

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

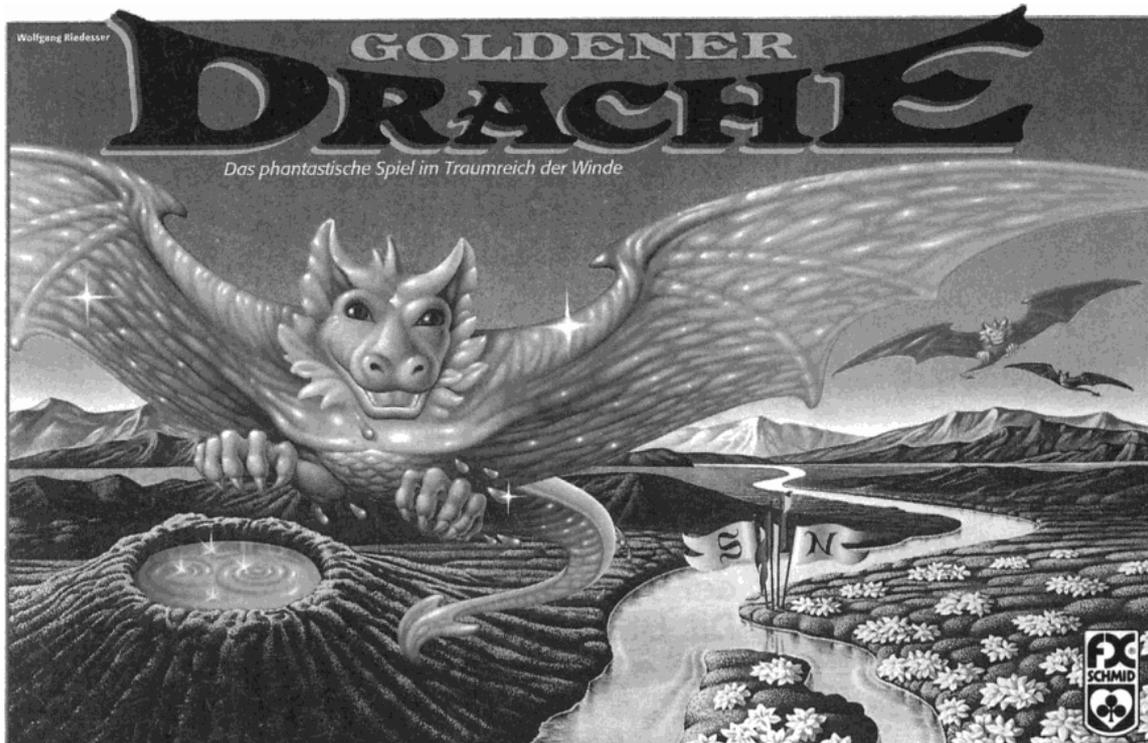
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Dragon d'or - *Goldener Drache*

Jeu fantastique au pays merveilleux des vents, par Wolfgang Riedesser



Jeu fantastique pour 2 à 5 joueurs de 10 à 99 ans

Dans un mystérieux, merveilleux et très lointain pays régnait jadis de puissants magiciens aidés de leurs dragons. Dans ce royaume, leur compétition faisait rage. Les dragons se poursuivaient à travers les vents et fumées du volcan d'or. Un plongeon dans la lave d'or rendait ces dragons invulnérables et apportait la puissance à leur magicien.

Les joueurs endossent ici le rôle de ces magiciens et de leur mystérieuse capacité à jouer avec les vents. En pratiquant une subtile tactique, en s'appuyant sur les vents, en évitant les veto, en profitant des tempêtes, la victoire s'approche tout au Sud.

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre avec ses dragons le volcan d'or et ainsi emporter la victoire.

Matériel

1 plan de jeu, 5 dragons, 5 socles pour les dragons, 5 réglettes pour les pions vent, 30 pions vent bleus, 7 pions volcan transparent, 20 cartes éclair et tempête (2 de chaque par joueur), 1 feuille avec les autocollants pour les pions vent et volcan.

