

TAO LONG

LA VOIE
DU DRAGON



L
I
V
R
E
T

D
E

R
È
G
L
E
S

UN JEU DE

FUXI 伏羲

DOX LUCCHIN

PEDRO LATRO



TAO LONG

LA VOIE
DU DRAGON



Une force indéfinissable, existait depuis l'éternité. Elle était là avant la naissance du ciel et de la terre. Elle est immobile et immuable. Faite de silence et de vide. Mouvement sans fin et imperturbable. Nul ne connaît son nom, je l'appelle "Tao".

LAO TSEU





Tao Long est un ancien jeu décrivant l'histoire de l'humanité et ses passages d'une ère à une autre.

Depuis la nuit des temps, deux dragons ont influencé la direction prise par l'humanité. Entre chaque ère, ils se battent l'un contre l'autre pour déterminer celui qui régnera sur l'humanité pour les prochains siècles. L'un de ces dragons est Tianlong, le dragon des cieux. L'autre est Dilong, le dragon de la terre. Tous les deux sont soumis au Tao qui lui-même se manifeste par le Ba Gua.

Le Ba Gua, ou « les huit signes » est aussi appelé la roue des trigrammes. Chacun de ces signes représente un élément formé par une combinaison d'opposés - yang et yin - aussi appelés l'ordre et le chaos, l'esprit et la matière, l'action et la réaction, le vertical et l'horizontal, le sens horaire et le sens antihoraire, les cieux et la terre, le père et la mère de toutes choses.

C'est maintenant la fin d'une ère et une fois encore les deux dragons vont s'affronter, car ils sont liés à jamais par l'équilibre du Tao. Le combat va se poursuivre jusqu'à ce qu'un des dragons soit trop affaibli et se retire dans une autre dimension. Il y récupérera ses forces, afin d'être à nouveau prêt lorsque les vents du changement souffleront.

Le livret de règles

1 plateau de jeu (1 plateau de Ba Gua et 1 plateau humanité)

8 pierres Ba Gua, 4 noires et 4 blanches

8 tuiles Dragon, 4 blanches et 4 noires (dont 3 tuiles corps et 1 tuile tête chaque)

8 pierres d'eau (bleues)

8 pierres de feu (rouges)

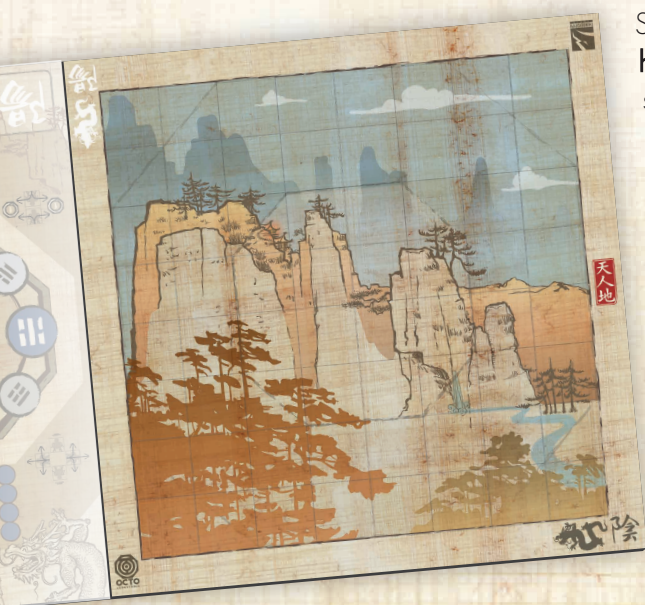
1 réglette de distance

1 grande tuile : Grosse pierre/ le village

8 tuiles de petites pierres / petites pierres endommagées

8 tuiles Portail, 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes

1 pièce de flux



Sur le plateau de jeu, le **plateau humanité** est un quadrillage symbolisant le monde que se disputent les dragons. Chaque dragon est représenté par ses **tuiles dragon** placées sur le plateau. Chaque série de tuiles est toujours placée en une figure continue, la tête symbolisant l'avant.



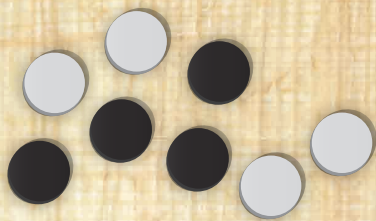
L'autre partie du plateau de jeu est le **plateau Ba Gua**, avec les réserves d'eau et de feu de chacun des dragons, les zones des tuiles dragons détruites et le Ba Gua lui-même. Le déplacement du dragon est déterminé par le **Ba Gua** sur lequel les énergies du Tao - les **pierres Ba Gua** - sont manipulées afin de déplacer les dragons. Dans les modes de jeu avancés, les couleurs des pierres se rapportent à chaque dragon, pour que les combinaisons d'une couleur puissent affecter le dragon correspondant.



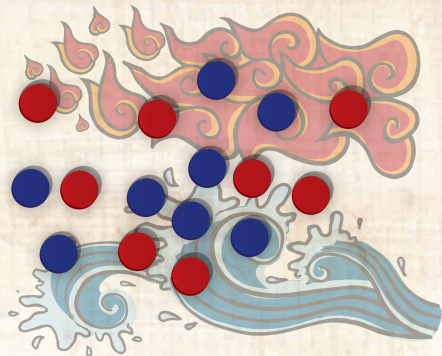
Ba Gua

Réserves d'eau
et de feu

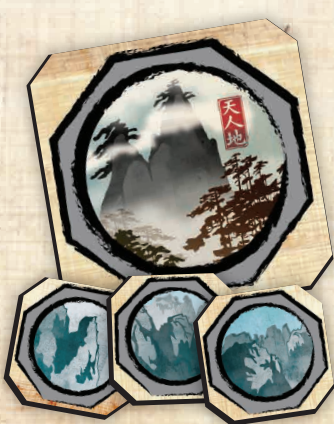
Tuiles dragons
détruites



En plus des déplacements, le Tao influence aussi la concentration des **pierres d'eau et de feu** - respectivement les points de vie et le pouvoir stocké - pour chaque dragon. La **réglette de distance** est utilisée pour résoudre la portée des attaques lorsque ces éléments sont expulsés. Les gains et pertes de ces pierres se font entre les réserves correspondantes et le centre du Ba Gua.



Les tuiles restantes pourront être placées sur le plateau humanité créant des scénarios uniques pour chaque conflit. Les **tuiles pierres** représentent les obstacles infranchissables et le dos de ces tuiles est utilisé pour les parties avec des règles spéciales. Les **tuiles portails** permettent des déplacements directs d'une tuile à une autre, sans tenir compte de leur distance sur le plateau.



P
I
E
R
R
E



P
O
R
T
A
I
L



Enfin, la **pièce de flux** est seulement utilisée dans les règles pour les modes de jeu avancés, qui vous seront présentés plus tard dans ce livret de règles.





