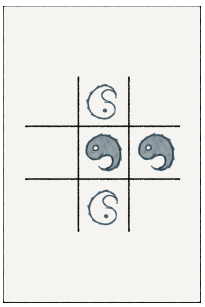
The Dragon

Illustrations d’origine · Règles françaises · Novembre 2026

Sur un autel commun, des pierres noires et blanches dessinent d’anciens sceaux. À tour de rôle, modifiez leurs motifs pour accomplir vos objectifs. Les couleurs n’appartiennent à personne : chaque action peut aider votre adversaire ou contrarier ses plans.



2 joueurs · Environ 30 minutes

Validez votre 6e objectif pour gagner aussitôt.

Contenu du fichier

Élément	Quantité	Utilisation
Cartes Action	12	Un jeu de 6 par joueur
Cartes Objectif	24	Pioche commune ; à acquérir en cours de partie
Jetons noirs / blancs	20 de chaque	Réserve commune, sans couleur attribuée
Plateau	1	8 × 8 cases, soit 64 cases

Illustrations d’origine, règles actuelles.
Ce PnP conserve les symboles de dragon, les pierres ornées de dragons enroulés et les objectifs dessinés à la main de la première édition physique. Il suit les règles actuelles de Table by Stillwind. L’application utilise de nouveaux visuels. Les noms anglais des actions sont expliqués page 3.

Préparer votre exemplaire

Prévoyez des ciseaux ou un cutter, ainsi que du papier adapté à votre imprimante. Utilisez du papier opaque, ou des protège-cartes avec un fond opaque. Collez les jetons sur du carton épais pour les manipuler facilement.

Le fichier contient 20 jetons noirs et 20 blancs. **Cette quantité imprimée ne limite pas le nombre de pierres en jeu.** Si une couleur manque, ajoutez des objets faciles à distinguer ou des morceaux de papier indiquant leur couleur. Vous pouvez aussi utiliser vos propres pierres noires et blanches.

16 pages : règles 1-6 ; planches 7-16. A4, 100 %, recto verso, retournement sur le bord long. Voir p. 6.

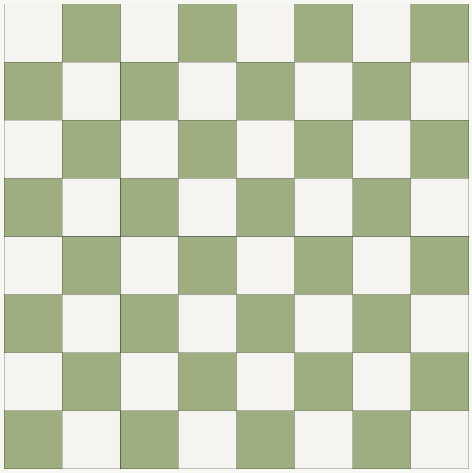
Mise en place et tour de jeu

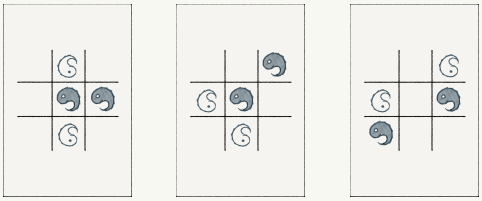
Le plateau et les pierres sont communs. Les cartes de chaque joueur sont visibles de tous.

Installer le jeu

1. Posez le plateau vide au centre, avec les pierres noires et blanches dans une réserve commune.
2. Chaque joueur prend un jeu de 6 cartes Action, faces visibles. Leurs dos distinguent les deux jeux.
3. Mélangez les 24 cartes Objectif. Révélez-en 3 au centre ; le reste forme une pioche face cachée.
4. Personne ne possède d'objectif au départ. Choisissez le premier joueur, puis jouez à tour de rôle.

Exemple de disposition





3 objectifs visibles



Pierres communes
Pioche face cachée près des objectifs visibles.

Gardez vos cartes Action et Objectif de votre côté du plateau, visibles des deux joueurs.

À votre tour

1 Choisir

Choisissez une de vos cartes Action face visible dont l'effet peut être entièrement réalisé. Une seule action par tour.

2 Agir et valider

Terminez l'action, puis retournez sa carte face cachée, sauf FLIP OVER. Vous pouvez ensuite valider plusieurs de vos objectifs, un seul, ou aucun.