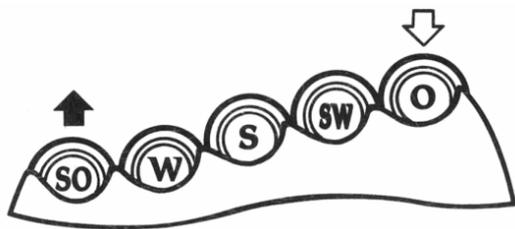
Préparation du jeu

- **Avant la première partie** évider les trous pré-découpés sur le plan de jeu et extruder les dragons. Les dragons se fixent sur les socles correspondant à leur couleur.
- **Les autocollants** représentant les directions de vent doivent être collés sur les pions bleus, les six autocollants rouges et le cratère du volcan doré sur les pions volcans plastifiés.
- **Les pions volcans** se placent sur les espaces évidés du plan de jeu, avec le volcan d'or dans l'emplacement le plus au sud.

- **Chaque joueur doit avoir en sa possession :**
 - ▶ 1 dragon
 - ▶ 2 cartes éclair et 2 cartes tempête de la même couleur
 - ▶ 1 réglette pour les pions vent
 - ▶ 6 pions vents (1 de chaque direction)

Si il y a moins de 5 joueurs, le matériel restant est mis de côté.

- **Le plus jeune joueur commence.** Il choisit l'un de ses pions vent et le pose visible dans la case de départ dans la rangée la plus au nord portant le chiffre 1. Ensuite il pose son dragon sur ce pion vent. Les autres joueurs placent chacun leur tour leur dragon sur les cases suivantes. Le cinquième joueur peut choisir s'il désire démarrer le jeu à gauche ou à droite.
- **Chaque joueur place ses 5 pions vent restants sur sa réglette.** Les réglettes sont placées de façon à ce que les joueurs ne puissent pas voir les pions vent des autres joueurs.
- **Au départ chaque joueur choisit l'ordre de ses pions vent sur la réglette,** en sachant que pendant le jeu, les pions vent seront toujours pris en bas à gauche de la réglette et toujours posés sur la réglette en haut à droite.



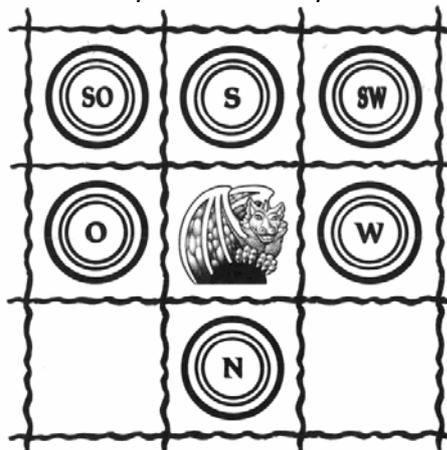
- **Le joueur pose devant lui** ses cartes éclair et tempête face visible.

Le jeu

- **Le jeu commence** par le joueur dont le dragon se trouve sur la case de départ 1. Puis chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

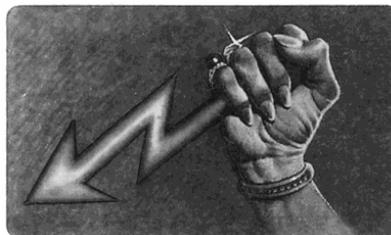
- **Chaque joueur joue trois coups** successivement.
- **Un coup se décompose en trois actions :**
 - 1) prendre le pion vent se trouvant à gauche en bas de sa réglette et le poser à côté d'un dragon.
 - 2) déplacer le dragon sur le pion vent venant d'être posé.
 - 3) prendre le pion vent ainsi libéré (celui qui se trouvait sous le dragon) et le poser sur sa réglette en haut à droite.
- **Un pion vent** doit toujours être posé sur une case directement adjacente à un dragon. La direction du vent dessinée sur les pions vent définit sur quelle case le pion doit être posé. Les six drapeaux sur le plan de jeu rappellent les six positions possibles.

Les 6 emplacements possibles :



- **Chaque joueur peut déplacer aussi bien son dragon que ceux des autres joueurs.** À chaque coup il décide quel dragon il désire déplacer, en essayant de mettre son propre dragon dans une position favorable et les autres dans une position moins favorable.
- **On est obligé** de prendre le pion se trouvant en bas à gauche de sa réglette. L'ordre des pions sur le support est fixe. C'est au joueur de jouer de façon à s'arranger pour prendre les pions vent qui l'intéressent pour avoir l'ordre optimal sur sa réglette.

