

Au pays des petits dragons



Un jeu de course et de dé ultrarapide pour 2 à 4 petits dragons de 3 à 99 ans.

Auteur : Felix Leicht
Illustration: Janina Görrissen
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Le jour de la grande fête des dragons approche à grands pas. Les petits dragons sont très excités : le jeune Croc-Tonnerre et ses amis Pluie-Détincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience. La course de la vallée des dragons commence d'un moment à l'autre et le gagnant aura le privilège d'allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Le grand volcan dont le cratère renferme quatre précieuses pierres volcaniques sert de ligne d'arrivée. Évidemment les jeunes dragons veulent tous gagner. Mais attention : un vent tourbillonnant balaye sans cesse la vallée et les écarteront du droit chemin. Les dragons seront alors obligés de parcourir de plus grandes distances, mais ils trouveront plus de pierres volcaniques sur ces chemins détournés. Et ce ne sont pas les dragons qui volent le plus rapidement qui gagnent la course, mais ceux qui ramassent le plus grand nombre de pierres volcaniques !

FRANÇAIS



Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dragon vert « Croc-Tonnerre »
- 1 dragon jaune « Pluie-Détincelle »
- 1 dragon orange « Feu-follet »
- 1 dragon turquoise « Foudre-Argentée »
- 4 tuiles de tourbillon
- 1 dé à tourbillons
- 60 pierres volcaniques



Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Insérez les quatre tuiles de tourbillon dans les trous du plateau de jeu prévus à cet effet. Au début de la partie, les flèches de tourbillon pointent en direction de la voie principale, qui est de couleur orange. Chaque joueur choisit un dragon et le place sur la case départ. Rangez dans la boîte les dragons dont vous ne vous servez pas.

Placez 4 pierres volcaniques sur le volcan (=case d'arrivée). Les autres pierres sont placées en réserve à côté du plateau.

Placez le dé à portée de main. La course peut commencer !

FRANÇAIS



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le cri d'un dragon, commence et jette le dé en premier.

Qu'indique le dé à tourbillons ?

- **1, 2 ou 3 points :**



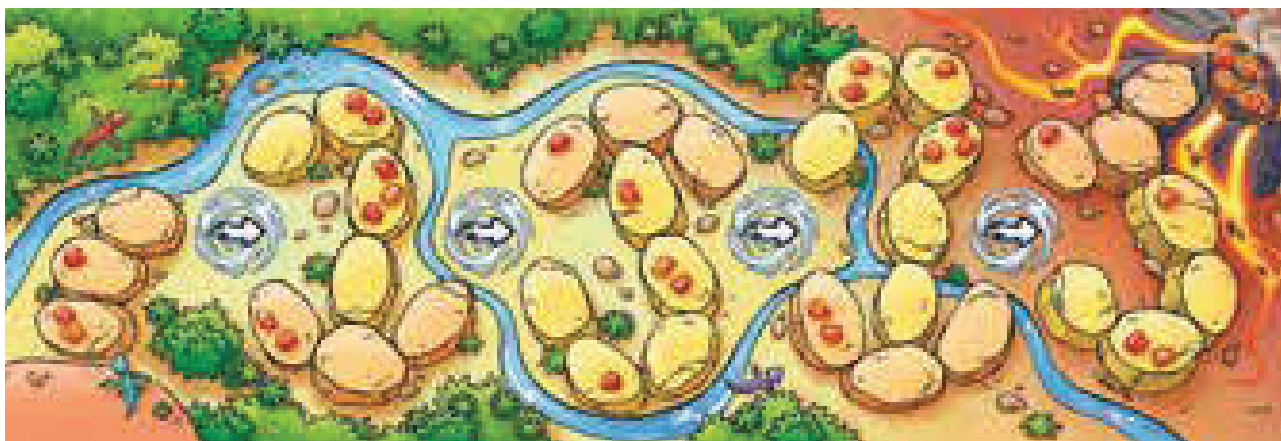
avance ton dragon du nombre de points qu'indique le dé en direction du volcan. Plusieurs dragons peuvent se trouver en même temps sur une case.



• Le tourbillon :



un vent tourbillonnant balaye la vallée. Tourne toutes les tuiles de tourbillon vers l'autre chemin menant au volcan, en passant du parcours orange au parcours jaune ou inversement. Le même phénomène se produit lorsqu'un dragon se trouve sur une tuile de tourbillon.



Où ton chemin te mène-t-il ?



Si tu t'arrêtes sur une case illustrée de pierres volcaniques, tu prends dans la réserve le nombre de pierres qui figurent sur la case. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



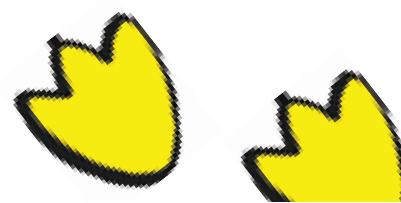
Si tu avances en passant par une tuile de tourbillon, elle est considérée comme n'importe quelle autre case du jeu. Une fois que tu es passé par-dessus la tuile de tourbillon, tu la fais pivoter dans la direction opposée.



Si tu t'arrêtes sur un tourbillon à la fin de ton tour, tu restes dessus. Ton tour est terminé. Une fois que tu quittes la tuile de tourbillon au tour suivant, tu dois la faire tourner en direction de l'autre chemin. Le phénomène se produit même si un dragon se trouve sur cette tuile de tourbillon.



Si tu t'arrêtes sur une case ne représentant ni tourbillon ni pierre volcanique, il ne se passe rien. Ton tour est alors terminé.



Important : si la réserve de pierre volcanique est épuisée, tu ne peux malheureusement plus en recevoir. Il ne te reste alors plus qu'à tenter de récupérer en premier les pierres volcaniques du volcan. Dépêche-toi d'y arriver en premier !

Mais attention, il y a des **règles** à respecter dans la vallée des dragons :

- vous ne pouvez pas faire reculer vos dragons vers la case de départ.
- Le changement de chemin (entre orange et jaune) n'est possible qu'au niveau des tourbillons.

Fin de la partie :

FRANÇAIS Lorsqu'un premier dragon atteint le volcan et récupère les quatre pierres volcaniques, le jeu s'achève et tous les dragons doivent rester à leur place. Chacun des joueurs compte les pierres volcaniques qu'il a ramassées en chemin. Celui qui a réuni le plus grand nombre de pierres volcaniques a gagné la course de la vallée des dragons et pourra allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Les autres dragons se feront une joie d'assister au grand feu d'artifice au premier rang ! En cas d'égalité, les deux dragons ex aequo sont vainqueurs et allument ensemble le feu d'artifice.

L'aide au comptage

Vous avez du mal à compter ? Ne vous inquiétez pas : retournez le plateau de jeu et déposez vos pierres volcaniques sur les traces de pas de votre couleur. Celui dont les traces vont le plus loin a gagné.

