

# RÈGLES DU JEU



 p2

 p13

Un jeu de Kim Satô, Sha Yk et la Team Ender Green.  
Illustrations de Bertrand Benoit et Romain Gaschet

RYU

Design de Ian Parovel PAO de Good Heidi  
Traduction d'Alexandre Figuière

Il y a de cela plusieurs siècles, un Léviathan céleste pleura sur Titan, notre planète. Ses larmes inondèrent nos villes et nos contrées. Le peuple des Dragons tenta de sauver un maximum d'entre nous : Gobelins, Shibuke, Reptiliens, Requins et Amazones. Les survivants de ce déluge furent emmenés sur Dala, la plus haute chaîne de montagnes de notre astre, composée de ses 9 majestueux sommets. Neuf sommets qui, suite à ce déluge, devinrent ... neuf îles.

Depuis ces tragiques événements d'un lointain passé oublié de beaucoup, les 5 principaux peuples ayant survécu ont chacun colonisé l'une des 5 îles principales. Quant aux quatre îles restantes, elles accueillent aujourd'hui ce qu'il reste des autres peuples ou clans de Titan. Ces autres survivants dont je fais partie, moi, Kamakor.

Je suis sans aucun doute l'un des plus anciens Gobelins de ce nouveau monde car presque tous les miens ont disparu, à l'exception, bien sur, des bleus, les Mékas. En effet, de tous les clans de Gobelins ayant prospéré avant le déluge, seul celui des Mékas a survécu, aidé par ses extraordinaires machines.

De part mon âge, je reste toutefois, aujourd'hui encore, leur oracle, leur père à tous. Et c'est donc de ma bouche qu'ils ont appris la grande nouvelle. Car les signes ne trompent pas, je suis formel sur ce point !

- « RYU, le plus ancien des Dragons, celui qui avait ordonné aux siens de tous nous sauver, RYU, disparu depuis cette époque et qu'aucun d'entre nous n'avait jamais vu ou revu depuis, RYU, oui...ce RYU, va revenir ! »

Depuis plusieurs lunes maintenant, la nouvelle est au centre de toutes les discussions. Les habituelles petites frictions ont presque toutes disparu devant l'ampleur de l'évènement car il a été décidé à l'unanimité d'organiser une fête immense en son honneur. Pour cela, chacun des 5 peuples survivants s'est engagé à construire un Dragon à son image. La course est engagée et le premier à avoir fini son Dragon sera déclaré vainqueur, remportant ainsi le privilège unique d'accueillir en personne RYU.





## MATÉRIEL:

- ⚙ 5 dragons en bois
- ⚙ 1 cube blanc (la Larme de RYU)
- ⚙ 8 cubes bleus (Griffes de Dragons)
- ⚙ 8 cubes orange (Ecailles de Dragons)
- ⚙ 8 cubes violets (Pierres de mémoire de Dragons)
- ⚙ 24 cubes jaunes (Pierres précieuses)
- ⚙ 1 sac en tissu
- ⚙ 5 écrans de jeu
- ⚙ 14 tuiles « plateau »
- ⚙ 25 tuiles « Dragon »
- ⚙ Plein de jetons d'influence : Marchands, Contrebandiers et Gouverneurs
- ⚙ Plein de jetons de Prospection
- ⚙ 1 livret de règles



Non-joueurs

### SHIBUKE



### REPTILIENS



### GOBELINS



### AMAZONES



### REQUINS





**But du jeu : Être le premier joueur à avoir construit son Dragon.**



## MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un peuple, prend l'écran correspondant qu'il positionne devant lui, ainsi que les 5 tuiles Dragon qui lui sont associées. **1**

Le plateau de jeu sera toujours constitué de 9 îles : 4 neutres et 5 « joueur »/« non-joueur ». **2**

A 5 joueurs, prenez les 4 îles neutres et les 5 îles « joueur » puis mélangez-les. Placez-les ensuite de manière aléatoire sur la table en formant un cercle de 9 îles. Les îles « joueur » doivent être placées sur leur face de prospection. **3**

A moins de 5 joueurs, prenez les 4 îles neutres. Rajoutez les îles « joueur » correspondant aux couleurs des joueurs présents, puis complétez avec les îles « non-joueur » de manière à avoir 9 îles. Mélangez-les ensuite avant de former un cercle de 9 îles. Les îles « joueur » et « non-joueur » doivent être placées sur leur face de prospection. **4**

**Le plateau de jeu doit toujours être formé de 9 îles.**

Chaque joueur prend ensuite 2 cubes jaunes de la réserve et les place derrière son écran. Il prend également selon sa position dans le tour, un jeton d'influence Contrebandier ou Marchand (voir tableau ci-dessous). Les 5 tuiles de son Dragon sont placées en évidence, face sépia visible, devant son écran. Seuls les cubes en bois seront cachés pendant la partie.

