



# DRAGON BASTON

UN JEU DE DESSIN ET D'AFFRONTMENT POUR 2 À 10 JOUEURS

CRÉÉ PAR BRIEG, GABRIEL, ROBIN ET VICTOR

ÉLÈVES DE CM1 DU CLUB JEU DE SOCIÉTÉ

ÉCOLE PAUL-ÉMILE VICTOR - ERCÉ-PRÈS-LIFFRÉ (35)



## INSTALLATION

Avant de commencer la partie, découpez, assemblez et collez les **6 dés**.

Découpez les cartes "**Juveniles**" et "**Aide de jeu**".

Préparez un tas de **50 gemmes** environ (ou autres jetons qui les représentent).

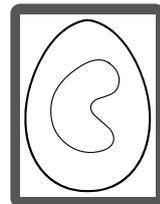
Chacun.e prend une **ardoise**, un crayon d'ardoise et un chiffon, puis dessine un œuf et une larve de dragon, en forme de haricot, sur son ardoise.

Ces règles du jeu existent aussi au format mini-livre, à emporter partout !

## DÉROULEMENT

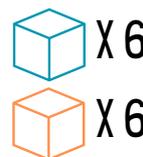
### ÂGE 1: INCUBATION

Lancez les 6 dés. Chacun.e choisit 1 face bleue et 1 face orange, puis dessine les caractéristiques correspondantes\* sur sa larve. Quand tout le monde a fini de dessiner, relancez les 6 dés. Répétez 6 fois en tout cette étape, puis rangez les 6 dés.



\*Attention, il y a quelques **Contraintes** :

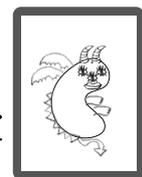
- Pour ajouter des dents, il faut posséder au moins 1 bouche.
- Pour ajouter des griffes, il faut posséder au moins 1 patte.
- Les piquants et les écailles ne recouvrent que la moitié du corps à chaque fois qu'on les dessine : un dragon peut avoir 2 écailles ou 2 piquants au maximum.



### ÂGE 2: ÉCLOSION

Les dragons brisent leur coquille ! Chacun.e efface la coquille de l'œuf, et pioche une carte Juvenile que son jeune dragon va affronter. Comparez les caractéristiques de votre dragon et du Juvenile : pour chaque caractéristique **égale ou supérieure** à celle du Juvenile, votre dragon gagne **1 gemme**. Répétez 3 fois en tout cette étape.

Si la pioche est vide, reprenez les Juveniles qui ont combattu et remélangez-les.



VICTOIRE !

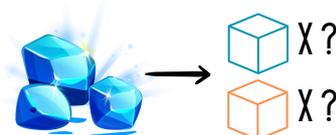


### ÂGE 3: MUTATION

Chacun.e peut dépenser ses gemmes pour améliorer son dragon :

**1 gemme = 1 nouvelle caractéristique**. Dessinez vos améliorations.

Quand votre dragon a terminé sa mutation, écrivez son nom sur la carte "Aide de jeu" et indiquez ses caractéristiques finales.

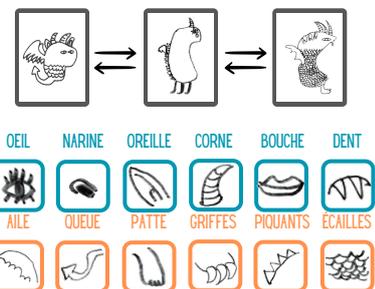


## FIN DE LA PARTIE : LA BASTON !

Tous les dragons s'affrontent en comparant leurs caractéristiques, dans l'ordre indiqué sur les cartes "aide de jeu".

Pour chaque caractéristique où votre dragon est **à égalité ou supérieur** à tous les autres dragons, il gagne 1 gemme.

**Le dragon qui totalise le plus de gemmes gagne la partie !**



4

Répétez 6 fois en tout cette étape, puis rangez les 6 dés.

les dessine : un dragon peut avoir 2 écailles au maximum.

que la moitié du corps à chaque fois qu'on les dessine : un dragon peut avoir 2

au moins 1 patte.

- Pour ajouter des griffes, il faut posséder au moins 1 bouche.