3 Terminer

Si vous ne souhaitez plus valider d'objectif, passez la main. Votre 6e objectif validé met immédiatement fin à la partie.

Désignez le premier joueur d'un commun accord ou à pierre-feuille-ciseaux. Les dos identifient les jeux d'actions ; les deux joueurs utilisent les deux couleurs de pierres.

Les six actions

Une action face cachée est inutilisable. Les actions récupérées servent lors des tours suivants.



DROP I — Poser une pierre

Posez une pierre noire ou blanche sur n'importe quelle case vide.
Condition : il reste au moins 1 case vide.



DROP II — Poser deux pierres

Posez 2 pierres successivement sur deux cases vides différentes. Elles peuvent être de même couleur ou de couleurs différentes.
Condition : au moins 2 cases vides. Posez les deux pierres avant de valider un objectif.



MOVE — Déplacer une pierre

Déplacez n'importe quelle pierre noire ou blanche vers une case vide, sans limite de distance ni de direction. Sa couleur ne change pas.
Condition : le plateau contient au moins 1 pierre et 1 case vide.



RETRIEVE — Retirer une pierre

Remettez n'importe quelle pierre noire ou blanche du plateau dans la réserve commune. Elle pourra être posée à nouveau.
Condition : il y a au moins 1 pierre sur le plateau.



GOAL — Acquérir un objectif

Prenez 1 objectif visible au centre et posez-le face visible devant vous. Remplacez-le par la première carte de la pioche, si possible. Une pioche vide n'est ni reconstituée ni remélangée.
Conditions : il reste un objectif visible et vous possédez moins de 5 objectifs non validés.



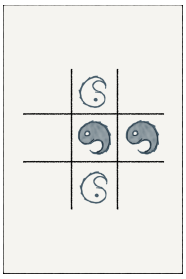
FLIP OVER — Récupérer ses actions

Retournez toutes vos cartes Action utilisées face visible. FLIP OVER reste elle-même face visible, mais prend l'unique action du tour. Les cartes récupérées ne serviront qu'aux tours suivants.
Condition : au moins 1 de vos cartes Action est face cachée.

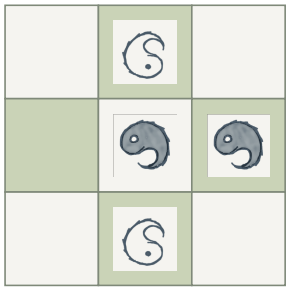
Réalisez l'effet en entier. Une action sans effet ou impossible à terminer ne peut pas être jouée. Choisissez une autre action légale parmi vos cartes face visible.

Motifs et objectifs

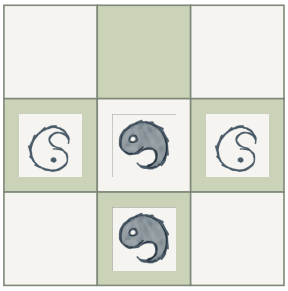
Faites correspondre les 9 cases d'un motif 3 × 3 : pierres noires, pierres blanches et cases vides.



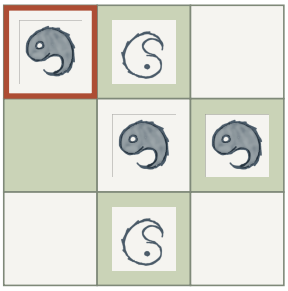
Cherchez une **zone continue de 3 × 3 cases** correspondant exactement à l'un de vos objectifs. Les pierres hors de cette zone ne comptent pas.
Le motif peut pivoter de 90°, 180° ou 270°. **Ni reflet en miroir, ni inversion du noir et du blanc.** À votre tour, orientez vos cartes avant ou après l'action, jamais pendant sa résolution. Validez les objectifs seulement une fois l'action terminée.



Sens initial : valide



Rotation de 90° : valide



Pierre en trop : invalide

Les cases vides comptent aussi : toute case vide sur la carte doit rester vide sur le plateau.

Quand et comment valider un objectif

1. Réalisez entièrement votre unique action du tour.
2. Montrez l'une de vos cartes Objectif et la zone 3 × 3 correspondante. L'adversaire vérifie les cases.
3. Retournez la carte confirmée face cachée dans votre zone d'objectifs validés. Elle vaut 1 objectif.
4. Validez d'autres objectifs correspondants, un par un, ou terminez votre tour.