- **Les cases taboues** sont avec celles avec les volcans rouges ainsi que les cases contenant déjà un dragon. Evidemment on ne doit pas jouer non plus en dehors du plan de jeu !

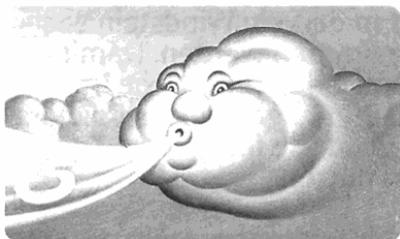


- **On est obligé de jouer !** Chaque joueur doit effectuer ses trois coups, même si cela l'oblige à mettre son propre dragon dans une position défavorable.
Exception : on ne peut pas mettre le dragon d'un adversaire sur la case cible du volcan d'or.
- **Quand un pion ne permet de bouger aucun dragon**, ce pion est remplacé directement à droite en haut sur la réglette. Cela peut arriver quand on tombe dans l'un des cas ci-dessus de la règle (voir cases taboues) ou alors lors d'un Veto (voir ci-dessous). Mais cela compte tout de même comme un coup.
- **Une fois les trois coups joués**, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

- **La carte éclair** permet au joueur de poser un **veto**. Le joueur joue cette carte hors de son tour de jeu, pour empêcher un adversaire de bouger son dragon dans une mauvaise direction. Ce veto doit être annoncé avant que l'adversaire n'ait remis sur sa réglette le pion vent libéré par le déplacement du dragon.
- **Le coup interdit** par le veto doit être annulé et le joueur dont c'est le tour doit poser son pion vent auprès d'un autre dragon. Il peut arriver qu'il soit obligé de le poser auprès de son propre dragon si par exemple tous les autres joueurs annoncent sur ce coup un veto.

Les cartes tempêtes et éclair

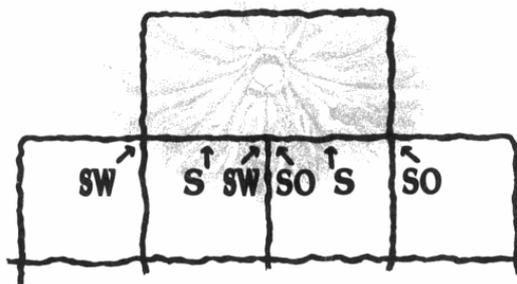
Chaque joueur reçoit au départ 2 cartes tempête et 2 cartes éclair à sa couleur. chacune de ces cartes ne pourra être utilisée qu'une fois dans le jeu. Une fois jouée, elle sera retournée et n'aura plus d'effet.



- **La carte tempête** permet au joueur de jouer 5 coups au lieu de 3 pendant son tour. Les 5 pions vent de sa réglette devront être joués l'un derrière l'autre. L'utilisation de sa carte doit être annoncée au début de son tour. La seconde carte tempête ne pourra être jouée au plus tôt qu'au tour suivant.

Fin du jeu

- **Le jeu s'arrête dès qu'un dragon est posé sur le Volcan d'or**, le pion vent adéquat ayant été posé sur le volcan d'or et le dragon n'ayant plus qu'à venir dessus. Ce coup peut provenir de l'une des 6 situations suivantes possibles :

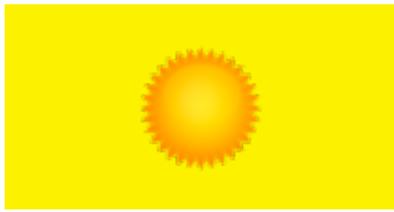


- **Le gagnant** est le joueur dont le dragon arrive le premier sur le volcan d'or.