- Pour ajouter des dents, il faut posséder au moins 1 bouche.

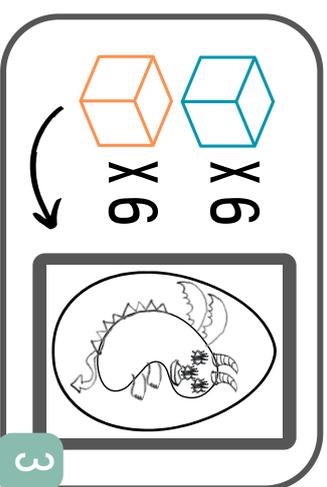
\* Attention, il y a quelques Contraintes :

## ÂGE 1: INCUBATION (SUITE)

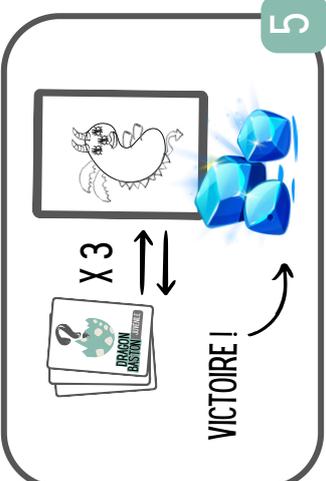
### DÉROULEMENT

## ÂGE 1: INCUBATION

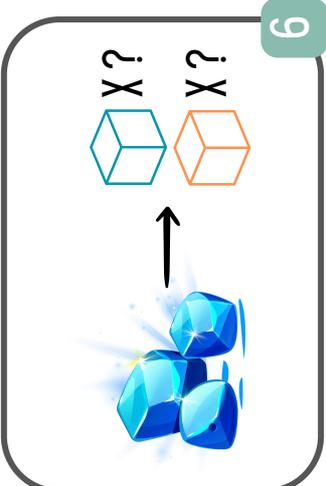
Lancez les 6 dés. Chacun.e choisit 1 face bleue et 1 face orange, puis dessine les caractéristiques correspondantes\* sur sa larve. Quand tout le monde a fini de dessiner, relancez les 6 dés.



5



6



1 gemme = 1 nouvelle caractéristique.

améliorer son dragon :

Chacun.e peut dépenser ses gemmes pour

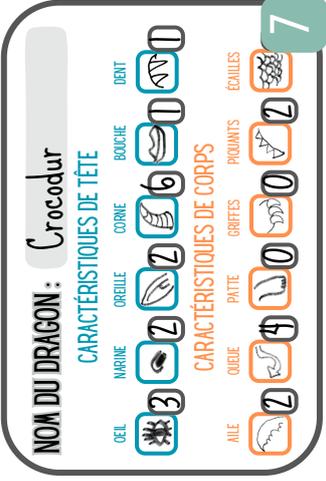
## ÂGE 3: MUTATION

qui ont combattu et remélangez-les.

Si la pioche est vide, reprenez les Juvéniles

Répétez 3 fois en tout cette étape.

7



**Exemple :**

caractéristiques finales.

"Aide de jeu" et indiquez ses

mutation, écrivez son nom sur la carte

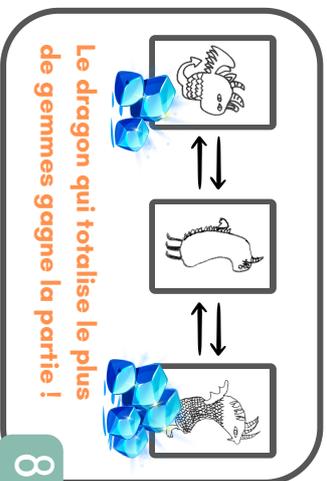
Quand votre dragon a terminé sa

Dessinez vos améliorations.

## ÂGE 3: MUTATION (SUITE)

### FIN DE PARTIE : LA BASTON !

Tous les dragons s'affrontent en comparant leurs caractéristiques, dans l'ordre indiqué sur les cartes "aide de jeu". Pour chaque caractéristique où votre dragon est à égalité ou supérieur à tous les autres dragons, il gagne 1 gemme.



Le dragon qui totalise le plus de gemmes gagne la partie !

