

LE DROIT DE PERDRE

Avec le sourire



Le nouveau jeu
des auteurs
Yves Hirschfeld
& Fabien Bleuze

3-8

15-30
MIN

7 89
ANS

Des dés pour raconter des aventures extraordinaires, drôles
et carrément magiques !

La princesse qui puait des pieds

Chez moi, j'ai un Groumf

J'ai réussi à arrêter le temps

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. Du-

rant son histoire, il devra lancer **dé blanc - a**

de son choix - mais impérativement avant de conclure avec

le cinquième et dernier dé.


Nos petits conseils

À la moindre hésitation : lancez le dé blanc !



Fabien

MESUREZ VOTRE SUCCÈS

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

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.

 + 
= 8 points

*Ce système peut se révéler cruel,
or l'amour est cruel et ce jeu n'est qu'amour !*

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.

Les histoires courtes sont généralement les meilleures :
environ 2 minutes, c'est très bien.





4 cartes de
30 thèmes



5 dés-connecteurs

1 dé blanc



2 dés numérotés

1 dé noir



NOTE DES AUTEURS À L'USAGE DES AMATEURS DE DRAGON

TOUT LE MONDE PENSE qu'inventer des histoires et les raconter, c'est très compliqué... **MAIS VOUS SAVEZ QUOI ?** Avec les bons outils, l'imagination est aussitôt stimulée. **ALORS VOILÀ,** nous avons eu envie de créer un jeu où les dés vous guident et vous transportent dans des récits fabuleux. **ET FIGUREZ-VOUS** que ça marche à tous les coups. **ET LÀ, HMM** quel plaisir d'improviser des situations folles ou magiques, pleines de fantastiques rebondissements ! **C'EST AINSI QUE** vous pourrez dire avec fierté : *Moi, Mesdames & Messieurs, J'ai adopté un dragon !*



Mariez le Gnou et le Dragon !

Mélangez jusqu'à 14 dés et 240 thèmes pour raconter des histoires encore plus trépidantes et décalées !

Découvrez d'autres créations d'Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze



Rendez-vous sur www.ledroitdeperdre.com