

Le volcan aux rubis



Une course explosive autour d'un volcan, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Carlo Emanuele Lanzavecchia
Agence de licence : PROJEKT SPIEL
Illustration : Franz Vohwinkel
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Dans la vallée des dragons, un grondement sourd et menaçant retentit : l'impressionnant volcan Rubino est prêt à entrer de nouveau en éruption après plus d'un millier d'années ! Les cavaliers des dragons attendent impatiemment ce spectacle car, selon une ancienne légende, des rubis de grande valeur seraient éjectés du cratère du volcan. Celui qui les donne en nourriture à son dragon le rend soi-disant invincible ! Chevauchez vous aussi les dragons et approchez-vous du volcan aux rubis !

En faisant preuve de tactique et d'adresse et en comptant sur la chance, vous devez faire voler vos dragons autour du volcan et récupérer les rubis convoités. Celui qui aura le plus de rubis à la fin de la partie sera le gagnant.

But : avoir le plus de rubis

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 volcan (comprenant une partie supérieure et une partie inférieure)
- 8 dragons de 4 couleurs différentes montés par des cavaliers
- 4 petits sacs
- 2 dés
- 80 rubis
- 12 morceaux de charbon
- 1 règle du jeu

plateau de jeu au milieu de la table, volcan par-dessus, dragons sur cases de départ

mettre 3 rubis et 3 morceaux de charbon dans les sacs et les poser devant soi

préparer les dés et les rubis restants

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Posez le volcan au milieu du plateau de jeu comme illustré. Chaque joueur prend deux dragons d'une couleur et le petit sac correspondant. Posez respectivement un dragon sur chacune des deux cases de départ. Dans vos petits sacs, mettez trois rubis et trois morceaux de charbon. Les accessoires en trop (morceaux de charbon, petits sacs et pions) ne seront pas utilisés. Préparez les deux dés et formez une réserve avec les rubis restants.



Les dragons doivent éviter de s'approcher trop près du dangereux volcan et donc toujours voler dans la partie externe des cases.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus aventureux commence en lançant les deux dés.

Qu'indiquent les dés ?

- **Pas de volcan**

Choisis l'un des dés et fais voler un de tes dragons du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une case. Le deuxième dé t'indique combien de rubis de la réserve tu dois ensuite jeter dans le volcan.

pas de volcan = s'envoler avec un dragon, ensuite jeter des rubis dans le volcan

- **Un volcan**

Soulève brièvement la partie supérieure du volcan. Si le volcan est rempli de rubis, quelques-uns vont en tomber.

- Si les rubis tombent sur une ligne délimitant deux cases, tu as le droit de choisir la case sur laquelle tu vas les pousser.
- Si les rubis tombent au-delà des cases, on les remet dans la réserve.
- Les rubis qui ne tombent pas restent sur le volcan.

Repose la partie supérieure du volcan sur la partie inférieure. Avec l'autre dé, tu avances alors un de tes dragons du nombre de cases correspondant au nombre de points, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention :

Si rien ne tombe du volcan, mets trois rubis de la réserve dedans (les trois rubis illustrés sur le dé te le rappelleront).

- **Deux volcans**

Mets d'abord trois rubis de la réserve dans le volcan. Soulève la partie supérieure du volcan et joue comme indiqué plus haut pour répartir les rubis tombés du volcan.

N. B. :

Si des rubis tombent sur une case sur laquelle il y a déjà un ou plusieurs pions, on n'a pas le droit de récupérer ces rubis. Ils restent là où ils sont tombés !

Comment récupère-t-on les rubis du volcan ?

Il y a deux possibilités d'accéder aux précieux rubis :

1. Si, avec un de tes dragons, tu atterris sur une case sur laquelle il y a un ou plusieurs rubis, tu as le droit de le/les récupérer et de le/les mettre dans ton sac.

un volcan = soulever la partie supérieure du volcan brièvement

ensuite s'envoler avec un dragon

Rien ne tombe ? Jeter 3 rubis dans le volcan

deux volcans = jeter 3 rubis dans le volcan, ensuite soulever la partie supérieure du volcan brièvement

Récupérer les rubis :

1. *Atterrissage sur une case avec des rubis = les récupérer tous*

2. Atterrissage sur
une case occupée
= piocher dans le sac
d'un autre joueur

joueur suivant

*plus assez de rubis
dans la réserve
= fin de la partie*

*le plus grand nombre
de rubis = gagnant*

2. Si, avec ton dragon, tu atterris sur une case où il y a un ou plusieurs autres dragons, tu as le droit de choisir un de ces joueurs et de piocher un pion dans son sac, sans regarder dans le sac. Montre ton butin à tous les joueurs et mets-le dans ton sac. Si tu as eu de la chance, tu auras pioché un rubis et non un morceau de charbon. (Si le sac était vide, tu n'as pas eu de chance mais tu n'as pas le droit de piocher dans le sac d'un autre joueur).

Si tu arrives sur une case occupée par un dragon et des rubis, tu as le droit de récupérer les rubis et de voler un des joueurs !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie se termine quand la réserve de rubis ne suffit plus pour qu'un joueur puisse jeter le nombre demandé de rubis dans le volcan. Ce joueur a le droit de terminer son tour et, le cas échéant, de récupérer des rubis et/ou d'en prendre un à un autre joueur.

Ensuite, les joueurs comptent leurs rubis, les morceaux de charbon ne rapportent aucun point. Celui qui a le plus de rubis gagne la partie et devient célèbre grâce à son dragon invincible ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.