8

# DRAGON BASTON

UN JEU DE DESSIN ET D'AFFRONTEMENT POUR 2 À 10 JOUEURS

CRÉÉ PAR BRIEG, GABRIEL, ROBIN ET VICTOR

ÉLÈVES DE CM1 DU CLUB JEU DE SOCIÉTÉ

ÉCOLE PAUL-FÉLIX VICTOR - ERCEY-PRÈS-LITFRÉ (35)

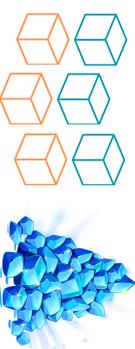
### RÈGLES DU JEU

1

### INSTALLATION

Avant de commencer la partie, découpez, assemblez et collez les 6 dés.

Découpez les cartes "Juvéniles" et "Aide de jeu". Préparez un tas de 50 gemmes environ (ou jetons qui les représentent).



Chacun.e prend une

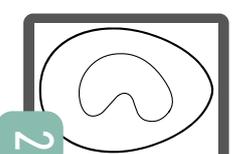
ardoise, un crayon

d'ardoise et un chiffon, puis

dessine un œuf et une larve

de dragon, en forme de

haricot, sur son ardoise.



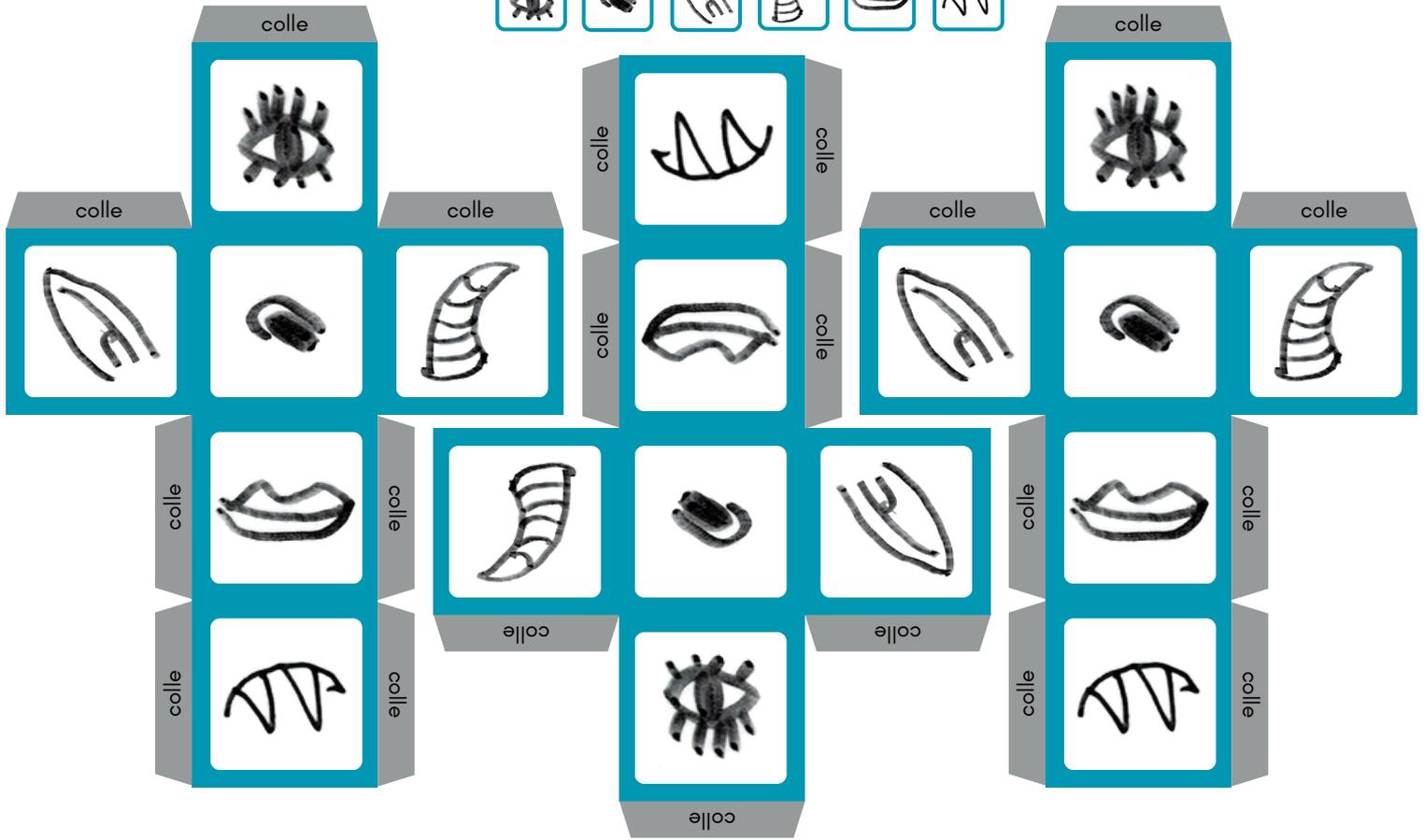
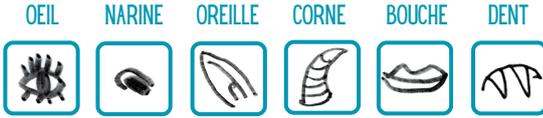
2



