

Fort comme un dragon

Une impétueuse course de dragons,
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Felix Scheinberger
Durée de la partie : env. 15 minutes

Les dragons aiment bien jouer avec le feu. Ils dansent et sautent joyeusement au bord du cratère du volcan qui est en train de cracher du feu. Ils sont même tellement courageux qu'ils veulent organiser une course de dragons autour du volcan. Et les voilà déjà partis, chacun voulant être le plus rapide. Attendons de voir quel dragon va réussir ce coup de force !



FRANÇAIS

Contenu

- 4 dragons
- 4 grottes
- 8 cartes de volcan
- 16 cartes de dragons
- 1 règle du jeu

11

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un dragon en dernier commence. Quoi ? Aucun de vous n'a jamais caressé de dragon ? C'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

N.B. :

Dans les grottes et sur les cases des cartes de volcan, il y a toujours un animal représenté (une salamandre, une araignée, un bébé dragon, une chauve-souris). Ces animaux sont également représentés sur les cartes de dragon réparties dans le volcan. Ton dragon n'a le droit d'avancer que si tu retournes une carte de dragon qui représente le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon.



Retourne une carte de dragon. Qu'est-ce qu'il y a dessus ?

- **Le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon ?**
Formidable ! Laisse la carte avec la face tournée vers le haut. Avance ton dragon sur le volcan du nombre de cases correspondant au nombre d'animaux représentés sur la carte de dragon. Il peut y avoir un, deux ou trois animaux sur la carte. Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon. Regarde sur quel animal se trouve alors ton dragon.
- **Un autre animal ?**
Dommage ! Tu n'avances pas ton dragon et ton tour est fini.

13

But du jeu

Quel dragon courageux aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte ?

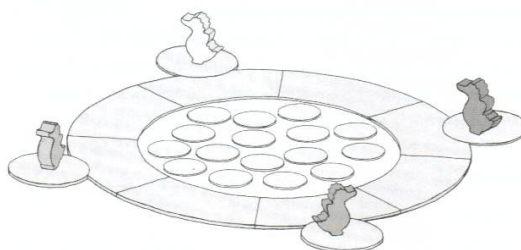
Préparatifs

Tout d'abord assembler le volcan :

Poser les quatre cartes de volcan qui ont une découpe et les quatre cartes de volcan sans découpe en formant un grand volcan rond. Faire attention à ce que les deux formes de cartes de volcan soient alternées.

Chacun prend un dragon et la grotte de la couleur correspondante. Il met sa grotte dans une découpe de n'importe quelle carte de volcan et met son dragon dans la grotte.

Mélanger les cartes de dragon et les répartir dans le volcan, faces cachées.



Conseil : quand il y a deux joueurs, poser les grottes dans des découpes opposées du volcan.

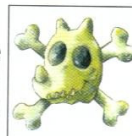
12

• Un dragon-pirate ?

Fais bien attention aux dragons-pirates !

Laisse la carte de dragon face tournée vers le haut. Recule ton dragon du nombre de cases correspondant au nombre de dragons-pirates représentés sur la carte. Il peut y avoir un ou deux dragons-pirates sur la carte.

Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon et chercher l'animal de la nouvelle case sur laquelle se trouve ton dragon.



Attention : si ton dragon se trouve encore dans sa grotte, il ne se passe rien. Si ton dragon est déjà sorti de sa grotte, tu le déplaces en le faisant reculer sur les cases du volcan.

Une fois ton tour fini, tu retournes à nouveau toutes les cartes de dragons et c'est au joueur suivant de jouer.

Règles de dragon :

- Il ne doit jamais y avoir plusieurs dragons sur une case. Si ton dragon devait atterrir sur une case occupée, tu n'as pas le droit de jouer et ton tour est fini.
- Tu dois arriver directement dans ta grotte avec ton dragon. Si tu n'arrives pas directement dans la grotte et si tu devais la dépasser, ton tour est fini. Ton dragon doit attendre et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un dragon a fait une fois le tour du volcan et arrive à nouveau dans sa grotte. Il gagne cette folle course jouée autour d'un volcan grondant et bouillonnant.

14

FRANÇAIS