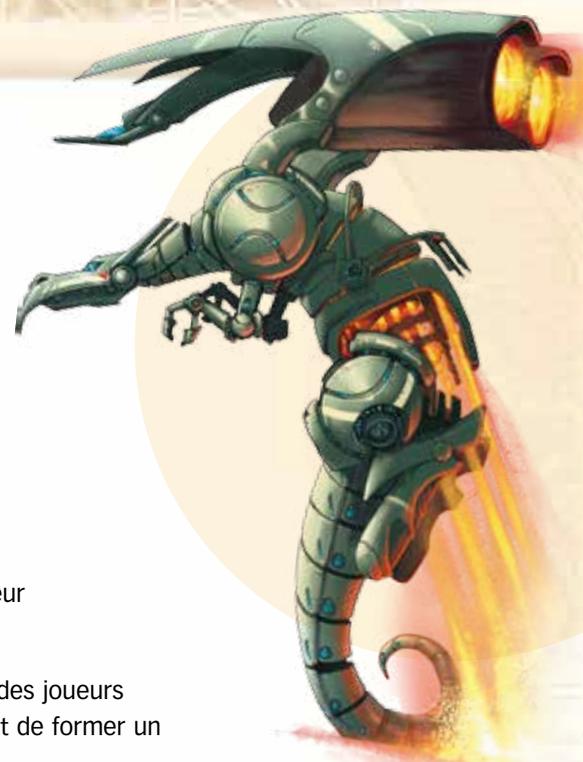
**⚙️ Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le dernier joueur choisit de commencer avec 1 jeton d'influence Contrebandier ou Marchand en plus de ses deux cubes jaunes.**

**⚙️ Dans une partie à 5 joueurs, le dernier et l'avant dernier joueur choisissent chacun de commencer avec 1 jeton d'influence Contrebandier ou Marchand en plus de leurs deux cubes jaunes.**

**Les jetons d'influence gagnés seront pour leur part toujours placés devant l'écran du joueur afin d'être visibles de tous.**



**Attention : un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 jetons d'un type donné devant son écran : 5 jetons d'influences Contrebandier, 5 jetons d'influences Marchand et 5 jetons d'influences Gouverneur. Ceux en trop sont perdus et doivent être retournés à la réserve.**





île joueur  
face prospection



île joueur  
face sépia



île non-joueur  
face prospection



île non-joueur  
face sépia



Lors d'une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, les cubes inutilisés sont placés dans la boîte et ne serviront pas lors de la partie. **5**

Lorsque chaque joueur a pris ses 2 cubes jaunes de début de partie, placez tous les cubes restants dans le sac en tissu.

Chaque joueur prend ensuite 1 jeton de Prospection qu'il place en évidence devant son écran.

Chaque joueur prend la figurine dragon de sa couleur et la place sur son île de départ. C'est sa figurine, son héros, celui qui se déplacera pour négocier, prospecter et construire le Dragon de son peuple.

Pendant la partie, tous les cubes en bois dépensés par les joueurs seront placés au centre de la table. Ils ne seront remis dans le sac qu'à l'issue d'un évènement (La Larme de RYU).

**5**

Nombre de cubes lors d'une partie à

2	1	6	6	6	18
3/4	1	7	7	7	21
5	1	8	8	8	24



## COMMENT JOUE-T-ON ?

Le dernier joueur à avoir combattu, monté ou élevé un dragon commence la partie. Les joueurs jouent ensuite tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.



A son tour de jeu, un joueur peut au choix :

- Se déplacer de 0 à 2 tuiles (îles) dans le sens de son choix, puis faire une action **OU**
- Faire une action puis se déplacer de 0 à 2 tuiles (îles) dans le sens de son choix **OU**
- Se déplacer de 0 à 4 tuiles (îles) dans le sens de son choix.



Les différentes actions possibles (**une seule par tour**) sont : prospecter, construire une pièce (tuile) de Dragon, faire une action à la Guilde des Contrebandiers, faire une action à la Guilde des Marchands, faire une action au Bazar, faire une action sur l'Île du Gouverneur.



### Action #1: Prospecter

La prospection est l'action de base du jeu, du moins dans les premiers tours. Vers le milieu et la fin de partie, il vaudra mieux éviter de prospecter chez le ou les joueur(s) les plus en tête.

Un joueur peut prospecter **UNIQUEMENT** sur les îles « joueur » des autres peuples ainsi que sur les îles « non-joueur ». Il lui est impossible de prospecter sur sa propre île, de même que sur les îles neutres (Guilde des Marchands et Guilde des Contrebandiers, Bazar et Île du Gouverneur).

Lorsqu'un joueur prospecte sur l'île d'un autre joueur, ce dernier n'a **PAS BESOIN** d'être présent sur cette île.

Il n'est possible de prospecter sur une île QUE si celle-ci est sur sa face de prospection. Une île sur sa face « sépia » ne peut pas faire l'objet d'une prospection.



**Lorsqu'un joueur veut prospecter sur une île « joueur », il doit :**

- ⚙️ Payer 1 cube jaune en plaçant ce cube au centre de la table,
- ⚙️ Retourner l'île sur sa face « sépia »,
- ⚙️ Prendre 1 jeton d'influence « Marchand »,
- ⚙️ Puis lancer le jeton de Prospection et réaliser le draft des cubes correspondants (4 ou 5).



**Lorsqu'il veut prospecter sur une île « non-joueur », il doit :**

- ⚙️ Payer 1 cube jaune (et le placer au centre de la table),
- ⚙️ Retourner l'île sur sa face « sépia »,
- ⚙️ Prendre 1 jeton d'influence « Marchand »,
- ⚙️ Et prendre 2 cubes au hasard dans le sac en tissu (les cubes tirés sont montrés à tous les autres joueurs avant d'être placés derrière son écran).

*Au fur et à mesure des prospections, les îles sont retournées sur leur face « sépia ». Lorsque la dernière île est retournée sur sa face « sépia », toutes les AUTRES îles reviennent sur leur face de prospection. En aucun cas les 5 îles « joueurs » et « non-joueurs » ne peuvent être sur leur face « sépia » en même temps.*

### ■ Comment fonctionne le draft de cubes ?

Le draft de cubes se fait à 2 joueurs : le joueur actif, qui prospecte, et le joueur passif, chez qui la prospection se déroule.

Lors d'une prospection, le joueur actif lance le jeton de Prospection. Celui-ci lui indique le nombre de cubes qu'il doit piocher au hasard dans le sac : 4 ou 5.