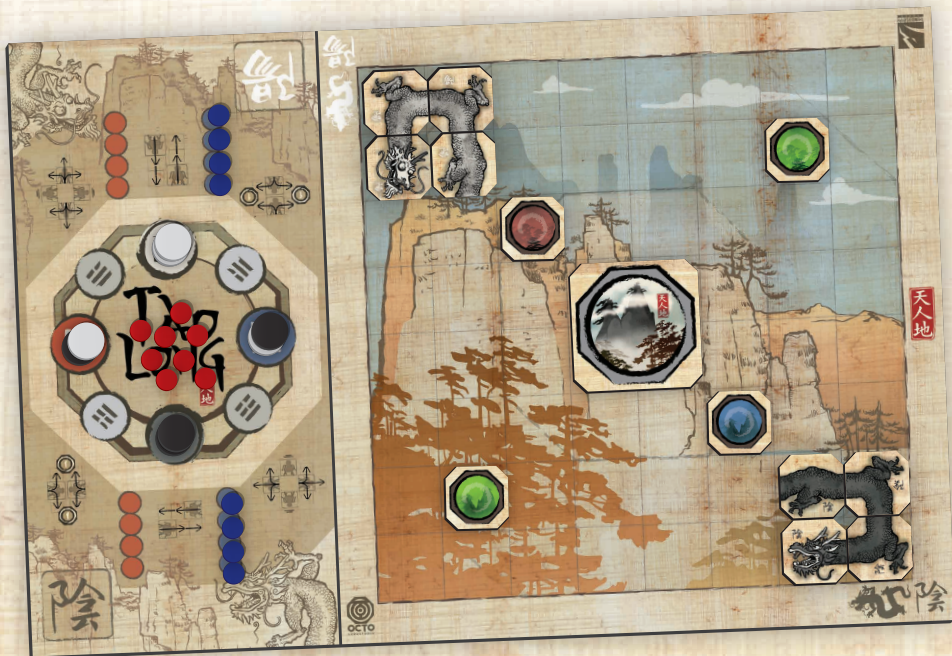
Détruire les 3 tuiles composant le corps du dragon adverse, laissant sa tête seule sur le plateau.

Un Dragon perd une tuile dès que sa réserve d'eau - en fait, sa vie - est épuisée. Retirez la tuile la plus éloignée de la tête du dragon - la queue - et placez-la sur la zone appropriée du plateau Ba Gua. Quand la 3ème tuile d'un dragon est retirée, retournez sa tête pour indiquer sa défaite.

Après avoir retiré une tuile, si les dégâts infligés ne provoquent pas la défaite, la réserve d'eau du dragon blessé est **immédiatement** approvisionnée, puis **les dégâts restants s'appliquent**.



- 1) Déterminez le dragon que va contrôler chaque joueur.
- 2) Placez le plateau au centre de la table accessible par tous, de sorte que chaque dragon soit en face de son joueur respectif.
- 3) Sur le plateau de Ba Gua, placez 2 pierres blanches sur les ciux, 2 pierres noires sur la terre, 1 pierre blanche sur 1 pierre noire sur le feu et l'inverse sur l'eau.
- 4) Placez 4 pierres d'eau dans la réserve de chaque dragon, sur ce même plateau.
- 5) Placez les pierres de feu au centre du Ba Gua.
- 6) Préparez le plateau humanité en fonction du scénario choisi parmi ceux que vous trouverez plus tard dans ce livret de règles.



陽



Le dragon des ciux joue en premier.





Lors de leur tour, les joueurs réalisent les phases suivantes :

E
S
P
R
I
T

陽

« Le Yang est actif, le blanc, l'ordre, les cieux, la verticalité. »

"Choisissez une case du Ba Gua avec au moins une pierre. Récupérez **toutes** les pierres de la case choisie et placez-les sur les cases suivantes, une par une, dans le sens anti-horaire jusqu'à ce que toutes les pierres récupérées aient été placées. La couleur des pierres a une influence sur le jeu seulement dans les modes de jeu avancés, qui vous seront présentés plus tard dans ce livret.

« Chaque période de changement est une perturbation sur l'ordre précédemment établi. »

Pour représenter l'instabilité causée par le conflit, **les déplacements sur le Ba Gua doivent être faits dans le sens anti-horaire.**

La **dernière** case dans laquelle une pierre est placée détermine l'action qui sera réalisée pendant la phase de matière. Il est **interdit** de récupérer des pierres dans une case si l'action qui en résulterait en phase de matière est impossible, à moins qu'il n'y ait pas d'autre option possible. Dans cette situation, ignorez la phase de matière entière et **perdez 1 point de vie**, en remettant une pierre d'eau au centre du Ba Gua.

M
A
T
I
È
R
E

陰

« Le Yin est réceptif, le noir, le chaos, la terre, l'horizontalité. »

Résolvez l'action déterminée pendant la phase de l'esprit. Chaque action correspond au déplacement d'un dragon et ses possibles effets.

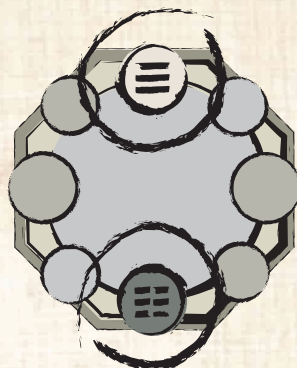
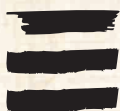
Lorsque vous déplacez un dragon, suivez ces étapes :

- 1) Placez la tête en fonction du déplacement réalisé.
- 2) Placez la dernière tuile - la queue - du dragon sur la case où se trouvait la tête, pivotez et/ou tournez la tuile afin de la relier au reste du corps.

Les actions sont les suivantes :

« Les cieux s'étirent à la verticale, alors que la terre s'étend à l'horizon. »