Traduction française : Ange Heureux

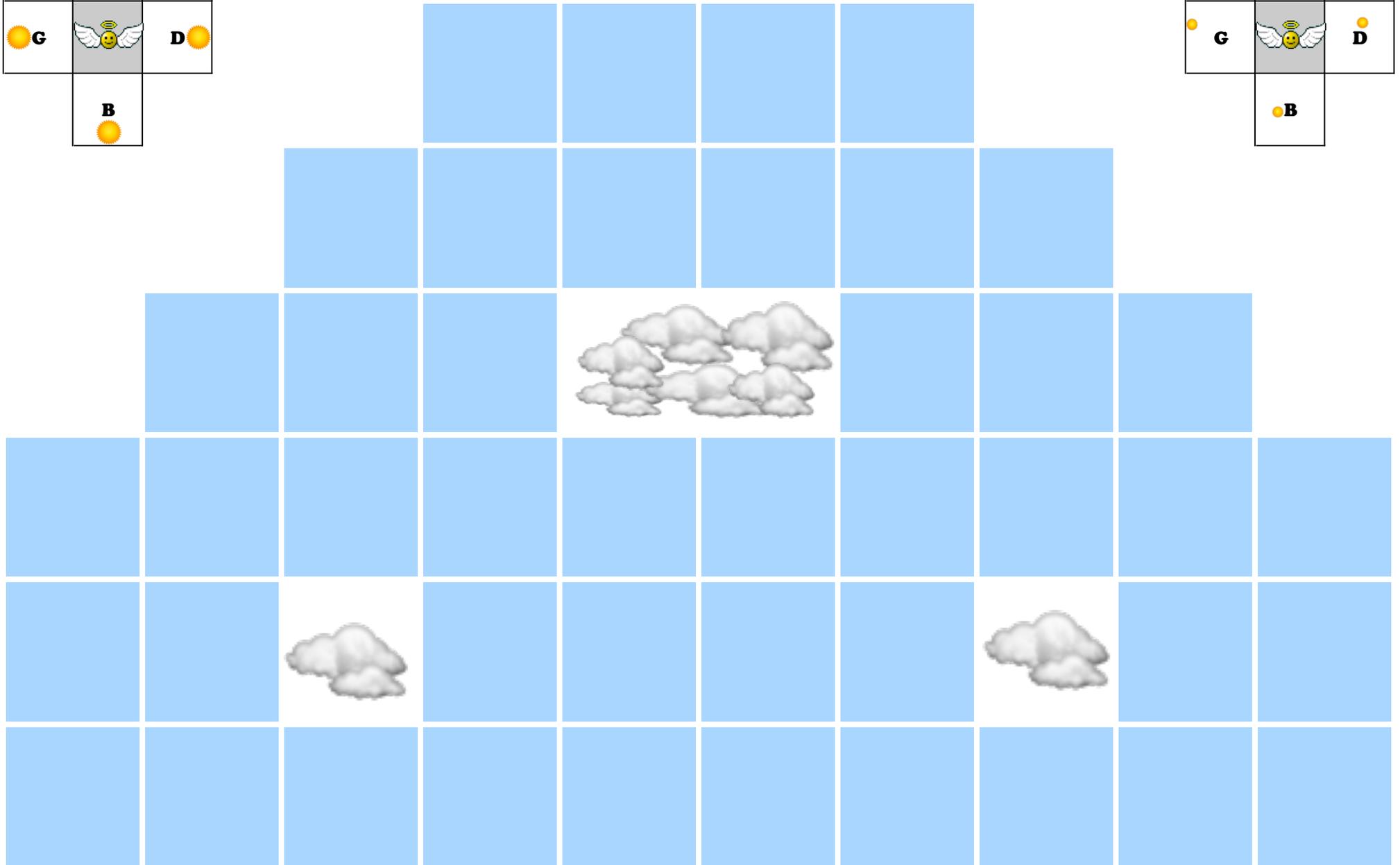
Mise en page : François Haffner

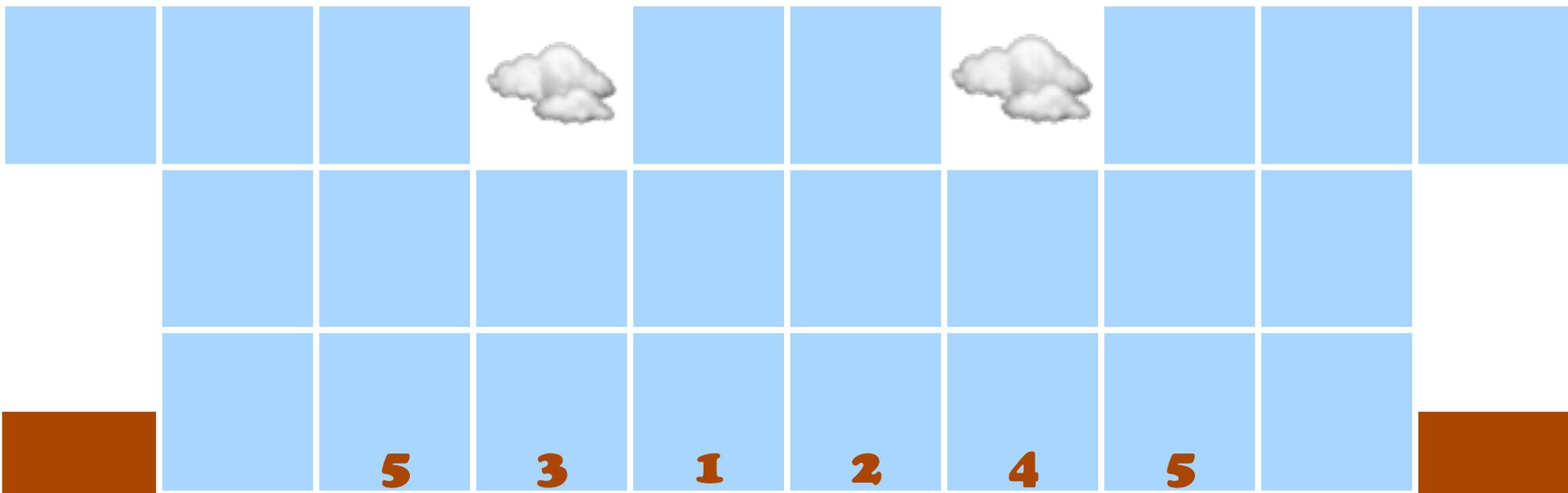
Octobre 2008



 H-G	 H	H-D 
 G		D 
	B 	

 H-G	 H	H-D 
 G		D 
	 B	





Icarius ou la Montée au ciel !

Début

* Le plus jeune joueur commence. Il choisit l'un de ses pions vent et le pose visible dans la case de départ portant le chiffre 1. Ensuite il pose son Icarius sur ce pion vent.

Les autres joueurs placent chacun leur tour leur Icarius sur les cases suivantes. Le cinquième joueur peut choisir si il désire démarrer le jeu à gauche ou à droite.

* Au départ chaque joueur choisit l'ordre de ses pions vent sur sa réglette.

* Chaque joueur pose devant lui ses 2 cartes éclair et 2 cartes Soleils face visible.

* Le jeu commence par le joueur dont le dragon se trouve sur la case de départ 1. Puis chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

* Les cases interdites sont avec les cases avec les nuages ainsi que les cases contenant déjà un Icarius. Evidemment on ne doit pas jouer non plus en dehors du plateau de jeu.

Jeu

* Chaque joueur joue trois coups successivement.

* Un coup se décompose en trois actions:

- 1) prendre le pion vent se trouvant à gauche de sa réglette et le poser à côté d'un Icarius.
- 2) déplacer l'Icarius sur le pion vent venant d'être posé.
- 3) prendre le pion libéré et le poser sur sa réglette à droite.

* Un pion vent doit toujours être posé sur une case adjacente d'un Icarius. La direction du vent dessinée sur les pions vent définit sur quelle case le pion doit être posé. (cf. schémas)

* Chaque joueur peut déplacer aussi bien son dragon que ceux des autres joueurs.

* On est obligé de jouer ! Chaque joueur doit effectuer ses trois coups, même si cela l'oblige à mettre son propre Icarius dans une position non favorable. Exception: on ne peut pas mettre l'Icarius d'un adversaire sur la case Soleil.

* Quand un pion vent ne permet de bouger aucun Icarius, ce pion est replacé directement à droite en haut sur sa réglette. Mais cela compte tout de même comme un coup.

