



Matériel de jeu

- 1 Plateau de jeu
- 1 Dragon
- 4 Nains
- 44 Pièces d'or
- 4 Coffres au Trésor
- 4 Bourses
- 24 Cartes (4 jeux de 6 cartes)

Introduction

Attirés par son trésor, de valeureux Nains s'aventurent dans la grotte du Dragon ! Le chemin menant à son antre est jonché de pièces d'or abandonnées par les précédents aventuriers effrayés. Arriverez-vous à éviter le Dragon et amasser le plus d'or ?

But du jeu

Avancez prudemment dans cette grotte et accumulez le plus de pièces d'or possible. À la fin de la partie le joueur le plus riche l'emporte !

Mise en place

(variante à 2 joueurs en fin de règles)

- ♦ Placez le plateau de jeu au centre de la table avec les pièces posées à côté de l'antre du Dragon. C'est le Trésor du Dragon.
- ♦ Les joueurs choisissent une couleur et prennent tous les éléments correspondant à cette couleur :
 - ♦ 1 Nain,
 - ♦ 1 jeu de 6 cartes différentes (Le dos des cartes correspond aux couleurs des nains),
 - ♦ 1 Coffre au Trésor,
 - ♦ 1 Bourse.



Installation pour 4 joueurs

Les joueurs placent leur Nain sur la case de départ (en dehors de la caverne).

Le joueur le plus jeune prend le Dragon devant lui, il devient le joueur Dragon. Au tour suivant, c'est le joueur à sa gauche qui prendra le Dragon et deviendra le joueur Dragon.

Tour de jeu

Un joueur joue le Dragon. Les autres joueurs joueront leur Nain durant ce tour de jeu.

Les joueurs Nain vont tenter d'avancer sur le chemin en choisissant secrètement une carte de leur main qu'ils placent face cachée devant eux. Le joueur Dragon place ensuite le Dragon sur l'une des 5 cases de son antre.

Les joueurs révèlent leurs cartes !

♦ **Les joueurs qui ont choisi une case différente de celle où se trouve le Dragon**, déplacent leur Nain sur la première case de cette couleur se situant devant leur Nain. Puis ils prennent autant de pièces d'or du Trésor du Dragon que représentées sur la case et les placent sur leur Bourse (pas dans leur coffre). Il est possible de trouver plusieurs Nains sur une même case.

Les cartes jouées restent devant les joueurs faces visibles.

♦ **Les joueurs qui ont malheureusement choisi la même case que le Dragon**, sont effrayés. De ce fait, ils déplacent leur Nain sur la première case de cette couleur se situant derrière eux (s'il n'y en a pas, le Nain retourne sur la case départ) et ils ne prennent pas de pièces d'or.

Ces joueurs malheureux vont-ils perdre de l'or ? : tous les joueurs malheureux partagent secrètement tout l'or de leur Bourse entre leurs 2 mains (**Note**: Ils peuvent prendre toutes leurs pièces dans une seule main s'ils le souhaitent). Puis ils présentent leurs 2 mains fermées au Dragon qui va en choisir une. Toutes les pièces qui se trouvent dans cette main retournent dans le Trésor du Dragon. Les pièces qui sont dans l'autre main retournent sur la Bourse des joueurs qui reprennent toutes leurs cartes en main, y compris celles déjà posées sur la table.



♦ **Les joueurs qui ont choisi la carte Coffre ne bougent pas leur Nain.** Ils ne pourront pas être attrapés par le Dragon pour ce tour de jeu. De plus, ils pourront protéger leurs pièces d'or qui se trouvent sur leur Bourse en les plaçant dans leur Coffre. Elles seront définitivement protégées jusqu'à la fin de la partie. Le contenu du coffre ne peut pas être consulté.

Cette action leur permet également de reprendre toutes leurs cartes en main.

Rappelez-vous :

- ♦ Les cartes jouées restent devant les joueurs faces visibles tant que le Dragon ne vous a pas attrapé ou que vous n'avez pas joué votre carte Coffre.
- ♦ Le joueur Dragon ne joue pas de carte et son Nain ne se déplace pas durant ce tour de jeu. Son Nain ne peut donc pas être attrapé par le Dragon.
- ♦ Les pièces placées dans les Coffres ne peuvent plus être reprises par le Dragon.

Note : Pour arriver dans l'ancre du Dragon, les joueurs doivent choisir une carte correspondant à une des cases de l'ancre du Dragon. De plus, il ne faut pas que le Dragon choisisse cette même case durant ce tour de jeu.

Le joueur Dragon passe le Dragon au joueur à sa gauche et un nouveau tour de jeu commence.



Fin de partie

La partie se termine à la fin d'un tour où au moins un joueur a atteint l'ancre du Dragon.

Un joueur qui arrive dans l'ancre du Dragon récupère 4 pièces.

Tous les joueurs comptent le nombre de pièces qui se trouvent dans leur Bourse et celles cachées dans leur Coffre.

Le joueur avec le plus de pièces gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus proche de l'ancre du Dragon l'emporte, sinon, la victoire est partagée.

Note : Plus rarement, la partie peut prendre fin immédiatement quand il n'y a plus de pièces dans le Trésor du Dragon. S'il n'y a pas suffisamment de pièces dans le Trésor du Dragon pendant la phase de récupération des pièces d'or, alors les pièces restantes sont réparties équitablement entre les joueurs ayant gagné de l'or ce tour-ci. Si la quantité de pièces n'est pas divisible par le nombre de joueurs concerné, alors les pièces non-divisibles ne sont pas attribuées.

Variante à 2 joueurs

Mise en place :

Chaque joueur prend 2 Nains, 1 seule Bourse, 1 seul Coffre et 1 seul jeu de 6 cartes.

Tour de jeu :

La variante à 2 joueurs se joue de la même façon que la version à 3 et 4 joueurs sauf qu'il n'y a qu'un joueur Dragon et qu'un joueur Nain dont les rôles peuvent s'intervertir au cours de la partie.

Le joueur Nain joue avec ses 2 Nains. À chaque tour, il doit choisir lequel de ses 2 Nains se déplace. Seul le Nain qui se déplace peut être attrapé par le Dragon. L'autre Nain est protégé.

Les joueurs n'échangent leur rôle de Dragon et de Nain que si l'un des deux cas suivants se produit :

- ♦ Le joueur Nain se fait attraper par le Dragon.
- ♦ Le joueur Nain joue une carte Coffre.

Fin de partie :

La partie s'arrête quand les 2 Nains d'un joueur ont atteint l'ancre du Dragon. Le plus riche des joueurs (pièces d'or sur la Bourse et dans le Coffre) l'emporte.