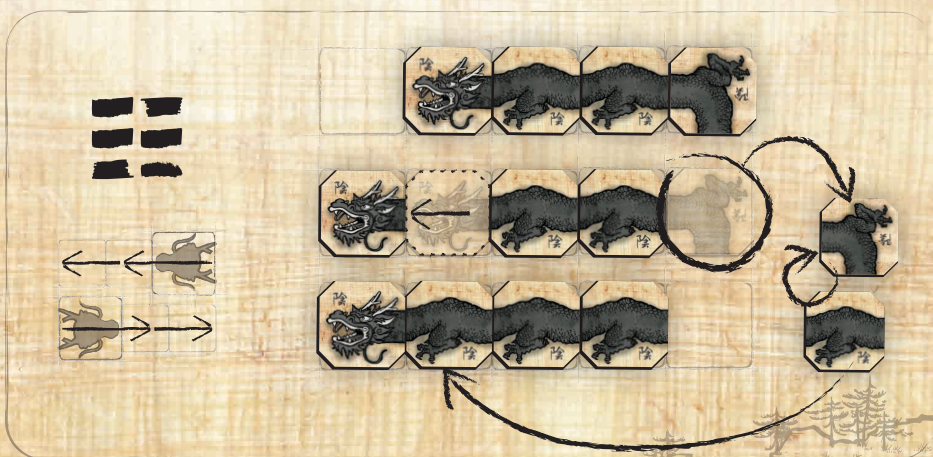
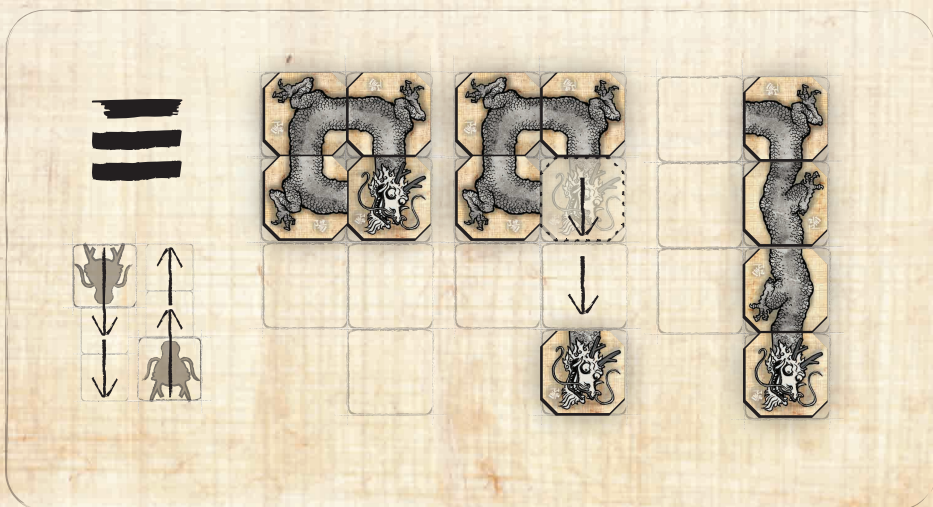
LES CIEUX



LA TERRE

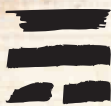


Les cieux et la terre sont les éléments dans lesquels les énergies yin et yang sont le plus concentrées. Les permettent au dragon de se déplacer d'1 ou 2 cases à la verticale. La terre permet ce même déplacement à l'horizontale.

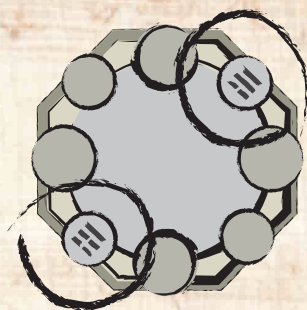


« Le vent issu du ciel effleure l'herbe, et la terre attire au sol la foudre des nuages. »

LE VENT



LA Foudre



Le vent et la foudre sont les éléments du changement et de l'agilité. Ils représentent le mouvement des cieux vers la terre et inversement. Le vent fera pivoter la tête du dragon de l'axe vertical vers l'axe horizontal puis il avancera de 1 case. La foudre fera pivoter la tête du dragon de l'axe horizontal à l'axe vertical puis il avancera de 1 case.

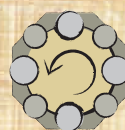
Après cette action, le joueur **doit** réaliser un tour complet supplémentaire, soit une phase de l'esprit **et** une autre phase de matière. On ne peut générer qu'un **seul** tour supplémentaire, par tour.

Diagram illustrating the effect of the Wind hexagram (☴ over ☴). On the left, a dragon is shown in a vertical orientation with its head at the top. Two arrows point from the dragon's head to two circular icons, each containing the number '1'. To the right, a 3x3 grid shows the dragon's movement: in the first column, the dragon is in the top cell; in the second column, it is in the middle cell; in the third column, it is in the right cell. This represents a 90-degree clockwise rotation followed by a one-space advance.

Diagram illustrating the effect of the Thunder hexagram (☳ over ☳). On the left, a dragon is shown in a horizontal orientation with its head on the left. Two arrows point from the dragon's head to two circular icons, each containing the number '1'. To the right, a 3x3 grid shows the dragon's movement: in the first column, the dragon is in the top cell; in the second column, it is in the bottom cell; in the third column, it is in the left cell. This represents a 90-degree counter-clockwise rotation followed by a one-space advance.

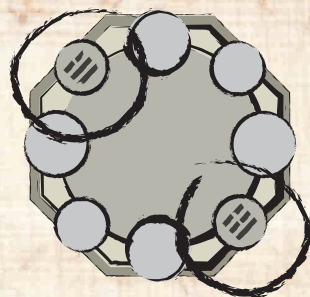


Après le déplacement le joueur réalise un tour supplémentaire.

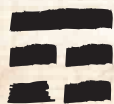


« Le lac est bordé de rives, mais le reflet du ciel le rend immense. Les montagnes sont tels des piques perçant les nuages sans défenses. »

LE LAC



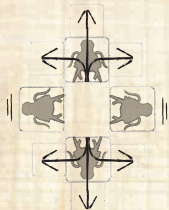
LA MONTAGNE



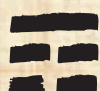
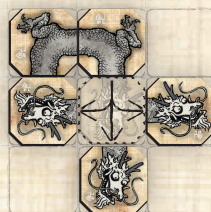
Le lac et les montagnes sont les éléments de la sérénité et du calme qui représentent les limites imposées par les cieux à la terre et inversement. Le lac permet à la tête du dragon de se déplacer de 1 case dans n'importe quelle direction quand elle est orientée sur l'axe vertical. Lorsqu'elle est orientée sur l'axe horizontal, le joueur ne déplace pas son dragon. Les montagnes permettent à la tête du dragon de se déplacer de 1 case case dans n'importe quelle direction quand elle est orientée sur l'axe horizontal. Lorsqu'elle est orientée sur l'axe vertical, le joueur ne déplace pas son dragon.



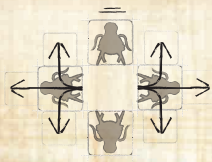
Ne se déplace pas (horizontal)



Déplacement libre (vertical)



Ne se déplace pas (vertical)



Déplacement libre (horizontal)



« Si vous ignorez le dragon, il vous dévorera. »



À la fin d'une action cieux, terre, vent, foudre, lac ou montagne, si la tête du dragon actif fait face et est adjacente à une partie de son adversaire, il le mord. Le dragon mordu perd 1 point de vie en remettant une pierre d'eau au centre du Ba Gua.



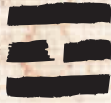
M
O
R
S
U
R
E



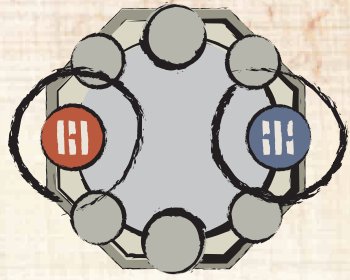
« Le feu est agressif, bien que fugace, alors que l'eau cache la menace dans ses profondeurs. »



LE FEU



L'EAU

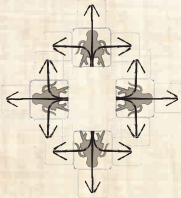


L'eau et le feu sont des éléments volatils et puissants, ils représentent l'influence du feu et de l'eau sur tous les êtres vivants. Le feu comme l'eau permet au dragon de se déplacer de 1 case quel que soit son axe et dans n'importe quelle direction. Après avoir déplacé le dragon, le joueur choisit s'il souhaite absorber ou expulser l'élément concerné (feu ou eau).