Si 4 cubes sont piochés, le joueur actif les pose devant lui sur la table, visibles de tous, puis en choisit un qu'il place derrière son écran. Le joueur passif choisit ensuite 2 cubes parmi les 3 restants, le dernier des cubes revenant au joueur actif et terminant ainsi le draft.

Si 5 cubes sont piochés, le joueur actif les pose devant lui sur la table, visibles de tous, puis le joueur passif constitue 2 tas distincts avec ces 5 cubes. Cela peut donc être soit 4 et 1, soit 3 et 2. Le joueur actif choisit l'un des deux tas et le joueur passif prend l'autre, terminant ainsi le draft.

S'il n'y a plus assez de cubes dans le sac pour la prospection, le joueur actif prend tous les cubes qui s'y trouvent.



## Action #2: Construire une pièce de Dragon

Les pièces (tuiles) de Dragon **DOIVENT** être construites dans l'ordre alphabétique, soit la pièce **A** en premier, suivie de la **B** puis la **C**, la **D** et enfin la **E**.

Pour construire une pièce de son Dragon, le joueur doit dépenser le total de cubes indiqué sur la pièce (voir tableau ci-dessous). Il peut à cette occasion utiliser autant de jetons « Gouverneur » qu'il le souhaite pour payer le coût de construction de sa pièce de Dragon, chaque jeton « Gouverneur » remplaçant l'un des cubes requis.

La construction peut être faite de n'importe quelle île. Le joueur n'a pas besoin d'être sur la sienne. Mais la construction d'une pièce de Dragon requiert néanmoins une action.

Les cubes dépensés de la sorte sont placés au milieu de la table de jeu et les éventuels jetons « Gouverneur » sont retournés à la réserve. La pièce (tuile) de Dragon ainsi acquise est retournée sur sa face construite (en couleur).

Le premier joueur à construire sa cinquième et dernière pièce de Dragon (la pièce **E**) gagne instantanément la partie.



The diagram illustrates the construction of a dragon piece from five tiles (A-E) and the cost of each tile in terms of cubes and Governor tokens.

- Tile A:** 3 cubes (Yellow, Blue, Purple)
- Tile B:** 1 Yellow cube + 1 Blue cube + 1 Purple cube
- Tile C:** 3 cubes (Yellow, Blue, Purple)
- Tile D:** 1 Yellow cube + 1 Blue cube + 1 Purple cube
- Tile E:** 1 Yellow cube + 1 Blue cube + 1 Purple cube + 2 Yellow cubes

The tiles are shown in a 2x3 grid, with the top row containing tiles C, D, and E, and the bottom row containing tiles A and B. The tiles are arranged to form a large, colorful dragon piece. A circular icon labeled "Jeton Gouverneur" is shown below the tiles.

Le coût de construction de chaque pièce de Dragon est le même pour tous les joueurs.

**A** 3 ou 3 ou 3    **B** + +    **C** 3 ou 3 ou 3    **D** + +    **E** + + + 2

## Action #3: La Guilde des Contrebandiers



Comme sur chaque île neutre, le joueur choisit l'une des 2 actions possibles. Sur la tuile « Guilde des Contrebandiers », le joueur peut donc:

- 1 dépenser 1 cube jaune pour prendre 1 cube au hasard dans le sac (le cube pioché doit être montré aux autres joueurs avant d'être placé derrière son écran), puis prendre 2 jetons d'influences « Contrebandiers »,

OU

- 2 échanger autant de cubes bleus, violets et orange qu'il le souhaite provenant de derrière son écran (il doit les montrer aux autres joueurs) contre un nombre égal de jetons d'influence « Contrebandiers » et/ou « Marchands ».



Jeton Contrebandiers

## Action #4: La Guilde des Marchands

- 1 Le joueur peut dépenser 2 cubes jaunes pour prendre 1 jeton d'influence « Gouverneur »,

OU

- 2 Le joueur peut dépenser 1 jeton d'influence « Marchand » et 1 jeton d'influence « Contrebandier » pour prendre 1 cube jaune. Cette action coûteuse peut toutefois servir à se sortir de situations difficiles, car, sans cube jaune, le jeu est bien plus ardu.



Le jeton d'influence « Gouverneur » est un joker. Lors de l'achat d'une pièce de Dragon, et uniquement lors de cette action, le jeton d'influence « Gouverneur » peut remplacer n'importe quel cube de n'importe quelle couleur: jaune, bleu, violet ou orange. Le jeton d'influence « Gouverneur » est alors défaussé et retourné à la réserve.



**Action #5: Le Bazar**

- 1 Le joueur peut dépenser 3 jetons d'influence « Marchand » pour prendre 1 jeton d'influence « Gouverneur »,

OU

- 2 Le joueur peut dépenser 3 jetons d'influence « Contrebandier » pour prendre 2 cubes au hasard dans le sac (les cubes piochés doivent être montrés aux autres joueurs avant d'être placés derrière l'écran).