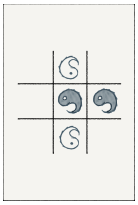
Valider un objectif ne retire aucune pierre du plateau.
Une même zone peut servir à plusieurs cartes, mais chaque carte ne compte qu'une fois. Les cartes validées ne retournent jamais dans la pioche et ne comptent pas dans la limite de 5 objectifs non validés. Leur nombre doit rester visible des deux joueurs.

Le premier joueur à valider son 6e objectif gagne immédiatement.
N'attendez pas la fin du tour et n'accordez pas de tour supplémentaire à l'adversaire. Seules les cartes acquises puis validées comptent. Les objectifs visibles au centre ne rapportent rien directement.

Quand valider vos objectifs

Les objectifs ne sont pas automatiques : validez-les à votre tour, une fois votre action terminée.

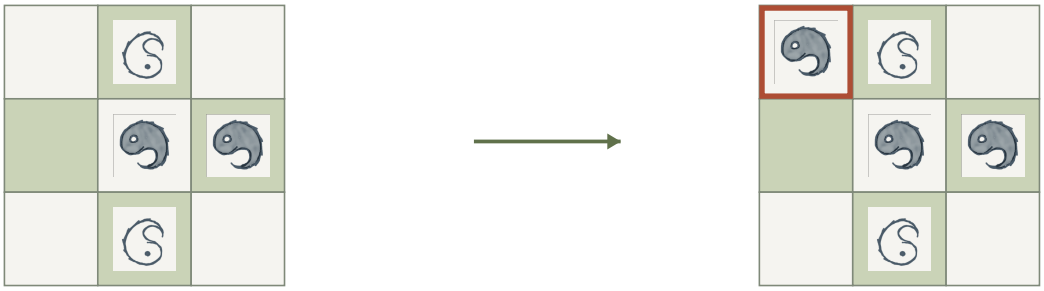
1. Un objectif acquis peut être validé aussitôt



Vous utilisez GOAL pour prendre la carte ci-contre. Si son motif est déjà présent, vous pouvez la valider après l'avoir prise et l'avoir remplacée, si la pioche le permet.
Acquérir l'objectif est votre action ; le valider ne coûte pas d'action supplémentaire.

2. Pas de validation au milieu de DROP II

Vous possédez déjà la carte ci-dessus. La première pierre complète le motif, mais il faut poser la seconde avant de vérifier vos objectifs. Ici, la seconde pierre rend la zone non conforme :



Après la 1re : attendez encore — **Après la 2e : zone non conforme**

Après les deux poses, les pierres noires, blanches et les cases vides doivent encore correspondre.

3. L'adversaire crée votre motif : attendez

Si l'adversaire crée votre motif, vous ne pouvez pas le valider pendant son tour. À votre tour, jouez d'abord une action légale, puis vérifiez que le motif est toujours conforme.
Par exemple, si une de vos actions est face cachée, utilisez FLIP OVER. Le plateau reste inchangé : vous pouvez ensuite valider votre objectif.

Vous avez déjà 5 objectifs non validés ?
Vous ne pouvez ni choisir GOAL, ni valider d'abord un objectif pour ensuite choisir GOAL. Jouez une autre action légale, puis validez au moins 1 objectif. Vous pourrez reprendre une carte avec GOAL lors d'un tour ultérieur, si vous avez de la place.

Imprimer et assembler

Les règles et les éléments de jeu sont disposés pour une impression recto verso en continu.

A4 portrait / Taille réelle 100 % / Une page par face
Recto verso / Retournement sur le bord long
Désactivez « Ajuster à la page », la mise à l'échelle automatique, le mode livret et l'impression de plusieurs pages par face.

