



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



DRACHEN SCHRECK



Dragon Battle • Ouste le dragon !
Drakenjacht • Asustadragones
Missione spaventa draghi

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018

Ouste le dragon !

Un jeu de dés amusant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer

Illustration : Marina Rachner

Durée de la partie : 10 - 15 Min.

Ouste le dragon ! Le château est assiégé par quatre dragons insolents. Il y en a toujours un qui attrape un habitant du château et ensuite, il ne veut plus le libérer !

Mais une fête doit être organisée au château, pour laquelle l'aide de tout le monde sera utile. Alors, comment faire ?

Vite, prenez les dés ! Si vous les lancez bien, vous ferez peur aux dragons qui s'enfuiront et les habitants du château pourront être libérés. Mais attention, si le dé est noir, il tombe directement dans la fontaine.

Contenu du jeu :

4 plaquettes dragons, 1 grande plaquette fontaine, 20 plaquettes habitants du château, 8 plaquettes jongleur, 4 dés de couleur, 1 règle du jeu.

Préparatifs :

Posez les 4 plaquettes dragons en rangée l'une à côté de l'autre. La plaquette fontaine et les 8 plaquettes jongleur empilées sont placées faces visibles juste à droite. Mélangez les plaquettes habitants du château et placez-en une, face visible, sous chaque dragon. Les plaquettes habitants restantes sont empilées, faces cachées, en pioche et posées à côté. Préparez les dés.



Déroulement de la partie :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a effrayé un dragon commence. Pour ton tour (= faire peur au dragon), tu as droit à 4 lancers de dé au maximum. Pour le premier lancer, prends tous les dés.

Ouste les dragons ! Lance tous les dés !

De quelle couleur sont les dés ?

- **Noir ?**

Domage ! Tu **dois** poser immédiatement tous les dés noirs sur la plaquette fontaine.

Ils restent là et ne pourront pas être utilisés pour faire peur aux dragons, on ne doit plus y toucher.

As-tu obtenu d'autres couleurs avec les autres dés ?

- **Jaune, rouge, bleu ou violet ?**

Tu peux faire peur au dragon de la couleur correspondante à celle du/des dé(s). Pose alors **tous les dés de la même couleur** sur la plaquette dragon correspondante de ton choix.

- **Argenté ?**

C'est la couleur joker. Tu peux l'utiliser à la place de n'importe quelle couleur pour vaincre le dragon correspondant. Pose **tous les dés** de la couleur joker sur le dragon choisi.

Important pour jaune, rouge, bleu ou violet et argenté

A chaque lancer de dé, tu ne peux effrayer qu'un seul dragon, c'est-à-dire que tu ne dois choisir qu'une seule couleur (sauf la noire). Il ne doit y avoir encore aucun dé (d'un tour précédent) sur la plaquette dragon.

A la fin de ta partie, tu peux prendre avec toi les habitants du château, sauf si tu n'as pas réussi à faire fuir le dragon (voir Echec).

Truc : Pendant que vous terrorisez les dragons, vous devez toujours regarder les étoiles en bas des plaquettes habitants du château. Plus l'habitant du château a d'étoiles, plus il a de chance d'être libéré. Celui qui, à la fin de la partie, a les habitants du château les plus chanceux, donc le plus d'étoiles, gagne la partie.

Après chaque lancer de dé, il y a 2 possibilités :

1) Tu as encore un ou plusieurs dés qui ne sont pas posés ?

Tu peux le(s) relancer et essayer d'effrayer encore plus de dragons d'une autre couleur.

ou

2) Tu as posé tous les dés ou tu ne veux pas courir le risque d'un mauvais résultat au dé ? Termine ton tour et prends avec toi les habitants du château des plaquettes dragon sur lesquelles il y a au moins un dé. Tu les as libérés.

Echec :

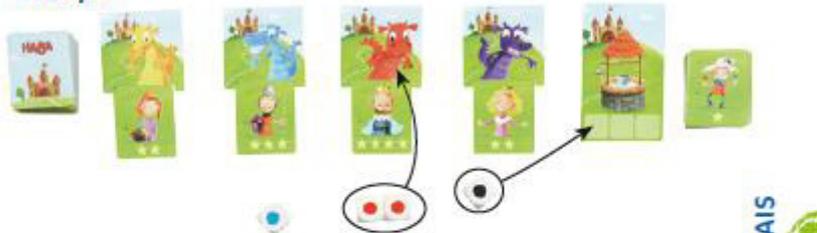
Ton tour se termine par un mauvais lancer quand

- tu ne peux plus poser de dé de couleur sur une plaquette dragon vide,
et/ou
- tu n'as que des dés de couleur noire.

Tu ne peux hélas pas libérer d'habitant du château et ils restent tous en place. Pour te consoler de ton échec, tu peux prendre une plaquette jongleur.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant. Lorsqu'il n'y a plus d'habitant du château sous les plaquettes dragons, tire d'autres cartes d'habitants dans la pioche. Prends alors tous les dés et commence un nouveau tour de « Ouste le dragon ! ».

Exemple



Lucas lance les 4 dés. Il obtient 1x noir, 1x bleu et 2x rouges. Il pose le dé noir sur la fontaine. Puis il prend les deux dés rouges et les pose sur le dragon rouge pour libérer le roi. Il peut terminer son tour, mais décide de relancer le dé qui reste.



Il obtient un jaune, il le pose sur le dragon jaune. Il termine ainsi son tour et peut prendre le roi (dragon rouge) et la donzelle (dragon jaune). Le roi compte pour 4 étoiles et la donzelle 2 étoiles.

Puis Ella tire 2 nouveaux habitants du château dans la pioche et les place sous les deux dragons. Elle lance les 4 dés.



Elle obtient 1x jaune, 1x rouge et 2x argentés. Elle décide de poser les deux dés argentés sur le dragon bleu, le chevalier qu'il retient affiche 3 étoiles. Elle peut terminer son tour ou relancer les dés rouge et jaune. Elle décide de relancer les dés qu'elle n'a pas posés.

FRANÇAIS



Elle obtient noir et bleu. Elle pose le dé noir sur la fontaine. Des dés sont déjà posés sur le dragon bleu. Elle ne peut plus alors pas poser ce dé car la plaquette dragon n'est pas vide. Elle n'a pas réussi à faire peur au dragon. Le chevalier sous le dragon bleu reste là. En consolation, Ella peut prendre une plaquette jongleur.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'il n'est plus possible de placer des habitants du château sous toutes les plaquettes dragons.

Comptez alors les étoiles des habitants du château que vous avez libérés et des jongleurs. Celui qui a le plus d'étoiles gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins d'habitants du château libérés qui gagne.

Conseils pour les plus jeunes :

On joue selon les règles du jeu de base. A la fin, ce n'est pas l'enfant qui a le plus d'étoiles qui gagne, mais celui qui a libéré le plus d'habitants du château (sans jongleur).

Les enfants plus âgés peuvent aussi jouer selon la variante suivante :

On joue selon les règles du jeu de base, mais les habitants du château sont posés sous les dragons, face visible, de sorte que tous les joueurs puissent les voir, puis les cartes sont retournées. On ne peut les voir à nouveau que lorsqu'un joueur a pu libérer l'habitant du château.