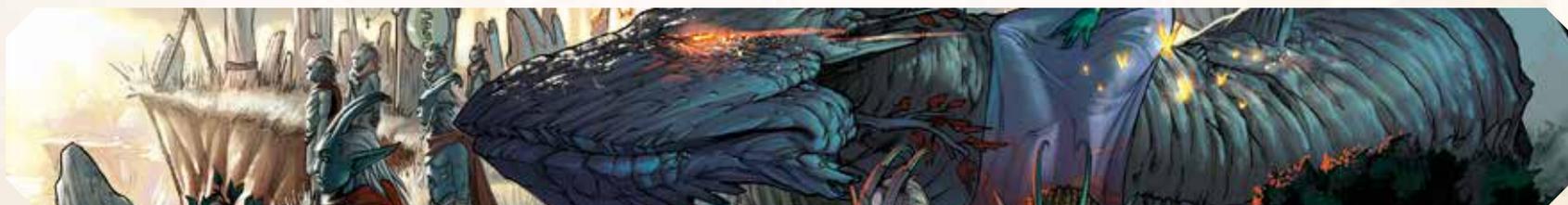
**Action #6: L'île du Gouverneur**

- 1 Le joueur peut dépenser 1 jeton d'influence « Marchand » pour retourner (flip) une île « joueur » ou « non-joueur » en jeu (MAIS pas une tuile neutre). Cette île sera donc, selon le cas, soit de nouveau disponible pour la prospection, soit repositionnée sur son côté indisponible (face « sépia »). Un bon moyen de ralentir un joueur en tête en retournant son île ou de tenter de gagner plus de cubes en le faisant sur la sienne !

OU

- 2 Le joueur peut dépenser 1 jeton d'influence « Contrebandier » pour obliger TOUS les autres joueurs à révéler les cubes cachés derrière leur écran. Chaque joueur ayant plus de 4 cubes (soit 5 ou plus) doit alors en défausser autant que nécessaire au centre de la table pour n'en garder que 4. Le joueur ayant activé cette action peut ensuite choisir 1 cube parmi tous ceux défaussés par le(s) joueur(s) et l'ajouter à son stock derrière son écran. Si aucun joueur ne défausse de cube, le joueur ayant activé cette action ne récupère rien. Il n'a cependant pas tout perdu puisqu'il sait maintenant avec certitude ce que chacun possède !

*Si avec la première action de l'île du Gouverneur un joueur retourne la cinquième île "joueur"/"non joueur" sur sa face « sépia », alors les quatre autres tuiles reviennent sur leur face de prospection.*



**Action Gratuite et Spéciale:**

Il existe une action gratuite qui peut être déclenchée par un joueur, **UNIQUEMENT** au début de son tour. Cette action ne compte pas comme une action pendant son tour.

Si ce joueur n'a **AUCUN** cube derrière son écran au début de son tour, il soulève son écran pour prouver sa bonne foi, prend gratuitement 1 cube jaune au centre de la table et le place derrière son écran. S'il n'y a pas de cube jaune au centre de la table, il le prend directement dans le sac.

**« LE CUBE BLANC », LA LARME DE RYU !**

Chaque cube du jeu représente une écaille de Dragon, une pierre mémoire de Dragon ou une griffe de Dragon, qui va pouvoir être utilisée par les joueurs pour créer leur Dragon. Les cubes jaunes représentent des pierres précieuses. Il existe aussi un unique cube blanc qui représente une Larme de Dragon. La Larme de RYU. C'est le bien le plus rare qui existe ! Lorsque ce cube est pioché, l'action en cours est menée à son terme et deux événements sont ensuite déclenchés :

- ⚙️ Les enchères de Dragons : Chaque joueur place secrètement dans son poing fermé autant de cubes qu'il le désire pris derrière son écran (Attention : le joueur ayant le cube blanc doit **OBLIGATOIREMENT** le miser). Tous les joueurs tendent ensuite leur bras vers le centre de la table et lorsque tout le monde est prêt, les mises sont révélées simultanément.
- ⚙️ Le joueur ayant misé le plus grand nombre de cubes (le cube blanc compte pour 1 comme les autres cubes), défausse tous les cubes misés, et construit immédiatement et gratuitement la prochaine pièce de son Dragon. Cette construction ne compte pas pour une action.

Tous les autres joueurs défaussent eux aussi tous les cubes qu'ils ont misés et choisissent pour chaque cube ainsi défaussé, 1 jeton d'influence « Marchand » ou « Contrebandier » (Attention : un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 jetons d'un type donné devant son écran. Ceux en trop sont perdus et doivent être retournés à la réserve).

Il n'est **PAS POSSIBLE** de récupérer 1 jeton d'influence « Gouverneur » par ce moyen.

En cas d'égalité pour la plus forte mise, personne ne construit sa pièce de Dragon. Les cubes misés sont néanmoins perdus et 1 jeton d'influence « Marchand » ou « Contrebandier » peut être choisit en compensation de chaque cube défaussé.

**Une fois l'enchère de Dragon finie, tous les cubes se trouvant au centre de la table, y compris le blanc qui vient d'être misé, sont remis dans le sac en tissu.**

Si la partie n'est pas finie, le tour de jeu continue avec le joueur suivant.

- ⚙️ *Lorsque le cube blanc est pioché, le joueur qui le prend doit **OBLIGATOIREMENT** le miser lors de l'enchère de Dragon.*
- ⚙️ *Qu'importe l'action qui entraîne la pioche du cube blanc, l'enchère de Dragon a toujours lieu.*
- ⚙️ *Aucun joueur ne peut avoir plus de 5 jetons d'influence de chaque type : « Marchand », « Contrebandier » et « Gouverneur ». Soit un total de 15 jetons d'influences.*

**LA PARTIE S'ARRÊTE IMMÉDIATEMENT, DÈS QU'UN JOUEUR A CONSTRUIT EN TOTALITÉ SON DRAGON. IL EST ALORS DÉCLARÉ GAGNANT DE LA PARTIE.**

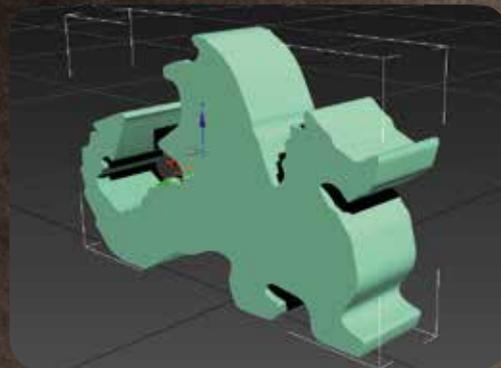
RYU

[www.moonstergames.com](http://www.moonstergames.com)

[facebook.moonstergames.com](https://www.facebook.com/moonstergames.com)

[twitter.com/ebeltrando](https://twitter.com/ebeltrando)

TÉLÉCHARGEZ LES PLANS 3D DES  
DRAGONS SUR NOTRE SITE !