Déplacement Libre

Absorber ou Expulser

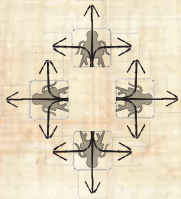


+



Déplacement Libre

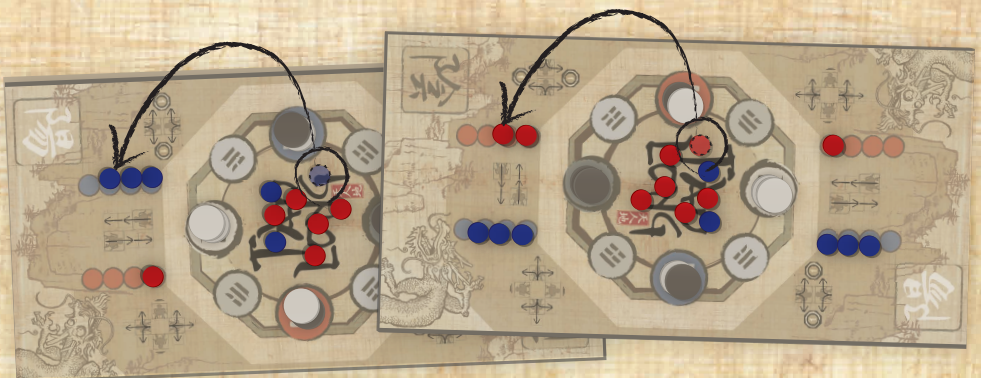
Absorber ou Expulser



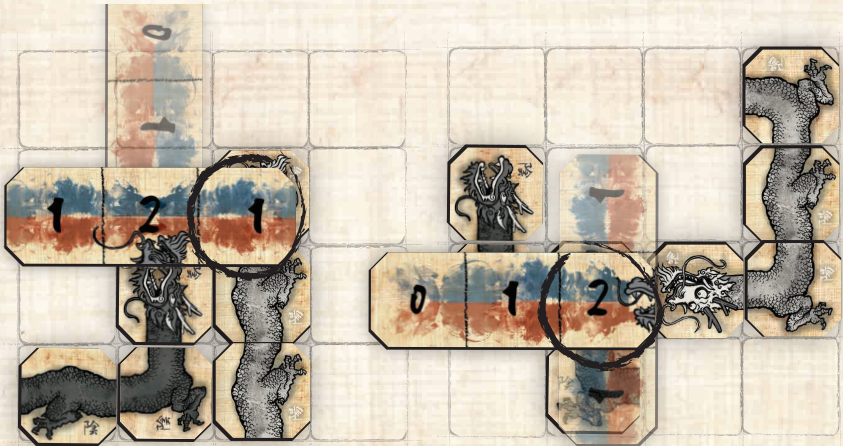
+



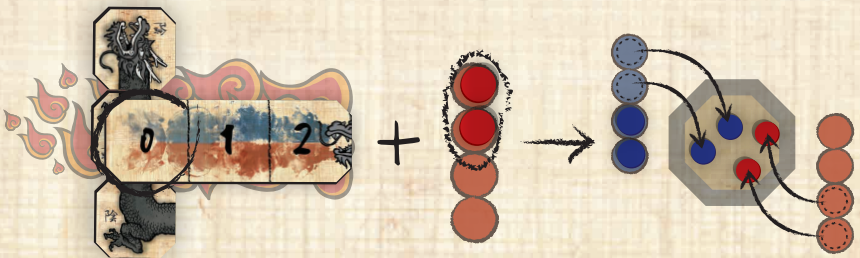
Quand un dragon absorbe un élément, le joueur prend du centre du Ba Gua une pierre correspondante à l'action choisie. Il l'ajoute ensuite à la réserve de son dragon. Si la réserve est déjà pleine, aucune pierre n'est prise.



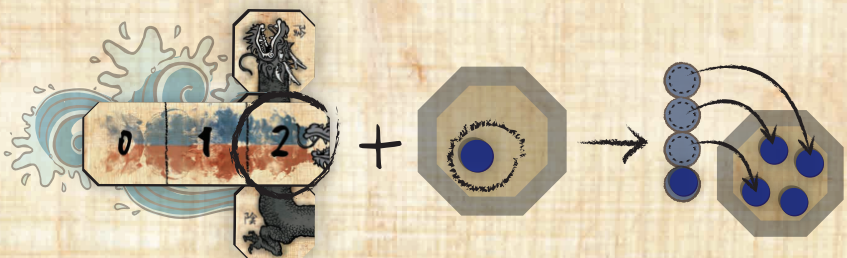
Quand un dragon expulse un élément, il réalise une attaque d'une certaine portée. Alignez la réglette de distance pour que la partie avec la gueule du dragon soit en face de la tête du dragon qui attaque, ensuite faites de même avec l'autre côté de la réglette. Cela aura pour effet d'avoir une attaque en forme de T depuis la zone en question. Si le dragon adverse est dans cette zone et qu'il n'y a pas d'obstacle sur le chemin, il subit des dégâts. Les dégâts sont égaux à la valeur inscrite la plus élevée sur la réglette de distance et qui chevauche une tuile dragon adverse à laquelle s'ajoute le bonus de l'élément expulsé.



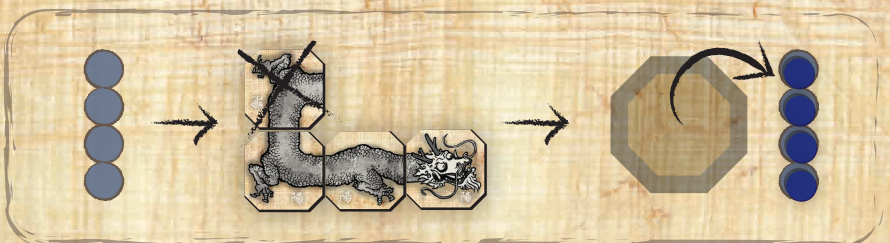
Pour le **feu**, le bonus est égal au nombre de pierres de feu dans la réserve du dragon qui attaque. Après l'attaque, toutes les pierres de la réserve sont remises au centre du Ba Gua.



Pour l'**eau**, le bonus est égal au nombre de pierres d'eau qui sont actuellement au centre du Ba Gua.



Finalement, le dragon attaqué perd ses points de vie, et il remet autant de pierre d'eau au centre du Ba Gua que de dégâts subis. Souvenez-vous qu'un dragon perd une tuile dès que sa réserve de pierres d'eau est épuisée, et celle-ci est à nouveau remplie pour que les dégâts restants puissent être appliqués.





« Sous les cieux et sur la terre se trouvent les humains. »

Chaque partie se déroule dans un scénario, représenté par différents arrangements sur le plateau humanité. À l'exception de situations spécifiques, les règles suivantes s'appliquent à tous les scénarios.

En ce qui concerne les **déplacements**, sont considérés comme **infranchissables** les bords du plateau, tous les dragons, les tuiles pierre et village et tous les portails. Cela signifie qu'ils ne peuvent être une destination valide. Concernant **la portée**, seuls les bords du plateau et les tuiles autre que dragon sont des obstacles.



