rol de un joven del pueblo participando en la competición. Su objetivo es ser el primero en cruzar el Delta del Dragón para ganar el premio del Dragón Dorado al llegar al pueblo que esta directamente opuesto a su posición de salida cruzando el río.

COLOCACIÓN INICIAL

1. Cada jugador recibe un peón que representa su contendiente. Este peón comienza el juego en el pueblo del mismo color (como esta indicado por las barra coloreadas en los lados del tablero);
- Con 2 jugadores, usa solo los peones negro y blanco.
 - Con 3 jugadores usa los peones rojo, azul y blanco.

- Con 4 jugadores, usa los peones verde, rojo, azul y amarillo.

- Con 5 jugadores, usa todos los peones excepto el negro.

- Con 6 jugadores, usa todos los peones.

2. Los jugadores toman los 6 tableros de su color.

3. Los jugadores ahora toman las 13 Cartas de Acción de su color. Elimina de este mazo las cartas de dragón de los colores que no están siendo usados en el juego. (mirar referencia de la página 3.)

Por ejemplo: en un juego de 3 jugadores, cada jugador sacará de su mazo los dragones Verde, amarillo y negro. Estas cartas no serán usadas durante el juego.

4. Las piedras son colocadas en una pila junto al tablero y estarán disponibles para el uso de todos los jugadores.

5. El jugador más joven tomará el peón de primer jugador y lo colocará delante suya.

REGLAS DE LA PARTIDA

Dragón Delta está dividido en una serie de rondas. Cada ronda está dividida en 5 turnos.

ASÍ SE JUEGA CADA RONDA DEL JUEGO:

1. Los jugadores toman todas sus cartas de Acción en las manos, manteniéndolas ocultas al resto de jugadores.

2. Cada jugador secretamente elige 5 Cartas de Acción de su mano, y las coloca boca abajo delante suya. Las cartas deben estar colocadas en orden de izquierda a derecha, ellas representan las 5 acciones que se han elegido para este turno. Un jugador puede solo jugar un dragón por ronda (Mirar Cartas de Acción/Dragones mas abajo)

3. Cuando todos los jugadores han elegido y colocado sus 5 cartas, todos giran simultáneamente sus primeras cartas (todas

las situadas a la izquierda de los jugadores) y realizan la acción mostrada en la carta. Los jugadores realizan esta acción en orden hacia la izquierda, comenzando con el jugador que en ese momento posea el peón de jugador inicial.

4. Cuando todos los jugadores han completado sus acciones, cada uno gira su segunda carta. Los jugadores mantienen sus turnos realizando esta nueva acción.

5. La secuencia continua con la tercera, cuarta y quinta carta que los jugadores eligieron al inicio de la ronda. Cuando todos los jugadores han realizado sus 5 acciones, la ronda finaliza.

Nota importante: Cuando los jugadores intentan realizar una acción, deben verificar que la carta de dragón de su color no ha sido jugada por ningún oponente. Si este es el caso, no les está permitido realizar la acción mostrada en su carta.

AL FINAL DE LA RONDA:

1. El jugador con el peón de primer jugador lo pasa al jugador de su izquierda.

2. Los jugadores recogen de la mesa las 5 Cartas de Acción que jugaron en la ronda y se las llevan de nuevo a sus manos. Esas 5 cartas, así como las que aun permanecen en sus manos, están ahora disponibles para su uso en la siguiente ronda.

3. Los jugadores comienzan una nueva ronda eligiendo 5 nuevas cartas de acción como se describe mas abajo.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza en el instante que un jugador alcanza el pueblo situado al lado opuesto de su pueblo de partida. (como se muestra en la tabla de la página 3.), aunque al resto de jugadores le queden acciones pendientes que realizar en la ronda.

Esta Tabla muestra, dependiendo del número de jugadores, que peones de colores y Tablones usar, cual color de pueblo debes alcanzar para ganar, y cuales Dragones quitar de tu mazo de Cartas de Acción al comienzo del juego.