Pages et feuilles

Pages	Contenu	Feuilles A4
1-6	Règles françaises	3
7-8	Plateau et jetons noirs / blancs	1
9-10	Premier jeu d'actions + 3 objectifs	1
11-12	Second jeu d'actions + 3 objectifs	1
13-14	9 cartes Objectif	1
15-16	9 cartes Objectif	1

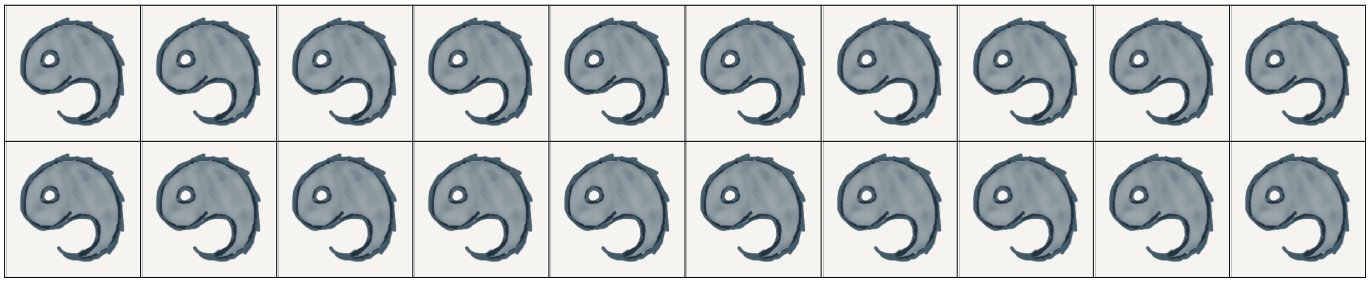
Le fichier complet utilise 8 feuilles. Pour le matériel seul : pages 7-16, soit 5 feuilles.

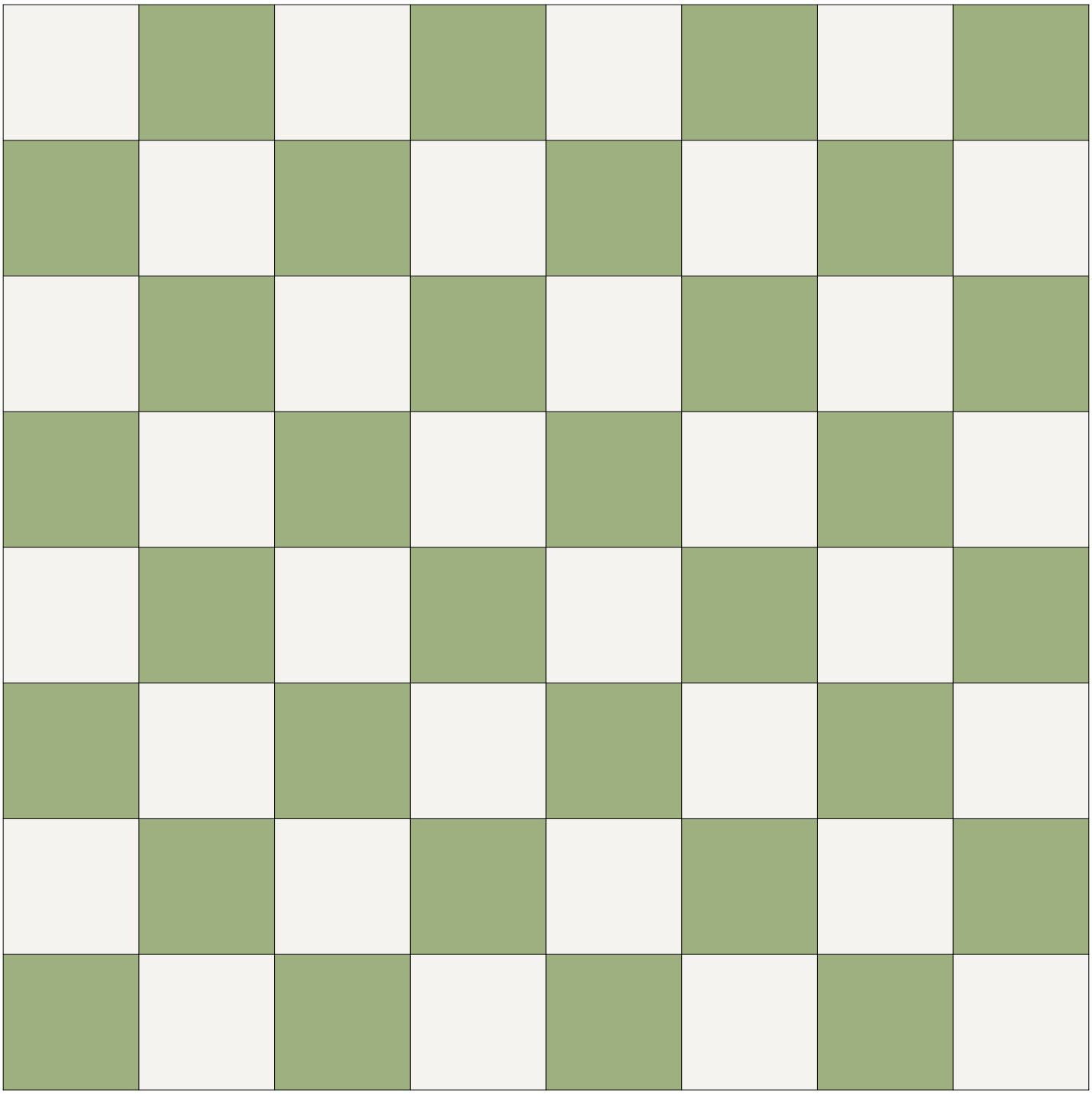
Faites un essai avant d'imprimer le reste