**P
O
R
T
A
I
L
S** Les portails sont des tuiles spéciales qui permettent le déplacement entre deux tuiles de même couleur, ce qui permet aux dragons de voyager plus rapidement sur le plateau humanité. Lorsque vous déplacez un dragon sur une tuile portail inoccupée, respectez les règles suivantes :



- 1) Au lieu de déplacer la tête du dragon sur la tuile portail, placez-la sur une case adjacente à la tuile portail de destination, regardant vers l'extérieur.
- 2) Placez la tuile de la queue du dragon sur la case où se trouvait la tête du dragon avant de passer par le portail. Pivotez et/ou tournez la tuile du dragon afin de relier la tuile portail.
- 3) Retournez les tuiles portails sur la face occupée, ce qui les relie au dragon.

Si un dragon passe par un portail pendant le premier déplacement des cieux ou de la terre, le deuxième déplacement optionnel doit se faire dans la même direction que lors de la sortie du dragon par le portail.

Quand un dragon traverse un portail, les tuiles portail occupées comptent comme des tuiles dragon, **se qui permet des morsures et des attaques de portée**. Les deux tuiles portails sont **immédiatement** retournées sur leur côté inoccupé dès que la dernière tuile dragon quitte le portail.



Dès qu'un des dragons a **perdu sa troisième tuile**, le vainqueur retourne la tête du dragon adverse indiquant ainsi la fin de la partie.

« La victoire n'est jamais permanente,
car le Tao est en mouvement perpétuel. »

Pour une certaine équité, les joueurs sont encouragés à faire une autre partie en échangeant le contrôle des dragons.



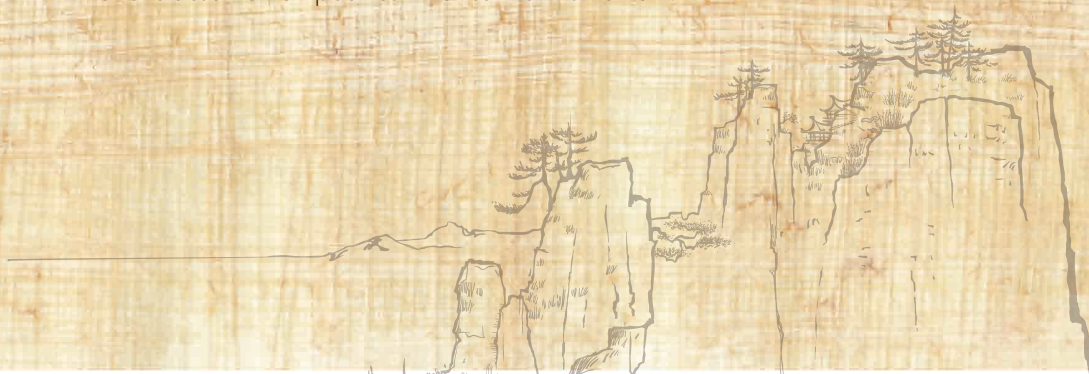
Tao Long vous propose une grande variété de modes de jeu. Certains sont accessibles, d'autres sont plus complexes. Chaque mode de jeu reprend les règles du mode précédent en en ajoutant d'autres. Nous vous conseillons de vous familiariser avec un mode de jeu avant d'ajouter le suivant.

CRIQUET

Jouer avec les règles décrites jusqu'à présent. Dès que les joueurs se sont bien familiarisés avec chaque action, essayez d'ajouter le mode de jeu Moine.

« Le criquet reconnaissant son ignorance a fait le premier pas vers la sagesse. »

N'essayez pas les modes de jeu Moine, Maître ou l'Élu avant d'avoir essayé le mode Criquet. Passez directement aux scénarios à la fin de ce livret de règles et choisissez-en un pour commencer l'entraînement.



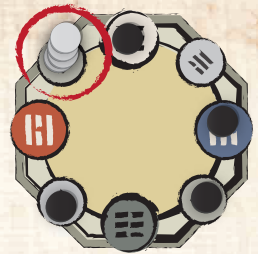
MOINE

« Chaque dragon représente une énergie et chacun répond à son énergie. »

Ce mode de jeu ajoute une dynamique entre les pierres blanches et les pierres noires et leur dragon respectif. Pendant la phase d'esprit d'un joueur, si une ou plusieurs des combinaisons suivantes se réalisent, leurs effets doivent être résolus dans leur ordre d'apparition **avant la phase de matière du joueur actif**.

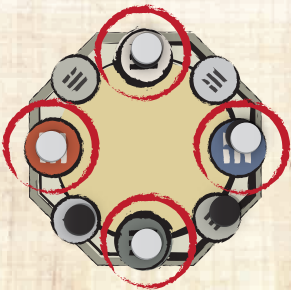
Concentration

Quand les quatre pierres d'une couleur se retrouvent sur la même case du Ba Gua, une concentration se produit. Le dragon de la couleur correspondante à ces quatre pierres doit réaliser l'action de cette case, même si ce n'est pas son tour. Si l'action n'est pas réalisable, le dragon l'ignore complètement et perd 1 point de vie en remettant une pierre d'eau au centre du Ba Gua.



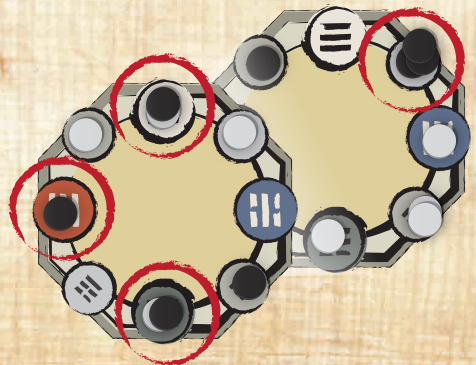
Équilibre

Quand il y a une pierre d'une seule couleur sur les quatre cases principales du plateau Ba Gua - Cieux, Terre, Feu et Eau -, un équilibre est obtenu. Le dragon à la couleur des quatre pierres sur ces cases doit ajuster ses réserves de pierres d'eau et de feu pour qu'elles soient égales à celles de son adversaire, même si ce n'est pas son tour.



De plus, après avoir récupéré les pierres de la case choisie dans une phase esprit, déterminez la couleur de celles qui doivent être laissées dans chacune des cases suivantes en respectant ces priorités, dans l'ordre :

- 1) Si les effets d'équilibre et de concentration peuvent être déclenchés en plaçant la quatrième pierre, alors ils doivent l'être.
- 2) Si un ou plusieurs effets ont déjà 2 pierres de placées, la 3ème pierre doit être placée pour en rendre un imminent.
- 3) Toutes les pierres restantes sont laissées sur les cases restantes en fonction de ce que le joueur actif a choisi.



Si, lors de la résolution de la priorité 1 ou 2, du blanc et du noir sont requis sur une même case, le joueur choisit la couleur qu'il laisse sur cette case.

Dès que les joueurs se sont habitués avec les règles de positionnement des pierres et avec chaque effet de combinaison, essayez d'ajouter le mode Maître.

