

Der kleine Drache Kokosnuss

Sauvez l'herbe de feu !

Jeux Ravensburger® n° 23 397 7

Une course amusante pour
2 à 4 Joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Janet Kniesel

Design : vitamin-be.de



CONTENU :

- 1 plateau de jeu (en 4 parties)
- 3 pions Amis (Noix de Coco, Matilda et Oscar)
- 4 pions Habitants de l'île
- 7 socles (3 Jaunes + 4 Incolores)
- 8 Jetons Feu
- 1 dé normal
- 1 dé Couleurs / Symboles

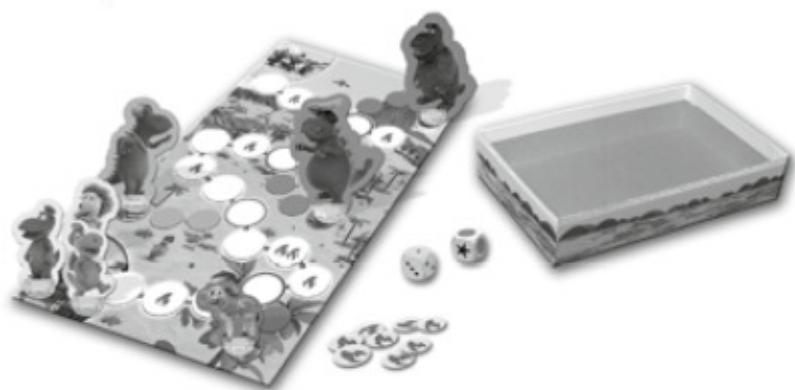
C'est la panique au village des dragons de feu car la précieuse herbe de feu que devait garder Noix de Coco, le petit dragon, pendant les vacances a disparu ! En compagnie de Noix de Coco et de ses meilleurs amis, Oscar, le dragon glouton, et Matilda, le porc-épic, partez à la recherche de l'herbe de feu ! Mais cette mission n'est pas simple car certains habitants de l'île des dragons adorent cette herbe et tentent de s'en emparer avant les trois amis...

LE BUT DU JEU COMMUN consiste à atteindre la case d'arrivée avec les trois amis : Noix de Coco, Oscar et Matilda.

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Insérez ensuite les pions des trois amis, Noix de Coco, Oscar et Matilda, dans les socles jaunes. Les quatre pions des habitants de l'île sont placés sur un socle incolore.

Avant chaque partie, assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Placez les pions des trois amis sur la case Village, en bas à gauche du plateau. Chacun des quatre habitants de l'île commence, lui, sur la case correspondant à son illustration. Tous les pions sont toujours en jeu quel que soit le nombre de joueurs ! Gardez les 2 dés, les 8 Jetons Feu et le fond de la boîte à portée de main.



Avant de commencer, chaque joueur peut s'exercer à souffler sur les Jetons Feu : Pour cela, placez un Jeton Feu en équilibre sur le bout de l'Index (la main à plat, la paume vers le haut), placez le majeur contre le bord de la boîte et montez la main d'environ 10 cm (= une hauteur de main). Maintenant, soufflez fort pour que le Jeton Feu tombe dans la boîte !

LA PARTIE COMMENCE

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, lance les deux dés. Effectue ensuite **d'abord** l'action du **dé Couleurs**, puis celle du **dé normal**.

Le **dé Couleurs** t'indique quel **habitant de l'île** avance d'1 case durant ce tour.

Exemple : Tu as obtenu « bleu » au dé. Avance l'agneau bleu « Steaky » d'1 case.

 Si tu obtiens l'étoile, tu peux choisir quel habitant de l'île tu avances.

 Si tu obtiens le X, tous les habitants restent sur place pour ce tour.

Plusieurs habitants de l'île peuvent occuper la même case.

Avance ensuite un ami de ton choix (Noix de Coco, Oscar ou Matilda) du nombre de cases indiqué par le dé normal. Plusieurs amis peuvent occuper la même case.

RÉCUPÉRATION DES JETONS FEU

 Lorsque l'un des amis atterrit sur une case indiquant un symbole Feu, tu as l'occasion de gagner un jeton Feu (si la case indique 2 symboles, tu joues pour 2 jetons Feu à la fois). Place alors un jeton Feu au bout de ton index et souffle dessus pour essayer de le faire tomber dans la boîte, comme expliqué précédemment. Si tu y parviens, tu peux placer le jeton Feu dans une réserve commune. Si le jeton tombe à côté de la boîte, il est remis au bord du plateau.

Si vous avez déjà soufflé les 8 jetons Feu et que vous atterrissez sur une case feu, il ne se passe rien.

UTILISATION DES JETONS FEU

Dès qu'un habitant de l'île atteint les cases blanches du plateau, il devient un obstacle infranchissable pour les trois amis. Vous pouvez cependant décider ensemble, à n'importe quel moment, de renvoyer sur sa case Départ un habitant de l'île ayant atteint les cases blanches. Pour cela, vous devez dépenser 2 jetons Feu gagnés et les remettre au bord du plateau.

Si un habitant de l'île atteint une case déjà occupée par un ou plusieurs ami(s), ceux-ci doivent retourner sur la case précédente entourée d'un cercle de couleur. Si cette case est, elle aussi, bloquée par un autre habitant de l'île, les amis doivent continuer de reculer jusqu'à la case précédente entourée d'un cercle de couleur. Il peut ainsi arriver qu'ils reviennent au village !

LA PARTIE PREND FIN dès que les 3 amis (Noix de Coco, Oscar et Matilda) ont atteint la case d'arrivée. L'herbe de feu est en sécurité et **vous avez tous gagné !**

La partie s'arrête également dès que l'un des habitants de l'île des dragons atteint l'arrivée ou si l'un (voir plusieurs) des trois amis ne peuvent plus avancer. **Vous avez alors tous perdu !**

VARIANTES :

- **Pour joueurs expérimentés :** Avant de souffler sur le jeton, la main doit en plus être **reculée** de 10 cm par rapport à la boîte.
- **Pour les plus jeunes :** Si tu as un peu de mal à souffler les jetons Feu, tu peux fermer le poing, placer le jeton sur l'ongle de l'index et essayer de le « catapulter » dans la boîte à l'aide du pouce (comme aux billes).



© 2015 Ravensburger Spieleverlag
© Caligari Film- und Fernsehproduktions GmbH / cbj Verlag 2015
www.drache-kokosnuss.com