

Habermaaß-Jeu Nr. 4365

Dragons ardents

Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Durée de la partie: 10-15 minutes

Auteur du jeu: Heinz Meister

Graphisme: Haralds Klavinus

2 à 4 petits dragons s'empresstent de se rendre au volcan pour s'approvisionner en pierres incandescentes. De curieux échanges auront lieu en cours de route. Quel dragon aura, en fin de partie, ramené le plus grand nombre de pierres?

Contenu de la boîte:

4 dragons de 4 couleurs différentes
25 pions avec des pierres incandescentes
1 dé
1 support de jeu

But du jeu:

Chaque enfant doit essayer, avec son dragon, de récupérer le plus **de pierres** possible.

Préparation au jeu:

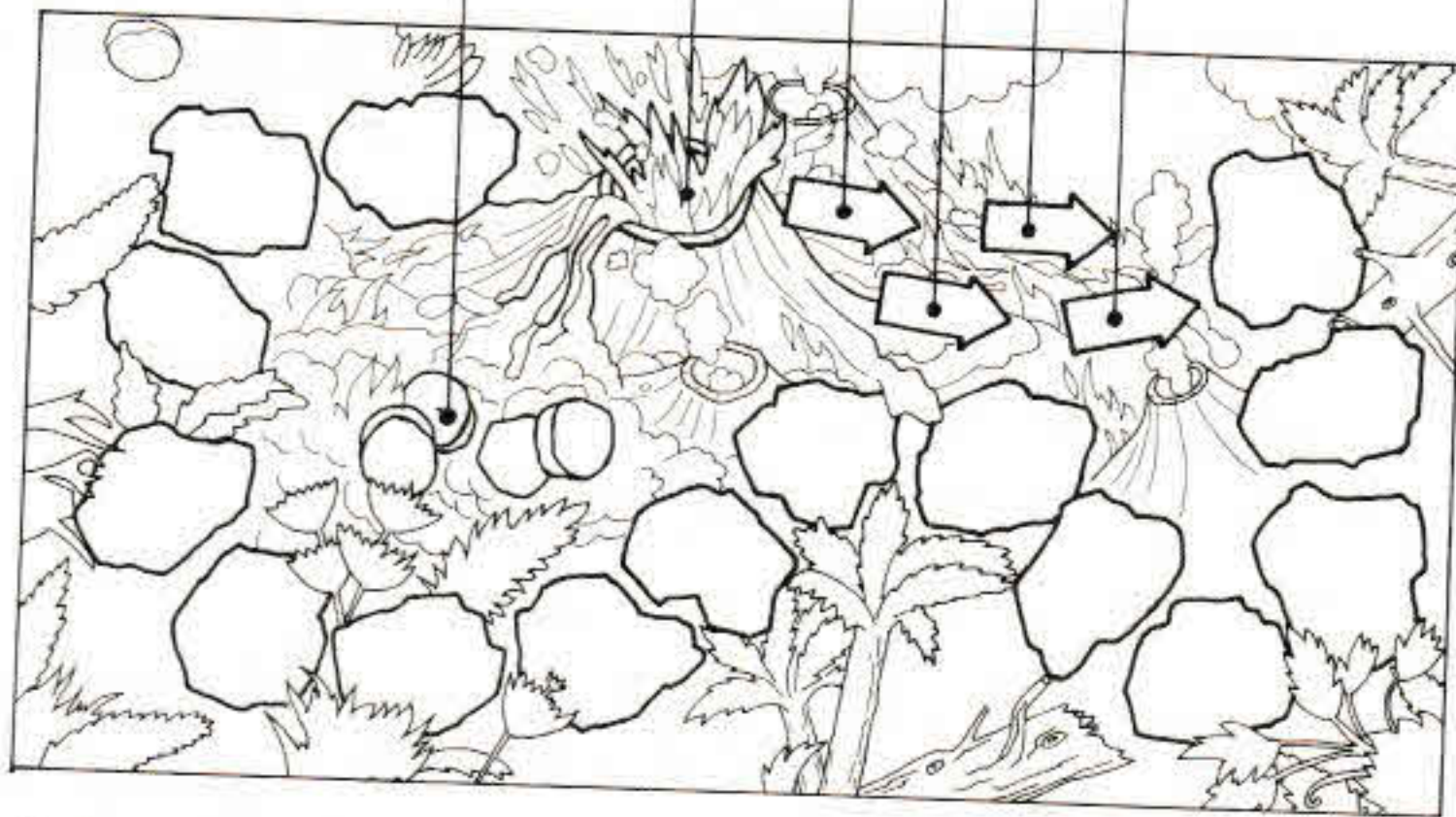
Chaque enfant choisit un **dragon**. Les dragons sont placés les uns derrière les autres dans n'importe quel ordre sur les **cases „lave“** avec les flèches (voir schéma).

Les **pions avec les pierres** sont placés à l'envers et mélangés. Chaque enfant reçoit un pion, le pose devant soi, et peut alors le retourner. Ensuite, chacun prend un pion de la réserve et le pose **à l'endroit** sur le tas de pierres à côté du volcan. Les autres pierres restent dans la réserve.

Dragons sur les cases „lave“

Un pion par joueur à côté du volcan

tas de pierres volcan cases „lave“



Déroulement de la partie:

Les joueurs ne lancent pas le dé à tour de rôle: en effet, c'est toujours au **dernier** dragon d'avancer. Les dragons doivent se rendre au **volcan** pour s'approvisionner en pierres.

le dernier dragon avance

Symbole „pierre“ = échanger un pion avec la réserve

Chiffre = avancer avec le dragon

2 dragons sur une case = échanger un pion lancer le dé jusqu'à ne plus être dernier

Volcan = arrivée

prendre un pion = les dragons à la file sur les cases „lave“

- Si le dé indique la **pierre**, le joueur peut, sans regarder au dos, prendre un pion dans la réserve; en échange il remet un de ses pions à l'envers dans la réserve, sans oublier ensuite de la mélanger. Le joueur n'est pas obligé de procéder à cet échange.

- Lorsque le dé indique **un chiffre**, on avance du nombre de cases correspondant en direction du volcan (on ne compte pas les cases „lave“).

- Lorsqu'on tombe sur une case occupée par un autre dragon, on peut, sans y être obligé, échanger un pion avec le joueur concerné (en choisissant le pion chez ce dernier).

- Le joueur à qui c'est le tour de lancer le dé joue jusqu'à ce que son dragon ne soit plus le dernier et qu'il **arrive** sur une case **non occupée**.

- On n'est pas obligé d'obtenir un résultat exact avec le dé pour atteindre le **volcan**.

- Le dragon qui arrive le premier au volcan a naturellement le plus grand choix:

il peut choisir n'importe quel **pion** sur le tas de pierres à côté du volcan. Ensuite, il se place sur la première **case „lave“** et c'est au suivant de jouer. Les joueurs qui suivent choisissent eux aussi un pion dès leur arrivée au volcan. Puis ils placent leur dragon dans l'ordre d'arrivée sur les cases „lave“ derrière le premier dragon. Le dernier dragon prend le dernier pion à côté du volcan et se place derrière les autres dragons sur la dernière case „lave“.

**déposer de
nouveaux pions**

Chaque joueur reprend alors un pion de la réserve et le dépose à côté du volcan.

Tous sont prêts pour un nouveau tour; le dragon placé à l'arrière commence.

**5 pions = compter
les pierres**

Fin du jeu:

La partie est terminée dès que chacun est en possession de **5 pions**. Les joueurs comptent les **pierres** figurant sur leurs pions. Celui qui en a le plus remporte la partie.