MAÎTRE

« Chaque perturbation dans l'équilibre influence le courant. »

Pour représenter la période d'instabilité générée par le conflit entre les dragons, **le flux de déplacement sur le Ba Gua variera tout au long de la partie.**

Ce mode de jeu ajoute la pièce de flux qui détermine vers quelle direction l'énergie du Ba Gua tendra à s'écouler. Quand un joueur choisit une case lors de la phase esprit, la couleur des pierres récupérées détermine la direction dans laquelle le joueur va laisser les pierres - dans le sens horaire ou dans le sens antihoraire. Si la majorité des pierres récupérées dans la case est blanche, le Ba Gua s'écoulera dans le sens **horaire**. Si la majorité des pierres récupérées dans la case est noire, le Ba Gua s'écoulera dans le sens **antihoraire**. Quand un joueur choisit une case avec le même nombre de pierres blanches et de pierres noires, le Ba Gua s'écoulera dans la direction indiquée par la pièce flux.



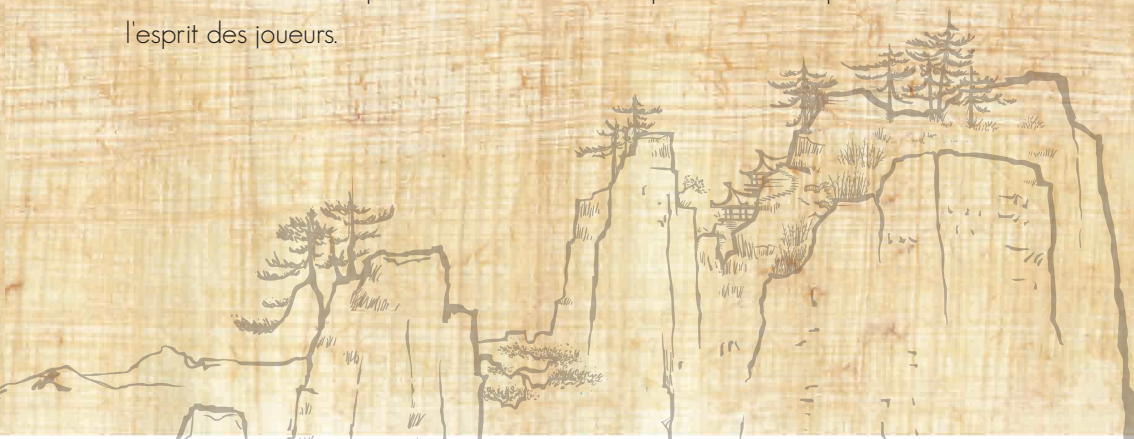
La pièce de flux commence la partie en indiquant le sens antihoraire. Si un changement fait s'écouler le Ba Gua en sens inverse, alors la pièce de flux doit être retournée. Par exemple, si la pièce de flux est sur le côté noir et qu'un joueur choisit une case avec plus de pierres blanches que de pierres noires dessus, le joueur placera les pièces autour du Ba Gua dans le sens horaire et retournera la pièce de flux sur le côté blanc.

Si un jour, les joueurs sentent que leur compréhension du jeu a transcendé leur perception de l'existence, ils peuvent essayer d'ajouter le mode de l'Élu.

L'ÉLU

« La matière et l'esprit ne font qu'un, jeune criquet. »

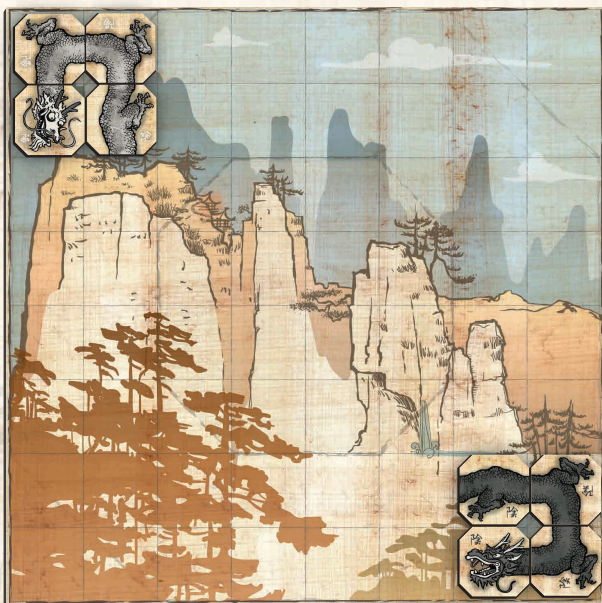
Utilisez seulement le plateau Ba Gua. Les déplacements se produisent dans l'esprit des joueurs.



S
C
È
N
A
R
I
O
S

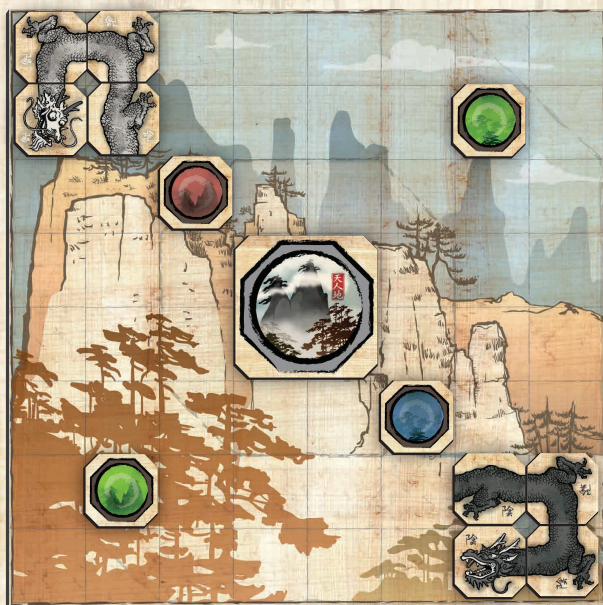
天人地

L
E
C
H
A
M
P



« La clarté permet de trouver l'espace nécessaire pour l'entraînement. »

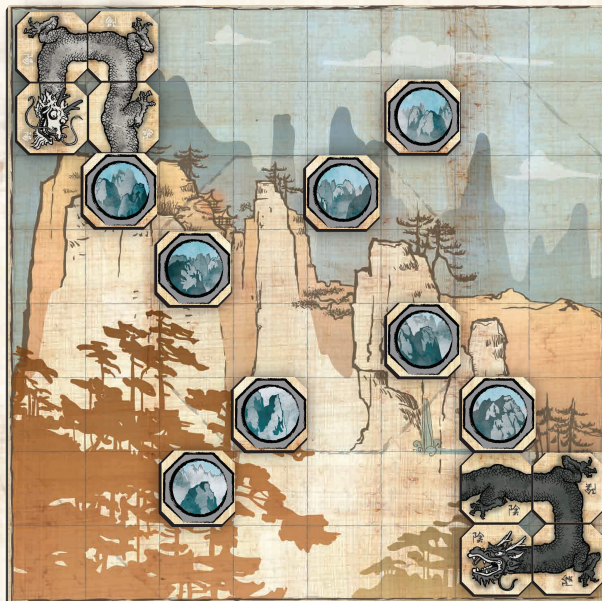
L
A
V
A
L
L
ÉE



« L'équilibre soutient la stratégie. »

Dans la **vallée**, les deux portails bleus et rouges n'ont pas de portails de destination spécifiques. Un dragon qui entre dans l'un d'entre eux peut donc sortir par n'importe quel portail inoccupé. Cependant, pour pouvoir utiliser le portail bleu ou le portail rouge, le dragon doit rendre une pierre de feu ou d'eau, en fonction du choix fait, sur le centre du Ba Gua.