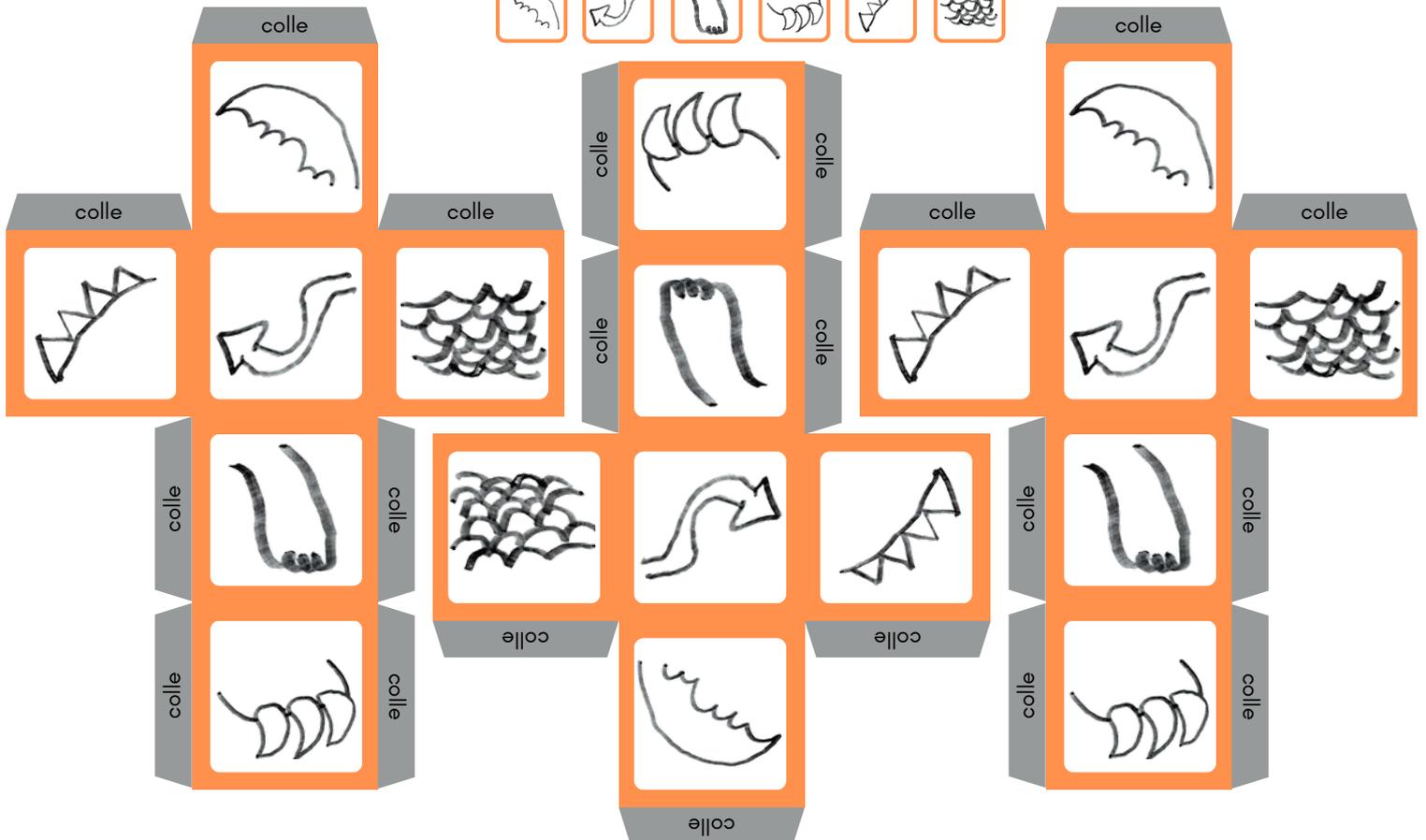
# DÉS DE CARACTÉRISTIQUES

Ces 6 dés sont à découper soigneusement, plier, et assembler en collant les languettes grises.

## CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE



## CARACTÉRISTIQUES DE CORPS



**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES

**NOM DU DRAGON :**

**CARACTÉRISTIQUES DE TÊTE**

OEIL  NARINE  OREILLE  CORNE  BOUCHE  DENT

**CARACTÉRISTIQUES DE CORPS**

AILE  QUEUE  PATTE  GRIFFES  PIQUANTS  ÉCAILLES



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU



**DRAGON  
BASTON**

AIDE DE JEU

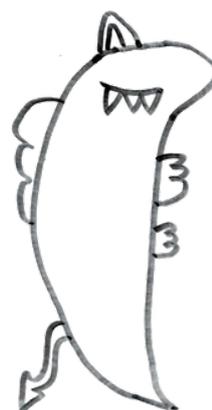
MINI PATATE



SOURIMI



PACO



BISTOUILLE



VIPÈRE



ROCKY-ROCK



GUIMAUVE



PETITE QUEUE



BABY POIS



# DRAGONS JUVÉNILES



## LAPIN CAPIN



## GOBLIN



## SONIC



## CHATATA



## ÉCLAIR



## VER DE TERRE



## DÉCHARJUSE



## DRAGONATOS



## PETIT POIS





**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



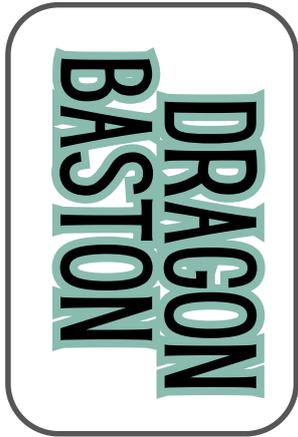
**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON** JUVÉNI



**DRAGON  
BASTON**

UN JEU DE DESSIN ET D'AFFRONTMENT POUR 2 À 10 JOUEURS  
