



DRAGONS LÉGENDAIRES

COURSE ENTRE MONSTRES MARINS

Un jeu mythique de course et de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Wolfgang Dirscherl et Wolfgang Lehmann • **Illustration :** Pascal Nöldner • **Rédaction :** Kristin Dittmann • **Durée du jeu :** env. 15 minutes

Chaque année, un phénomène magique se produit au beau milieu de l'océan. La surface de l'eau étincelle, puis d'immenses dragons émergent des profondeurs de l'océan et nagent frénétiquement dans la même direction. Ils se dirigent vers une baie secrète. C'est là qu'ils déposent leurs œufs dorés, d'où écloront très bientôt leurs petits. Aidez votre dragons à arriver à destination le plus rapidement possible. Mais attention aux dangereux requins !

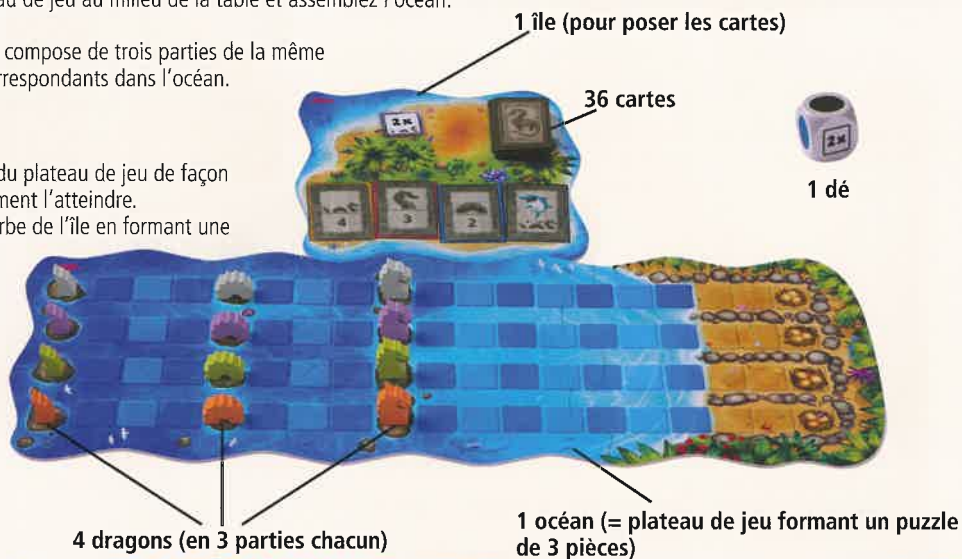
Qui arrivera en premier et en entier à la baie des dragons pour atteindre son nid ?

PRÉPARATIFS

Posez les trois pièces de puzzle du plateau de jeu au milieu de la table et assemblez l'océan.

Choisissez un monstre marin. Chacun se compose de trois parties de la même couleur. Placez-les sur les marquages correspondants dans l'océan. Ils doivent former une rangée. Placez les dragons en trop dans la boîte.

Installez l'île à votre convenance à côté du plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent facilement l'atteindre. Mélangez les cartes et posez-les sur l'herbe de l'île en formant une pile face cachée. Retournez aussitôt les quatre premières cartes que vous placez sur les quatre emplacements (jaune, rouge, bleu et noir). Préparez le dé.







DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui nage aussi bien qu'un monstre marin ? Tu commences en lançant le dé !

Règles générales de la course :

- Pendant ton tour, tu peux lancer le dé **jusqu'à trois fois**. Si ton premier ou ton deuxième lancer **ne te satisfait pas**, tu peux relancer le dé. Toutefois, après le troisième lancer, tu dois exécuter l'action.
- Si le résultat du dé te convient, tu exécutes l'action de la carte qui se trouve sur l'île en la prenant sur l'emplacement de la couleur du dé.

Qu'indique le dé ?

-  **jaune**  **rouge**  **bleu**  **noir**

Prends la carte correspondante sur l'île et exécute le déplacement avec ton monstre marin. Ensuite, dépose cette carte dans la défausse face visible (plage). Puis, retourne aussitôt une nouvelle carte de la pioche, que tu poses à l'emplacement qui s'est libéré sur l'île.

• Qu'indique la carte ?



- La **queue**, le **corps** ou la **tête** d'un dragon et un **chiffre**. Tu avances la pièce représentée du nombre de cases correspondant au chiffre.

Attention ! Dépassement interdit : les différentes parties du dragon ne peuvent pas passer l'une par-dessus l'autre. Le corps reste toujours entre la queue (en dernier) et la tête (en premier). On s'arrête à la dernière case libre avant la prochaine partie du dragon.



- Le **dragon joker** : tête, corps, queue et un chiffre :

Tu peux avancer de deux, trois ou quatre cases avec **n'importe quelle partie de ton dragon**. Ce faisant, tu peux déplacer une ou plusieurs parties différentes tant que le nombre de déplacements est égal au chiffre indiqué..



- **Requin**

Ton dragon prend peur et se fait tout petit : rapproche la tête et la queue de ton dragon de son corps !



- **2x** 2x

Cette action est toujours identique et se déroule en deux étapes :

1. Tu peux avancer de deux cases n'importe quelle partie de ton dragon. Il peut s'agir de plusieurs parties différentes. Par exemple, tu peux décider d'avancer d'une case la tête de ton monstre, et d'une autre case son corps.
2. Chaque fois que tu exécutes cette action, ramasse ensuite les quatre cartes de l'île et dépose-les faces visibles dans la défausse. Retourne ensuite quatre nouvelles cartes de la pioche et pose-les sur les quatre emplacements de couleur qui viennent de se libérer.

- **Étoile dorée**

Tu peux choisir la couleur que tu veux et exécuter l'action correspondante.

Attention :

- Tu dois choisir une action pendant ton tour, même si tu ne peux pas l'exécuter. La carte correspondante rejoint la défausse et elle est remplacée par une nouvelle carte.
- Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse et formez ainsi une nouvelle pioche.
- Au cours de la partie, les cases de départ des dragons sont des cases normales.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'un dragon (= ses trois parties) a atteint les trois cases de la plage où se trouve son nid. Il remporte alors la partie !



Exemple de fin de partie : le monstre marin vert l'emporte.

*Chers enfants, chers parents,
Si vous avez perdu une pièce de jeu, vous pouvez en faire la demande
est encore disponible sur www.haba-play.com dans la rubrique Pièces détachées.*