		Numbers of Players				
		2 players	3 players	4 players	5 players	6 players
Colors used	Black	9 cards	No Dragon	No Dragon	No Dragon	13 cards
	White	9 cards	10 cards	No Dragon	12 cards	13 cards
	Red	No Dragon	10 cards	11 cards	12 cards	13 cards
	Blue	No Dragon	10 cards	11 cards	12 cards	13 cards
	Green	No Dragon	No Dragon	11 cards	12 cards	13 cards
	Yellow	No Dragon	No Dragon	11 cards	12 cards	13 cards

Este gráfico te permite ver con solo una mirada que cartas cada jugador debe tener en sus manos dependiendo del número de jugadores.

Por ejemplo: con 4 jugadores, Cada jugador debe tener 11 Cartas en sus manos, así como Cada jugador debe quitar los Dragones blancos y negros de sus manos.

También es muy fácil ver que con 4 jugadores, los jugadores eligen como colores de juego entre el rojo, azul, verde y amarillo.

Cada celda en la tabla esta dividida en dos secciones. La sección a la izquierda indica el número de cartas disponibles y el color del jugador, la sección pequeña indica el color del pueblo que debe alcanzar para ganar la partida.

Por ejemplo: con 4 jugadores, el jugador rojo tendrá 11 Cartas. El jugador rojo debe alcanzar el pueblo Verde para ganar la partida.

- LAS DIFERENTES CARTAS DE ACCIÓN -



COLOCA 1 PIEDRA: El jugador DEBE colocar una piedra sobre una de las 27 pequeñas islas en el medio del delta (no sobre el pueblo.) La piedra debe ser colocada completamente sobre una isla, no pudiendo tocar agua por ninguno de sus cantos.

Cada isla solo puede tener una piedra.

Las piedras no pueden ser colocadas sobre los pueblos (estos tienen líneas costeras que pueden soportar sus propios tablones.) La totalidad de la línea costera de un pueblo puede ser considerada como una piedra, y esta puede soportar una máximo de 3 tablones.

Una vez colocada, una piedra nunca podrá ser reposicionada sobre la isla que se situó, ni siquiera por el jugador que la colocó originalmente.

Una piedra puede solo ser quitada de una isla cuando lo permita una Carta de Acción. Una piedra quitada es devuelta en la pila de reserva y de nuevo estará disponible para cualquier jugador que juegue la carta de Acción apropiada.

Una vez colocada, una piedra puede ser usada por cualquier jugador para colocar un tablón. Hay, eso si, un límite de 3 tablones que puede soportar una piedra como máximo.

Si no quedan mas piedras en la pila de reserva junto al tablero, el jugador puede aun seguir jugando esta carta, pero no podrá colocar ninguna obviamente.



COLOCA 2 PIEDRAS: El jugador DEBE colocar 2 piedras, cumpliendo las reglas descritas anteriormente.



COLOCA UN TABLÓN: El jugador DEBE colocar un tablón de tal manera que descansen sobre dos piedras, o entre una piedra y la línea costera de un pueblo. El jugador puede colocar el tablón encima de cualquier piedra del tablero, incluso sobrepiedras colocadas por el resto de jugadores.

Esta prohibido mover una piedra para que un tablón coincida correctamente sobre ella. (Como hemos mencionado anteriormente, las piedras colocadas sobre el tablero nunca podrán ser recolocadas.) No puede haber mas de 3 tablonos sobre una misma piedra. Un tablón no debe ser colocado de tal manera que es soportado por otro tablón. Debería ser colocado directamente sobre la piedra si es posible. Si esto ocurre, que no hay sitio para colocar el tablón directamente sobre la piedra por que ya hay otros tablonos colocados

sobre ella, **SOLO** en este caso puede ser colocado el tablón sobre otro tablón. Aunque, la regla sobre el limite de 3 tablonos por piedra, debe seguir siendo cumplida. El jugador DEBE elegir el tablón que desee colocar de su actual reserva delante de el. Deben elegirlo solo mirandolo. No te está permitido al jugador probar diferentes tablonos para comprobar cual sería el tamaño ideal. Aunque una vez los jugadores eligen el tablón, deben colocarlo sobre el tablero, si es posible. Si el primer intento de colocación del tablón no es correcta (el tablón es demasiado corto) entonces el jugador debe encontrar otra localización para el tablón elegido. Si no la encuentra (el tablón es muy corto, no quedan piedras libres, etc.), el tablón cae al delta, es tragado por el dragón, y no podrá ser usado en el resto de la partida.