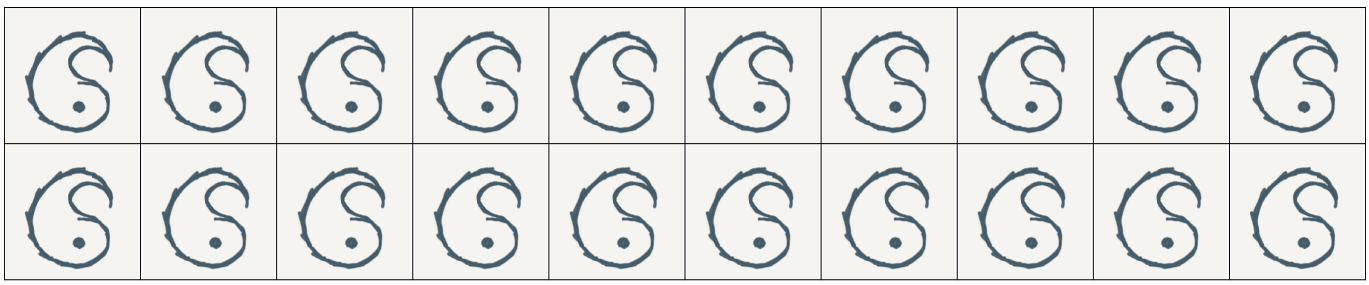
1. Testez les pages 9-10 pour vérifier le sens et l'alignement du recto et du verso.
2. Respectez l'ordre des pages. **Ne sautez pas la page 8.** Ne sélectionnez pas uniquement les pages paires ou impaires.
3. Découpez les cartes selon les cadres du recto, pas selon les motifs du verso. Dimensions finales : environ **57 × 85,5 mm**.
4. Conservez le plateau de la page 7 en un seul morceau de **188 × 188 mm**. Découpez les jetons en carrés de **18 × 18 mm**, en suivant les cases. La page 8 forme leur verso, de même couleur ; le dos du plateau est vierge.
5. Triez les cartes par dos : 6 actions vertes, 6 turquoise et 24 objectifs jaunes.

Vérifiez chaque jeu d'actions : une carte FLIP OVER, MOVE, GOAL, RETRIEVE, DROP II et DROP I. Sur les dessins d'origine, les pierres noires sont grisées ; les blanches présentent un dessin au trait sur fond clair.

Cette ligne doit mesurer 50 mm.