CRÉÉ PAR BRIEG, GABRIEL, ROBIN ET VICTOR  
ÉLÈVES DE CM1 DU CLUB JEU DE SOCIÉTÉ  
ÉCOLE PAUL-ÉMILE VICTOR - ERCÉ-PRÈS-LIFFRÉ (35)

A central rounded rectangular box containing a line drawing of a dragon's head with horns and wings, emerging from a green, spotted, jagged shape representing a nest or cave. To the right of the illustration is the title "DRAGON BASTON" in large, bold, black letters with a light green drop shadow. Below the title is a block of text in a smaller, black, sans-serif font.

**DRAGON  
BASTON**

UN JEU DE DESSIN ET D'AFFRONTMENT POUR 2 À 10 JOUEURS  
CRÉÉ PAR BRIEG, GABRIEL, ROBIN ET VICTOR  
ÉLÈVES DE CM1 DU CLUB JEU DE SOCIÉTÉ  
ÉCOLE PAUL-ÉMILE VICTOR - ERCÉ-PRÈS-LIFFRÉ (35)

A larger rounded rectangular box containing a line drawing of a dragon's head with horns and wings, emerging from a green, spotted, jagged shape representing a nest or cave. To the right of the illustration is the title "DRAGON BASTON" in large, bold, black letters with a light green drop shadow. Below the title is a block of text in a smaller, black, sans-serif font.

**DRAGON BASTON**



**DRAGON BASTON**