Un tablón nunca podrá ser colocado de manera que cruce sobre otro tablón. Incluso si a algún jugador no le quedan mas tablonos en la reserva, podrá continuar jugando esta carta.



COLOCA 2 TABLONES: El jugador DEBE colocar 2 tablonos sobre el tablero, siguiendo las reglas anteriormente mencionadas.



QUITA UN TABLÓN O UNA PIEDRA: El jugador DEBE realizar una de las dos siguientes acciones:

1. Quitar un tablón de tablero y colocarlo en su propia reserva, no obstante, el jugador no puede:

- Quitar un tablón con un peón encima
- Poseer mas de 2 diferentes colores de tablonos
- Poseer 2 tablonos en su reserva con el mismo numero en ellos.

Ejemplo: Tu eres el jugador rojo y tienes los siguientes tablonos en tu reserva:

ROJO 6, ROJO 3, ROJO 2 Y VERDE 4.

Nunca podrás tomar un tablón con los números 6, 4, 3 y 2 y ningún tablón que no sea rojo o verde.



2. Quita un piedra del tablero, y colocala de vuelta a la reserva general. No podrás quitar una piedra sobre la que se apoyen uno o varios tablonos.

Si no hay tablonos ni piedras que puedan ser quitados, el efecto de esta carta es ignorado.



MUEVE TU PEÓN 1 TABLÓN: El jugador DEBE mover su peón hacia un tablón adyacente que este libre (o hacia un pueblo.)

El peón puede ser movido en cualquier dirección (un jugador puede mover hacia atrás si lo desea.) y sobre un tablón de cualquier color y sobre cualquier pueblo de cualquier color.



El tablón hacia el cual el jugador se mueva debe estar libre. Eso significa, que no debe haber un peón contrario sobre él. Por otro lado, un pueblo puede contener varios peones, por lo cualquier peón puede moverse a cualquier pueblo.

Si ningún movimiento es posible, el peón cae del tablón al agua, y es colocado de vuelta en su pueblo de inicio.





MUEVE TU PEÓN 2 TABLONES: El jugador DEBE mover su peón una distancia de 2 tablones, o a un tablón y después a un pueblo seguidamente, siguiendo las siguientes reglas.

SOLO SI no hay otro posible movimiento, el peón se puede revolver, así que su segundo movimiento le devolverá hacia el lugar de donde comenzó el primero.

Si los dos movimientos, o el hacia adelante y hacia atrás no es posible, el peón caerá al agua y es devuelto a su pueblo de salida.

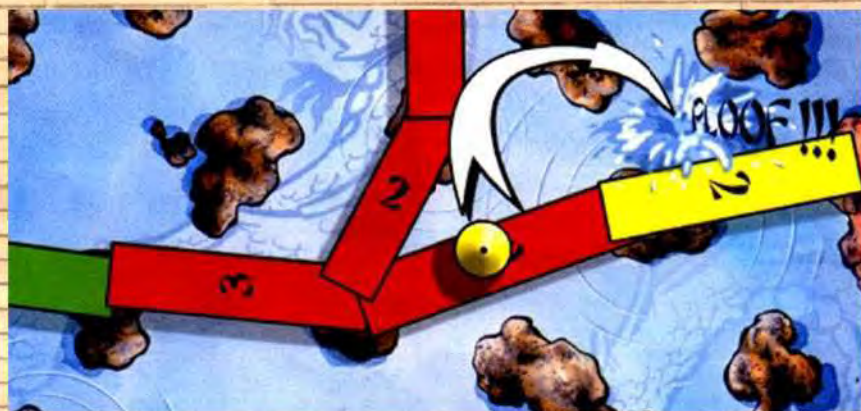


SALTAR CON TU PEÓN SOBRE OTRO PEÓN: El jugador DEBE mover su peón saltando sobre otro peón contiguo, aterrizando en el tablón libre o el pueblo al otro lado del peón saltado.

El resultado del salto es el equivalente a mover 2 tablones.



Si el salto no es posible porque no hay un peón contrario adyacente, o no hay lugar para aterrizar libre, el peón que salta caerá al agua, y es movido de vuelta a su pueblo de origen.





CARTA DE DRAGÓN: Una Carta de Dragón cancela la Carta de Acción del oponente del mismo color que la Carta de Dragón jugada.

