

(F)



La grande course des dragons

Jeux Ravensburger® n° 23 432 5
Un jeu de dé à couper le souffle
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Thilo Hutzler
Design : Rettig Design

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 3 parties)
- 4 pions Dragons
- 4 socles
- 4 cartes Dragons
- 1 planche en couleurs
- 4 dés
- 1 jeton Premier joueur



Les chevaucheurs de dragons de Beurk organisent une grande course aérienne : Qui aura le mieux apprivoisé son dragon et remportera cette palpitante compétition ? Harold sur Krokrou, Astrid sur Tempête, Verek sur Bouledogre ou Rustik sur Croche-Fer ? À vous d'aider votre favori avec beaucoup d'adresse et de chance aux dés !

Le **but du jeu** consiste à amener le premier son favori à l'arrivée.

Mise en place

Détacher tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Assembler le plateau et l'installer au centre de la table. Insérer les 4 pions dans leurs socles et les placer sur la case Départ. Mélanger les 4 cartes Dragons. Chaque joueur tire une carte, la regarde secrètement, puis la pose, face cachée, devant lui. Il est donc le seul à connaître son favori ! S'il est malin, il ne se trahira pas avant la fin !

Chacun reçoit un dé. Les dés restants sont mis de côté. Pour finir, placer la planche dans le fond de la boîte (sur une des faces au choix). Le joueur le plus âgé reçoit le jeton Premier joueur et la partie commence.



La course est lancée

Le joueur avec le jeton commence ; la partie se poursuit dans le sens de aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance son dé dans la boîte. Puis c'est au tour du joueur suivant... Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient jeté leur dé dans la boîte. Ensuite, les points sont attribués :

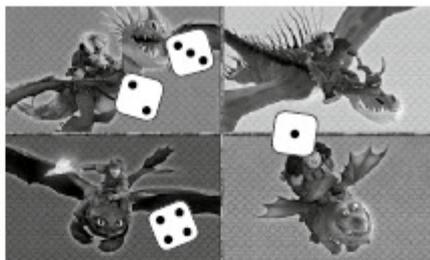
Les cases de la planche correspondent aux 4 pions. Tous les pions dont la case est occupée par 1 ou 2 dés peuvent avancer sur le plateau du nombre indiqué par le résultat. Si 2 dés occupent une même case, les points sont additionnés.

Seuls 2 dés maximum sur une même case comptent. Si une case est occupée par plus de 2 dés, le (ou les) dé(s) le(s) plus élevé(s) est (sont) sorti(s) de la boîte jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 2 sur la case. Tout dé à cheval entre deux cases et n'occupant pas clairement une case est également retiré.

Exemple :

Dans cet exemple, le pion rouge (Harold sur Krokrou) peut avancer de 4 cases sur le plateau. Le pion bleu (Astrid sur Tempête) peut avancer de 5 cases (2+3).

Le « 1 » est sorti de la boîte : il n'occupe pas clairement une case.



Lorsque les pions ont été déplacés (il peut y avoir plusieurs pions sur une même case), le jeton Premier joueur passe au joueur suivant. Il poursuit la partie et entame le tour suivant.

Si un pion atterrit sur une **case noire** représentant le redoutable dragon « **Hurlement Mortel** », il doit immédiatement reculer de 3 cases.

ASTUCES :

- Le premier joueur peut tourner la boîte comme cela l'arrange au début de chaque nouveau tour. Les joueurs suivants n'ont ensuite plus le droit de la bouger jusqu'à ce que tous les dés aient été lancés et comptabilisés.
- Il est permis de faire tourner un dé occupant déjà une case ou de l'éjecter à l'aide de son dé.

Fin de la partie :

La partie prend fin dès que le premier pion atteint l'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le résultat exact pour y arriver ; les points supplémentaires sont ignorés. Tous les joueurs dévoilent alors leur carte Dragons : Le joueur dont le favori a le plus progressé sur le plateau (voire atteint l'arrivée) remporte la partie.

DreamWorks Dragons
© 2017 DreamWorks Animation LLC.
All rights reserved.



© 2017 Ravensburger Spieleverlag