Happy Baobab Co.,Ltd.

No.5, Dokmakro-5-gil, De-woong Bldg 3F,  
Mapogu, Seoul, Korea (Zip 121-883)

Office +82-2-3141-4573 Fax +82-2-6008-4575

[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

MGA

# RULEBOOK



A game by Kim Satô, Sha Yk and the Ender Green Team.  
Artwork by Bertrand Benoit and Romain Gaschet

RYU

Design by Ian Parovel and Good Heidi  
Translation by Alexandre Figuière

Several centuries ago, a celestial Leviathan cried on Titan, our planet. Its tears flooded our cities and our land. The people of the Dragons did their utmost to save as many of us as they could: Goblins, Shibuke, Reptilians, Sharks and Amazons. The survivors of this deluge were brought to Dala, the highest mountain range of our celestial body, with its 9 majestic summits. Nine summits that soon became ... 9 islands.

Since this long forgotten tragedy, the 5 main surviving nations have each colonized one of the islands. As for the four remaining ones, they have taken in the remnants of the other nations or clans of Titan, the other survivors among which I now live, me, Kamakor.

I am certainly one of the oldest Goblins of this new world as most of my people are gone now, except, of course, for the blue of the Mekas clan. Of all the clans of Goblins that existed before the flood, only the Mekas have survived, aided by their incredible machinery.

Because of my age however, I remain nowadays still their oracle, their Father. And thus, it was from my own voice that they learnt the great news. The signs never lie, I am positive about that!

- "RYU, the most ancient dragon, the one who ordered his own people to save us all. RYU, who was reported missing ever since and that no one alive today has ever seen. RYU yes ... RYU is back!"

For several moons now, the news has been the center of all discussions. The usual squabbles have all but died in front of the importance of the event as it was unanimously decided that a gigantic feast would be organized in his honor. And to prepare for the ceremony, each of the 5 surviving nations has engaged into the building of a Dragon in his image. The race is on and the first to complete their Dragon will be the winner, earning in the process the unique privilege of welcoming RYU himself.



# RYU



## CONTENTS:

- ⚙ 5 wooden dragons
- ⚙ 1 white cube (RYU's tear)
- ⚙ 8 blue cubes (Dragon claws)
- ⚙ 8 orange cubes (Dragon scales)
- ⚙ 8 purple cubes (Dragon memory stones)
- ⚙ 24 yellow cubes (Precious stones)
- ⚙ 1 fabric bag
- ⚙ 5 screens
- ⚙ 14 "Land" tiles
- ⚙ 25 "Dragon" tiles
- ⚙ Lots of Influence tokens: Merchants, Smugglers and Governors.
- ⚙ Lots of Exploration tokens
- ⚙ 1 rulebook



Non-players

### SHIBUKE



### REPTILIANS



### GOBLINS



### AMAZONS



### SHARKS





**Objective:** Be the first to build their Dragon.



## SETUP

Each player chooses a race, takes the corresponding screen and the 5 associated pieces of their Dragon before placing them in front of themselves. **1**

The game board will always consist of 9 islands: 4 neutral and 5 "player"/"non-player". **2**

With 5 players, take the 4 neutral and the 5 "player" islands, and shuffle them. Then, place them at random on the table in a circle of 9 islands. The "player" islands must be positioned with their exploration side facing up. **3**

With less than 5 players, take the 4 neutral islands, the "player" islands corresponding to the players' colors and add as many "non-player" islands as necessary to have 9 in hand. Then shuffle them and place them as before in a circle of 9 tiles. The "player" and "non-player" islands must be, as before, positioned with their exploration side facing up. **4**

**The game board is always composed of 9 islands.**

Each player then takes 2 yellow cubes from the reserve and places them behind their screen. Depending on their position in the game turn, each player also takes a "Smuggler" or a "Merchant" influence token (see table below). The 5 pieces of their Dragon are placed beside their screen, visible to all, with the sepia side facing up. During the game, only the wooden cubes will be hidden behind the screen.