Ejemplo: La cuarta Carta de Acción jugada por el jugador verde es el Dragón Rojo. El jugador rojo pierde la cuarta acción. Simplemente el jugador rojo no realizara su acción durante el cuarto turno.

Cada jugador puede solo elegir una Carta de Dragón entre las 5 Cartas de Acción que selecciona para cada ronda.

Si varios jugadores eligen un Dragón en la misma ronda, todos los Dragones tienen el mismo efecto. Un Dragón no puede anular el efecto de otra Carta de Dragón.

Ejemplo: El jugador rojo juega un Dragón Verde como su cuarta Carta de Acción. El jugador Verde juega un Dragón azul. El Dragón rojo **NO CANCELA** al Dragón Verde. Por lo tanto, el jugador azul no consigue realizar su acción este turno.

En cada set de 13 cartas hay 5 Cartas de Dragón con los colores de los 5 colores contrarios. Si la partida es jugada con menos de 6 jugadores, cada jugador debe rñan retirar los Dragones de los colores que no se estén usando en el juego. La tabla de la pagina 3 indica que colores deben ser retirados.

Traducido del Manual original en Ingles por Biblio /Bsk- Jose Luis Merlo
con el permiso de Roberto Fraga.

CREDITS

A Game by Roberto Fraga

Production supervised by Henri Balczesak

Graphic Design by Cyril Saint Blancat

Layout by Guillaume Rohmer

English Rules Translated by Frank Branham

English Rules Edited by Ron Magin & Cáit ní Dhochartaigh

DRAGON DELTA™ is a game published by Jeux Descartes

1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Distributed in North America by Eurogames/Descartes - USA, Inc.

P.O. Box 953 Phoenixville, PA 19460

Email: egdusa1@aol.com

www.descartes-editeur.com

Descartes Editeur, Eurogames, Dragon Delta, and their logos

are all trademarks of Jeux Descartes.

© Jeux Descartes SARI. 2000.



--SUMARIO DE LAS CARTAS DE ACCIÓN--



COLOCA 1 PIEDRA

El jugador DEBE colocar 1 piedra en una de las 27 islas (no pueblos.) Las piedras deben asentar enteramente sobre la isla. Una vez colocada, la piedra no podrá ser reposicionada.



COLOCA 2 PIEDRAS

El jugador DEBE colocar 2 piedras sobre 2 de las 27 islas (no en los pueblos.) Cada piedra debe asentar enteramente sobre la isla. Una vez colocadas, esas piedras no podrán ser reposicionadas.



COLOCA 1 TABLÓN

El jugador DEBE colocar 1 tablón en juego, el cual esté apoyado sobre 2 piedras o sobre una piedra y un pueblo.



COLOCA 2 TABLONES

El jugador DEBE colocar 2 tablonces en juego, siguiendo las mismas reglas mostradas arriba.



RETIRA 1 PIEDRA o 1 TABLÓN

El jugador DEBE realizar una de las dos siguientes acciones:

1. Quitar 1 tablón del tablero y colocarlo en su reserva.
2. Quitar 1 piedra del tablero y colocarla en la pila de reserva general.



MUEVE TU PEÓN 1 TABLÓN

El jugador DEBE mover su peón hacia un tablón adyacente o hacia un pueblo. Si al peón le es imposible mover, este caerá al agua y será devuelto a su pueblo de origen.



MUEVE TU PEÓN 2 TABLONES

El jugador DEBE mover su peón una distancia de dos tablonces. Solo si al peón le es imposible mover 2 tablonces en una dirección, le está permitido mover hacia delante y hacia atrás. Si al peón le es imposible realizar ninguno de estos movimientos, caerá al agua y será devuelto a su pueblo de origen.



SALTA SOBRE OTRO PEÓN.

El jugador DEBE saltar con su peón sobre otro peón adyacente y caer sobre el siguiente tablón, el cual debe estar libre o saltar hacia un pueblo. Si al peón le es imposible realizar esta acción, este caerá al agua y será devuelto a su pueblo de origen.



DRAGÓN

Una Carta de Dragón cancela una Acción del oponente del color mostrado en la carta. Un Dragón nunca puede cancelar a otro Dragón.