FLIP OVER



MOVE



GOAL



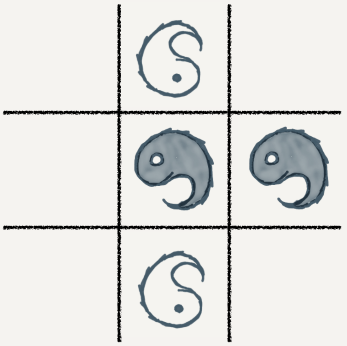
RETRIEVE

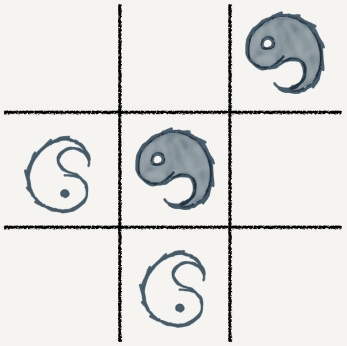


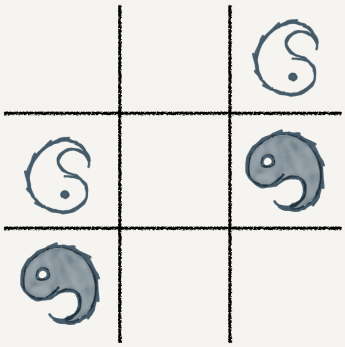
DROP II

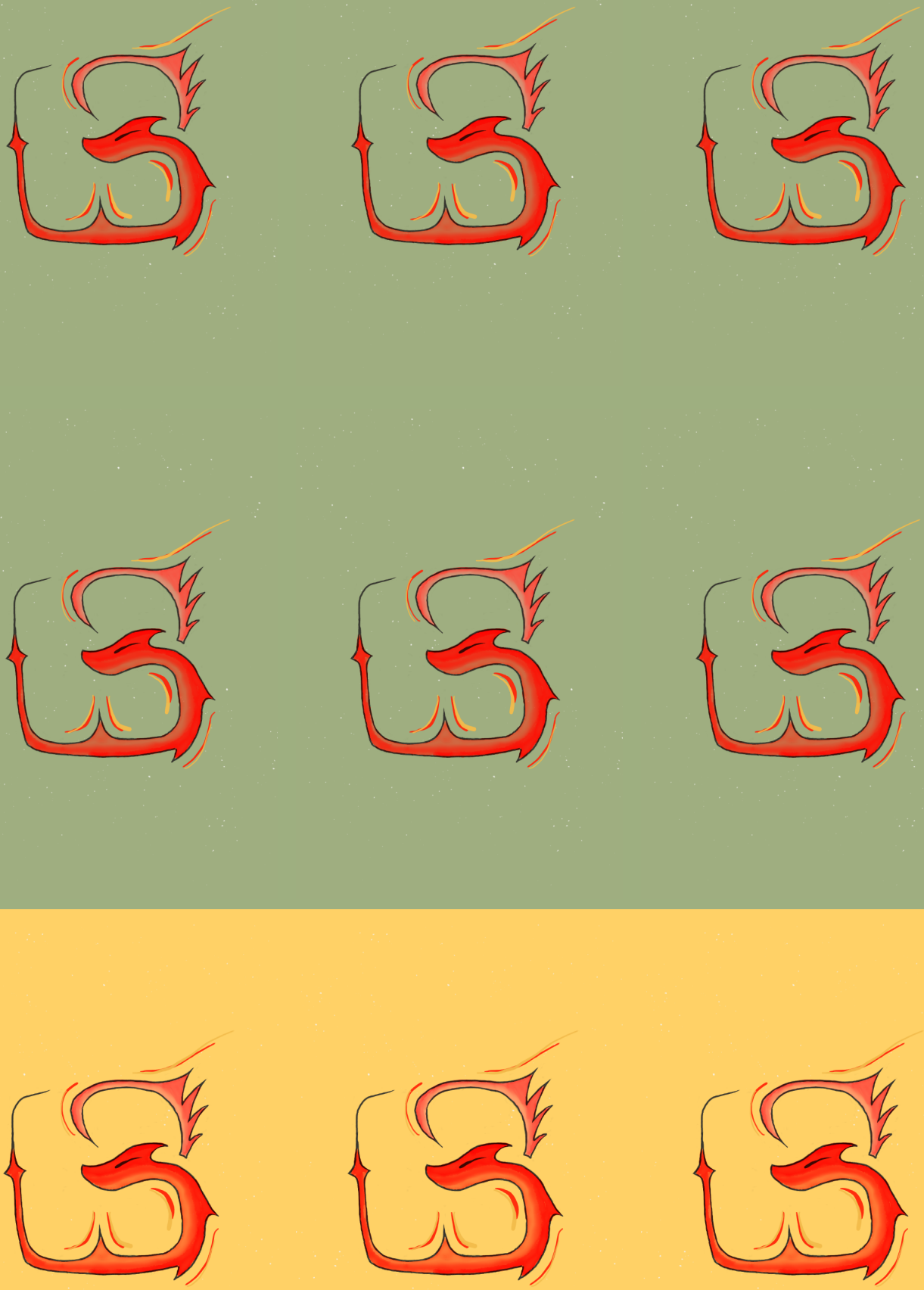


DROP I











FLIP OVER



MOVE



GOAL



RETRIEVE



DROP II



DROP I