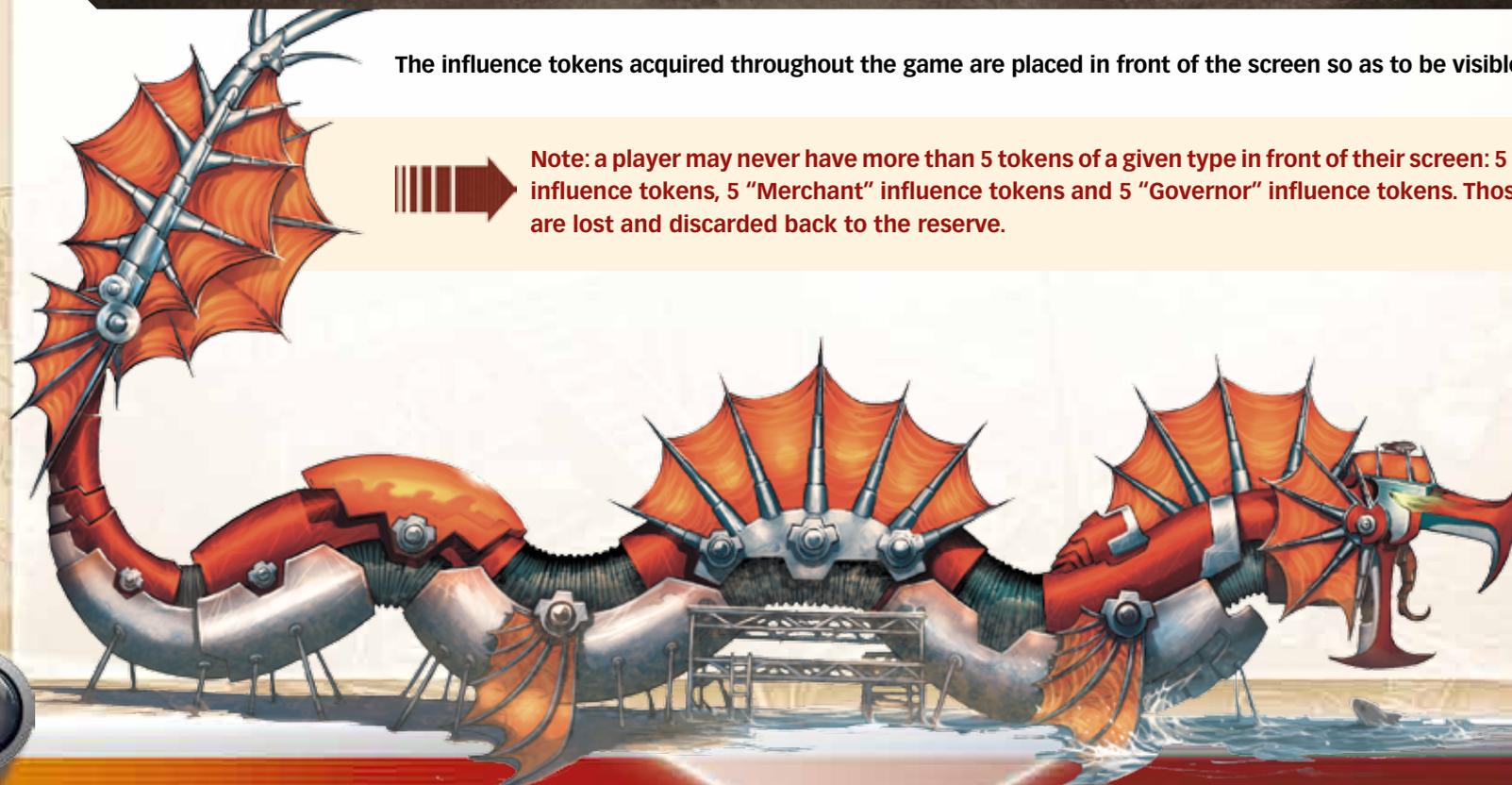
*In a 3 or 4-player game, the last player starts with either one "Smuggler" influence token or one "Merchant" influence token in addition to their two yellow cubes.*

*In a 5-player game, the last two players take either one "Smuggler" influence token or one "Merchant" influence token in addition to their two yellow cubes.*

**The influence tokens acquired throughout the game are placed in front of the screen so as to be visible to all players.**



**Note:** a player may never have more than 5 tokens of a given type in front of their screen: 5 "Smuggler" influence tokens, 5 "Merchant" influence tokens and 5 "Governor" influence tokens. Those in excess are lost and discarded back to the reserve.





A player island prospecting face



A player island sepia face



A non-player island prospecting face



A non-player island sepia face



In a game with 2, 3 or 4 players, the unused cubes are returned to the game box and are not used during the game. **5**

After each player has taken their 2 yellow cubes at the beginning of the game, place all the remaining cubes in the fabric bag.

Each player then takes an Exploration token that they place in full view in front of their screen.

Each player takes the wooden Dragon of their color and places it on their starting island. This will be their playing piece, their hero, the one they will move from one island to another in order to negotiate, explore and build the Dragon of their people.

During the game, all the wooden cubes spent by the players are discarded in the middle of the table. They are returned to the fabric bag only after a special event (The Tear of RYU).

**5**

Number of cubes available in a

2	1	6	6	6	18
3/4	1	7	7	7	21
5	1	8	8	8	24



## HOW TO PLAY?

The player who last battled, rode or raised a dragon, plays first. The players will then play in clockwise order.



On their turn, a player may choose to:

- Move 0 to 2 tiles (islands) in either direction, then make an action **OR**
- Make an action then move 0 to 2 tiles (islands) in either direction **OR**
- Move 0 to 4 tiles (islands) in either direction.

*The possible actions (only one allowed per turn) are: explore, build a piece of Dragon (tile), take an action at the Smuggler Guild, take an action at the Merchant Guild, take an action at the Bazaar, or take an action at the Governor's Island.*



### Action #1: Explore

Exploration is the main action of the game, at least in the beginning. During the middle game or near the end, it is better not to Explore the island of the player (or players) in the lead.

A player can **ONLY** explore an opponents' island or that of a "non-player". They are not allowed to explore their own island or a neutral one (the Merchant Guild, the Smuggler Guild, the Bazaar or the Governor's island).

When a player explores the island of another player, the latter is not required to be present.

It is **ONLY** possible to explore an island which has its exploration side facing up. An island showing its "sepia" side may not be explored.

**When a player wishes to explore a “player” island, they must:**

- ⚙️ Discard a yellow cube by placing it in the center of the table,
- ⚙️ Flip over the island to its “sepia” side,
- ⚙️ Take a “Merchant” influence token,
- ⚙️ Then flip the Exploration token and perform the draft of cubes accordingly (4 or 5).