L
E
S
G
O
R
G
E
S



« La traversée demande de la prudence. »

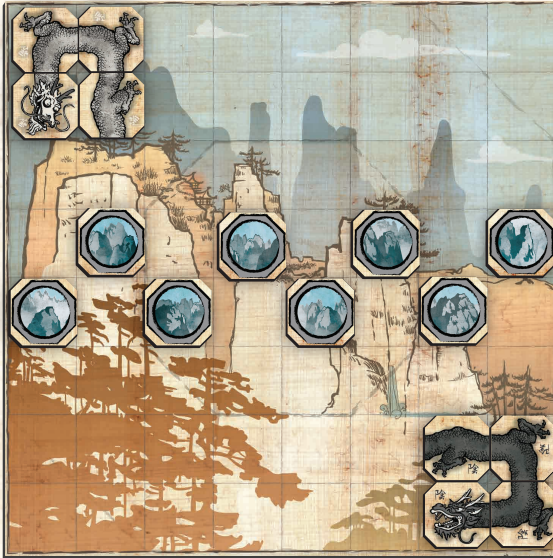
L
E
T
O
R
E



« Les contraintes réclament la liberté. »

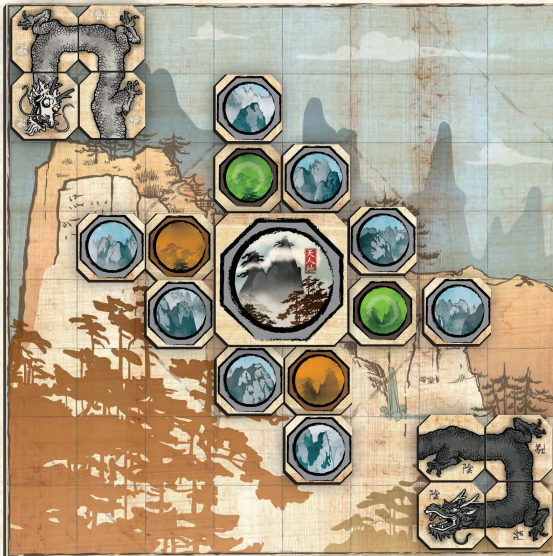
Dans le **tore**, le seul but des tuiles pierres 'est de délimiter la taille du plateau, comme indiqué sur l'image. Cependant, toutes les limites de la zone de jeu sont considérées comme adjacentes aux limites opposées et ne limite donc pas le déplacement et la portée.

L
E
M
U
R



« L'initiative engendre l'opportunité. »

L
A
G
R
O
T
T
E

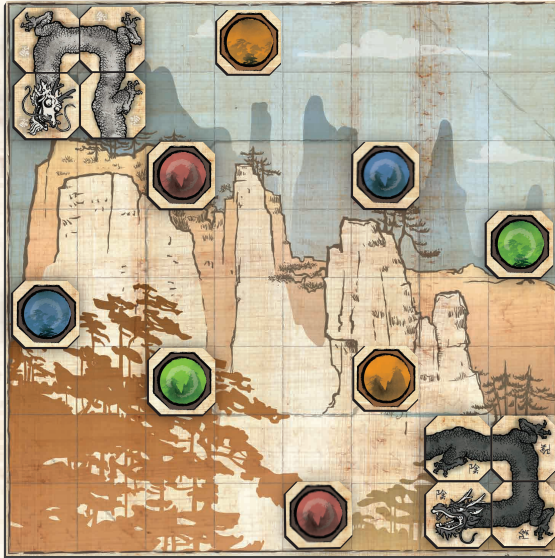


« Les ruines montrent la voie. »

Dans le **mur** et la **grotte**, les petites tuiles pierres, à la différence du jeu de base, peuvent être détruites. Elles sont retirées du plateau de jeu grâce à des morsures, à l'expulsion ou même le piétinement. Chaque pierre doit subir deux dégâts pour être détruite. Au premier dégât, elle est retournée sur sa face endommagée. Au deuxième dégât, elle est retirée du plateau de jeu.

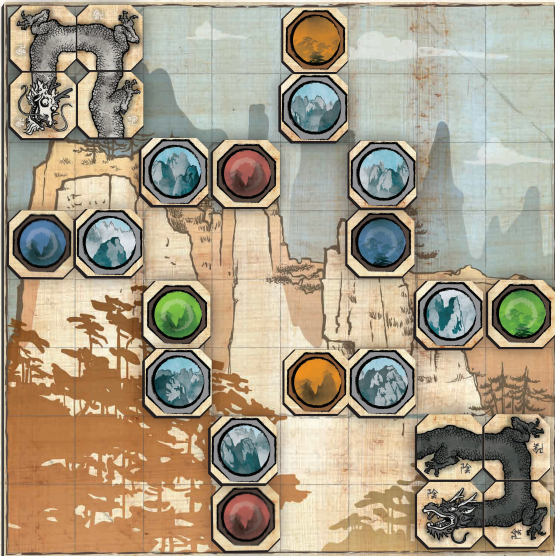
La morsure inflige 1 dégât à une tuile pierre, alors que l'expulsion inflige le total de dégâts indiqué par la règle de distance, **mais en ne tenant pas compte des dégâts du bonus de l'élément**. Pour détruire une petite tuile pierre par piétinement, le dragon du joueur avance dans la case de la petite tuile pierre et la détruit immédiatement. Le dragon reçoit des dégâts égaux à ceux nécessaires pour détruire la tuile et il remet une pierre d'eau au centre du Ba Gua pour chaque dégât subi.

LE
B
R
O
U
I
L
L
A
R
D



« La diversité affaiblit la prédiction. »

LE
L
A
B
Y
R
I
N
T
H
E



« Le destin naît du choix. »

« Le temps crée des liens entre l'humanité et le dragon qui gouverne, si bien que les humains défendent la créature au péril de leur vie, mais chaque vie perdue est comme un coup subi par le dragon lui-même ».



LE
V
I
L
L
A
G
E

Le village est une variante du jeu qui peut être utilisée avec les scénarios suivants : **le champ, la vallée et le brouillard.**

- 1) Déterminez quel dragon est le protecteur du village et lequel est l'assaillant.
- 2) Placez la tuile village au centre du scénario (en remplaçant la grande pierre si nécessaire).
- 3) La tuile village compte comme une partie du dragon protecteur et elle peut être attaquée.
- 4) Le village inflige 1 dégât au dragon assaillant s'il y a une de ses tuiles adjacentes au village à la fin du tour de ce joueur.

