

Comment jouer au DRAGON ?

CHOISISSEZ UN THÈME

Prenez une carte thèmes au hasard.

Le premier joueur lance les deux dés numérotés :

* Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés.

Exemple: s'il fait 1 et 6, il peut prendre le thème 16 ou 61.

16 On m'a offert un château

61 Je suis un(e) magicien(ne)

* S'il fait un **double**, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire.

* S'il fait un **double 6**, il doit obligatoirement raconter...

Comment j'ai adopté un dragon !

RACONTEZ VOTRE HISTOIRE

Le joueur/narrateur place devant lui les cinq dés-connecteurs

→ du plus clair au plus foncé

→ et garde le dé blanc à portée de main.

Il lance **le dé jaune** et démarre son récit avec les mots obtenus.

Quand il en a envie ou besoin, il lance un à un **les dés suivants**

et continue à raconter en se servant des mots indiqués.

Durant son histoire, il devra lancer **le dé blanc** - au moment de son choix - mais impérativement avant de conclure avec

le cinquième et dernier dé.

Nos petits conseils

À la moindre hésitation : lancez le dé

MESUREZ VOTRE SUCCÈS

À l'issue de sa prestation, le narrateur s'auto-évalue en jetant un dé numéroté et obtient le score indiqué. **5**

Si les autres joueurs estiment que son histoire méritait mieux, ils peuvent l'inviter à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il cumule la valeur des deux dés.

Ce système peut se révéler cruel, or l'amour est cruel et ce jeu n'est qu'amour ! **5 + 3 = 8 points**

Le joueur suivant relance les deux dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire avec les dés-connecteurs. Après un tour complet, la première partie est terminée.

Vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour ?

Bravo, vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...

Et c'est reparti pour un deuxième tour avant le troisième !

MAIS MESSIEURS LES AUTEURS...

À QUOI SERT LE DÉ NOIR ?

Bonne question Kevin ! C'est un dé de contre qui permet une variante : pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour lui couper la parole.

Le conteur doit alors répondre et adapter son histoire.

L'usage du dé noir - à placer au centre du jeu - est limité à 3 lancers par histoire, qu'ils soient effectués par un ou plusieurs des autres joueurs.

Règle mise en ligne par

didacto.com
la plateforme de ressources pédagogiques

raires courtes sont généralement les meilleures : 2 minutes, c'est très bien.



Fabien



Kevin