**When they wish to explore a “non-player” island, they must:**

- ⚙️ Discard a yellow cube by placing it in the center of the table,
- ⚙️ Flip over the island to its “sepia” side,
- ⚙️ Take a “Merchant” influence token,
- ⚙️ And draw 2 cubes at random from the fabric bag (these cubes must be shown to the other players before being placed behind their screen).

*One exploration after the other, the islands are flipped onto their “Sepia” side. When the last island is changed for its “Sepia” side, all the other four islands are put back to their “exploration” side. At no time may the 5 “player” and “non-player” islands be on their “Sepia” side together.*

**How does the draft of cubes work?**

The draft of cubes occurs between 2 players: the active player, who is exploring, and the inactive player, whose island is being explored.

During an exploration, the active player flips the Exploration token. The result indicates the number of cubes to be drawn at random from the bag: 4 or 5.

If 4 cubes are drawn, the active player places them on the table in plain view of all the others. They then pick one that they place behind their screen. The inactive player chooses in turn 2 cubes from the remaining 3 and places them behind their own screen. The fourth and last cube goes to the active player, thus completing the draft phase.

If 5 cubes are drawn, the active player places them on the table in plain sight. Then the inactive player separates them in two distinct piles. It can be either 4 and 1 or 3 and 2. The active player first picks one of the two piles. The inactive player gets the other, thus completing the draft phase.

If there are not enough cubes in the bag for the exploration, the active player gets them all.



## Action #2: Build a piece of Dragon

The Dragon pieces (tiles) **MUST** be built in alphabetical order: **A** first, followed by **B** and then **C**, **D** and finally **E**.

To build a piece of their Dragon, a player must discard the total number of cubes indicated on the Dragon piece they wish to build (see table below). On this occasion, they may discard as many "Governor" influence tokens as they want to pay the building cost of their Dragon piece. Each "Governor" influence token replaces one of the required cubes.

Building may be performed from any island. A player does not need to be on their own island to build one of their Dragon pieces. But building a piece of a Dragon is still an action.

The discarded cubes are placed in the middle of the table and the "Governor" influence tokens used are returned to the reserve. The built Dragon piece is then flipped to its colored side to indicate it has been built.

The first player to build his fifth and last Dragon piece (**E**) wins the game immediately.



The diagram illustrates the building process of a Dragon piece. It shows a wireframe of the dragon at the top, divided into five sections labeled A through E. Below this, a grid shows the pieces being built. Each piece has a cost indicated by colored cubes and a Governor token. The costs are: A (3 cubes), B (1 cube + 1 Governor token), C (3 cubes), D (1 cube + 1 Governor token), and E (1 cube + 1 Governor token + 2 Governor tokens). The completed dragon is shown at the bottom, with a Governor token placed next to it.

The building cost of each Dragon piece is the same for all players.

**A** 3 or 3 or 3

**B** + +

**C** 3 or 3 or 3

**D** + +

**E** + + + 2

## Action #3: The Smuggler Guild



On each neutral island, the player may choose between 2 possible actions. At the Smuggler Guild, they may:

- 1 spend 1 yellow cube to take a cube at random from the bag (the drawn cube must be shown to the other players before being placed behind their screen). Then they take 2 "Smuggler" influence tokens,

OR

- 2 exchange as many cubes (orange, blue or purple) from behind their screen as they wish (they must show them to the other players) for an equal number of "Smuggler" and/or "Merchant" influence tokens.



Smuggler token

## Action #4: The Merchant Guild

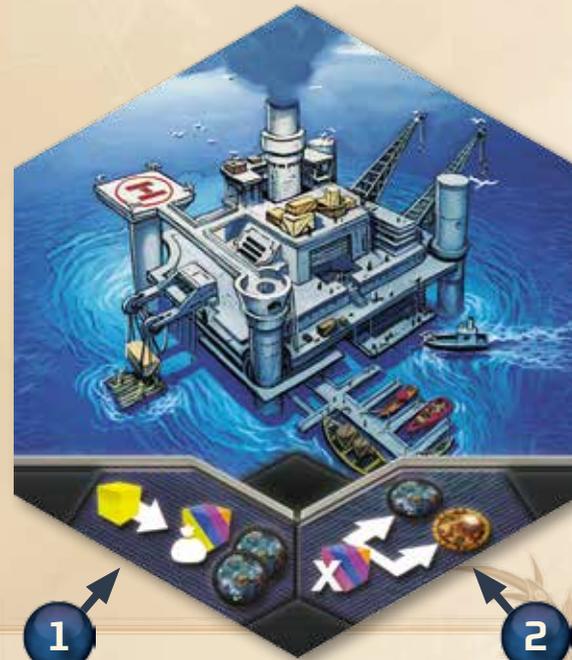
- 1 The player may spend 2 yellow cubes to take a "Governor" influence token,

OR

- 2 The player may spend 1 "Merchant" and 1 "Smuggler" influence tokens to take a yellow cube. This action, however costly, may be useful in some situations as, with no yellow cube, the game is more difficult.



The "Governor" influence token is a wildcard. When building a piece of Dragon, and only during this action, the "Governor" influence token may replace a cube of any color: yellow, orange, blue or purple. The token is then discarded and returned to the reserve.



1

2



1

2

## Action #5: The Bazaar

- 1 The player may spend 3 "Merchant" influence tokens to take a "Governor" influence token,

OR

- 2 The player may spend 3 "Smuggler" influence tokens to randomly draw 2 cubes from the bag (the drawn cubes must be shown to the other players before being placed behind their screen).