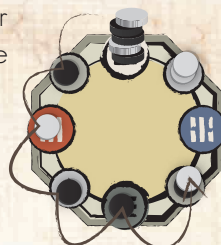




La variante solo se joue exactement comme le jeu à 2 joueurs, mais avec les exceptions suivantes :

- Pendant la mise en place, placez les deux dragons sur le plateau humanité et choisissez un dragon avec lequel jouer. Dans la variante solo, **c'est toujours votre tour.**

- Dans les phases esprit, toutes les pierres de la case choisie doivent être laissées sur les cases suivantes dans l'ordre **dans lequel elles étaient empliées**, en commençant par la base de la pile. À partir du mode de jeu Moine et pour les suivants, cette règle ne s'applique qu'après les priorités 1 et 2 de ce mode de jeu. Les pierres utilisées pour satisfaire ces priorités doivent toujours être le plus proche possible de la base de leur pile.



- Avant votre phase matière, **le dragon adverse réalise, dans l'ordre, toutes les actions des cases dans lesquelles des pièces de sa couleur ont été laissées pendant ce tour**, en ignorant les actions impossibles sans encourir des pénalités.



S'il y a deux manières ou plus de réaliser les actions, déterminez celle-ci en suivant ces priorités :

- 1) L'action ou partie de l'action qui inflige le plus de dégât au dragon du joueur.
- 2) Le meilleur positionnement afin de se prémunir de potentiels dégâts jusqu'à la fin du prochain tour.
- 3) Le chemin le plus court afin d'être adjacent et de faire face à une partie du dragon du joueur.
- 4) En cas d'égalité, le joueur décide.

Les priorités doivent tenir compte de toutes les issues possibles **du groupe entier des actions** réalisées par le dragon lors de ce tour et pas des actions une par une.

Remarques additionnelles :

- Les effets des phases supplémentaires comme résultat des actions vent et foudre sont ignorés, car c'est toujours le tour du joueur.
- Notez le nombre de coups réalisés pour gagner et essayez d'améliorer ce résultat lors de vos prochaines parties.
- Commencez avec moins de tuiles dragons. Le défi est de gagner en moins de tours possibles, mais le danger peut parfois influencer vos décisions.
- Pour plus de variété, n'hésitez pas à changer de dragon, de modes et de scénarios. Vous pouvez aussi mélanger les pierres du Ba Gua pendant la mise en place pour qu'elles affichent une configuration aléatoire.



Ce livret de règles est aussi disponible en plusieurs autres langues sur notre site web. Si vous le souhaitez, vous pouvez scanner le **QR Code** sur la gauche pour un accès plus facile sur votre téléphone ou bien vous pouvez taper l'adresse suivante sur votre outil connecté :



L
A
N
G
U
E
S

<https://thundergryph.com/rulebooks>

S.
A.
V.



Si vous avez un problème, nous sommes là pour vous aider :

Pièces de remplacement
replacements@thundergryph.com

Assistance
support@thundergryph.com

TAO LONG

LA VOIE
DU DRAGON



A ÉTÉ RENDU POSSIBLE GRÂCE AU
6460BACKERS SUR **KICKSTARTER**

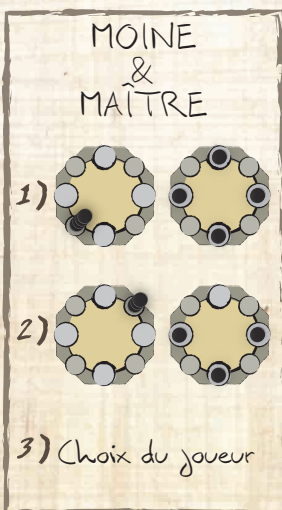
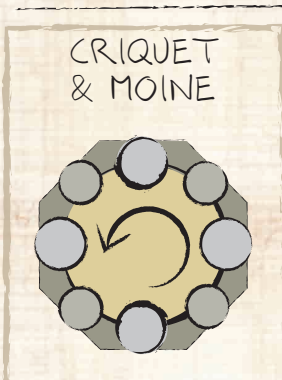
Auteurs : Fuxi 伏羲,
Pedro Latro and Dax Lucchin
Illustrations : Dax Lucchin
Éditeur : ThunderGryph Games
Responsable produit : Gonzalo Aguirre Bisi
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Natacha
Athimon-Constant, Rodolphe Peccatte,
Sylvain Gerard and Grégory Mousse.

Conception graphique : Daniel Oswaldo Tosco
Maquette : Erick Rafael Tosco
Coordinateur du projet : José David Ortega
Relecture : Keith Matejka
Remerciements particuliers : Gui Landgraf
Site web : www.thundergryph.com



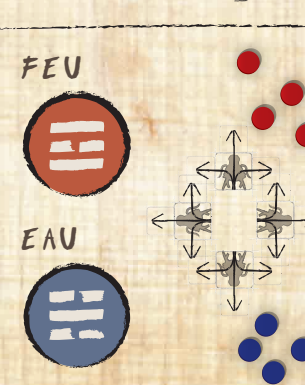
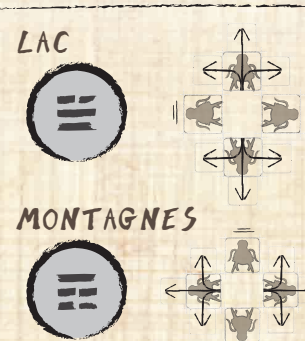
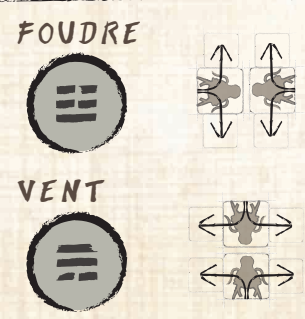
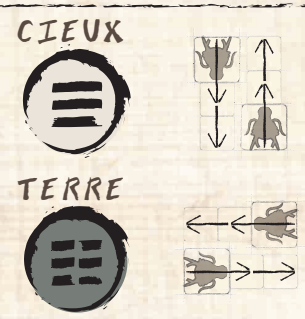
Déplacer les pierres

Prenez toutes les pierres d'une case du Ba Gua, en en laissant une sur chaque case suivante.



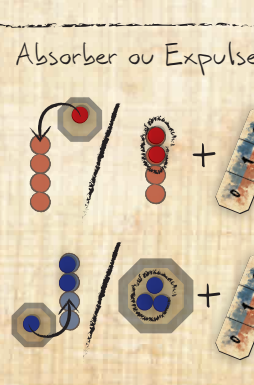
Déplacer le dragon

La dernière case dans laquelle une pierre a été laissée représente l'élément qui sera réalisé.



Appliquer les effets

Certains éléments ont des effets qui seront réalisés après le déplacement du dragon.



MOINE & MAÎTRE

CONCENTRATION

Le dragon correspondant doit réaliser l'action de l'élément.



ÉQUILIBRE

Le dragon correspondant doit modifier ses réserves d'eau et de feu afin d'égaliser les réserves adverses.