## Action #6: The Governor's Island

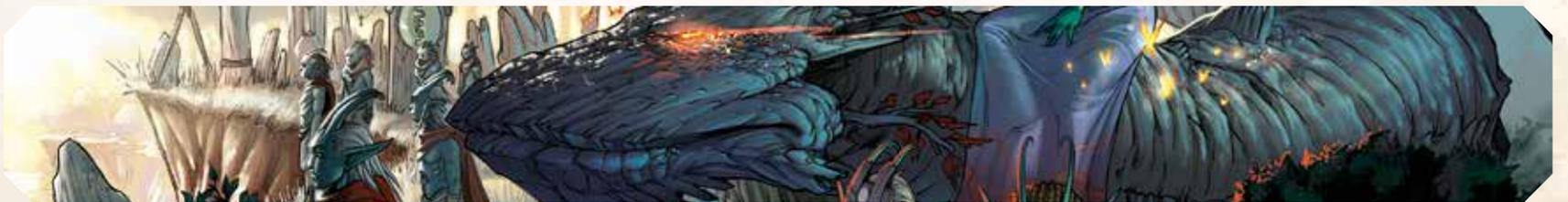
- 1 The player may spend a "Merchant" influence token to flip over a "player" or a "non-player" island (NEVER a neutral one). The chosen island will become either available again for exploration, or back on its "sepia" side and thus, unavailable for exploration. A good way to slow down the leading player is by flipping their island, or to try to get more cubes by flipping one's own!

OR

- 2 The player may spend a "Smuggler" influence token to force ALL the other players into revealing the cubes they have behind their screens. Each player having more than 4 cubes (5 and up) must discard as many as necessary to retain only 4. The player having activated the action may then choose a cube among those discarded by their opponents and add it to their stock behind their screen. If no cube was discarded, the player having activated the action receives none. However, everything is not lost as now, they know exactly what each player owns!



*If the first action of the Governor's Island makes the player flip the fifth "player"/"non-player" island to its "sepia" side, then the other four are repositioned on their exploration side.*



**Free and Special Action:**

There is a free action that may be activated by a player **ONLY** at the beginning of their turn. This action does not count against the maximum of 1 action per turn.

If a player has **NO** cubes behind their screen at the beginning of their turn, they lift their screen to prove it and gets a yellow cube for free from the center of the table. If there are no yellow cubes in the center of the table, then they may look in the bag to take one.

**"THE WHITE CUBE", RYU'S TEAR!**

Each cube of the game represents a Dragon scale, a Dragon memory stone or a Dragon claw that will be used by the players to build their Dragon. The yellow cubes are precious stones. There is also a unique white cube that represents a crystalized Tear of RYU. It is the rarest of all! When it is drawn, the action in process is completed and then, two events occur.

- ⚙ The Dragon bid: each player secretly places in their closed hand as many cubes as they wish from behind their screen (Note: the player with the white cube **MUST** bid on it). All the players extend their arm toward the center of the table and reveal simultaneously their bid.
- ⚙ The player having bid the highest number of cubes (the white cube counts for 1 like any other) discards all of them and immediately builds for free the next piece of their Dragon. This building does not count as an action.

All the other players also discard their bids of cubes. For each cube a player has discarded, he may take a "Merchant" or a "Smuggler" influence token from the reserve (Note: a player may never have more than five tokens of each type in front of their screen. The excess is lost and returned to the reserve).

It is **NOT POSSIBLE** to take a "Governor" influence token in this manner.

In case of a tie for the highest bid, no one may build their Dragon piece. The cubes bided are nonetheless discarded and a "Merchant" or "Smuggler" influence token may be taken from the reserve for each discarded cube.

**Once the Dragon bid is complete, all the cubes lying in the middle of the table, including the white one, are placed back into the fabric bag.**

If the game is not over yet, the game turn continues with the next player.

- ⚙ *When the white cube is drawn, the player who gets it **MUST** use it in their Dragon bid.*
- ⚙ *Whatever the action that leads to the drawing of the white cube, the Dragon bid always occurs.*
- ⚙ *No player may have more than 5 influence tokens of each type: "Merchant", "Smuggler" and "Governor". Accordingly, the maximum number of influence tokens a player may have is 15.*

**THE GAME IS OVER AS SOON AS A PLAYER COMPLETES THE BUILDING OF THEIR DRAGON.  
THEY ARE THEN DECLARED THE WINNER OF THE GAME.**



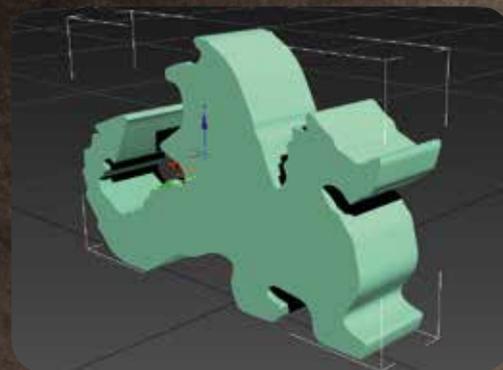
RYU

[www.moonstergames.com](http://www.moonstergames.com)

[facebook.moonstergames.com](https://www.facebook.com/moonstergames.com)

[twitter.com/ebeltrando](https://twitter.com/ebeltrando)

DOWNLOAD 3D FILES OF  
DRAGONS ON OUR WEBSITE !



Happy Baobab Co.,Ltd.

No.5, Dokmakro-5-gil, De-woong Bldg 3F,  
Mapogu, Seoul, Korea (Zip 121-883)

Office +82-2-3141-4573 Fax +82-2-6008-4575

[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