* Une fois les trois coups joués, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

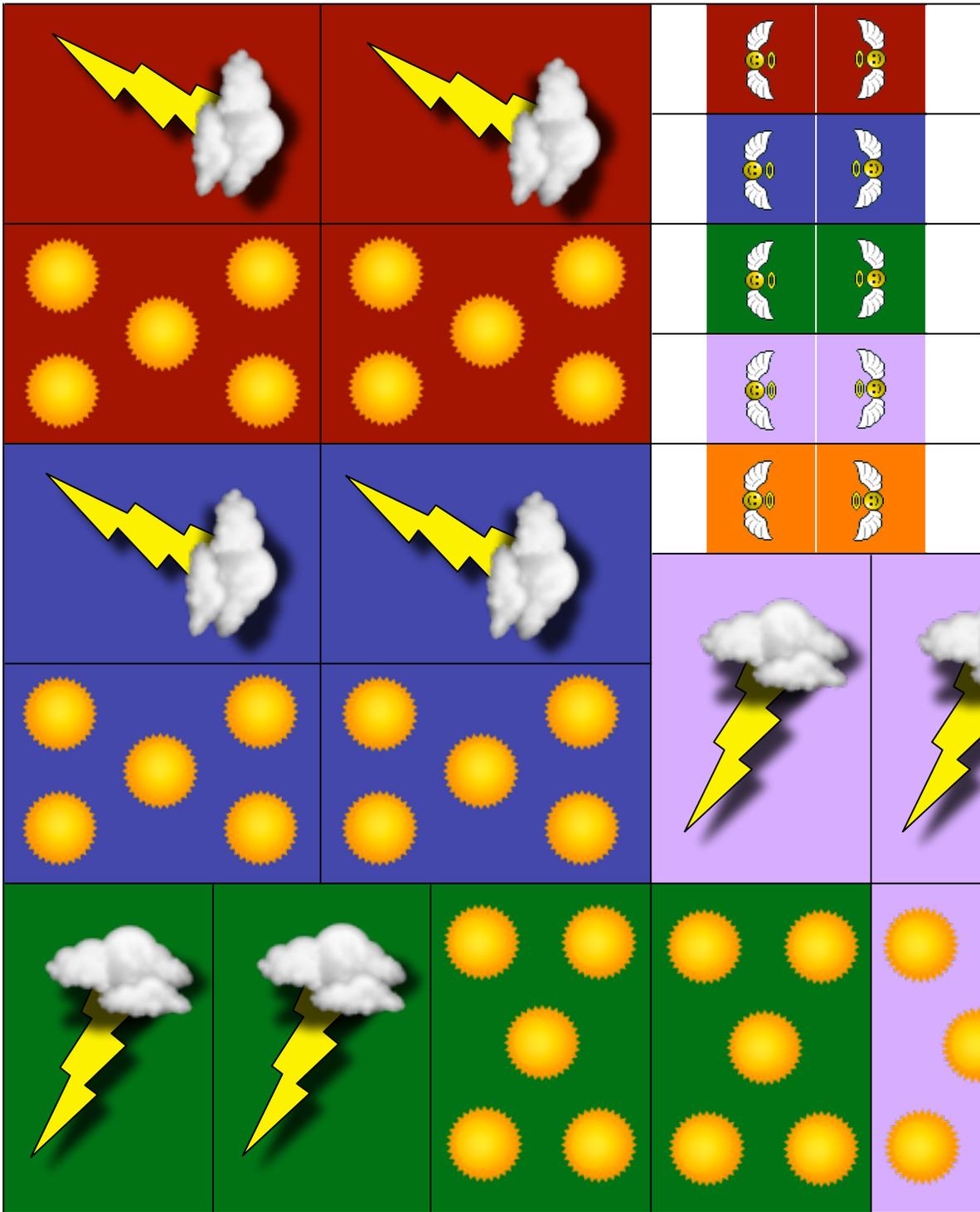
Cartes

* La carte Soleils permet au joueur de jouer cinq coups au lieu de 3 pendant son tour. L'utilisation de sa carte doit être annoncée au début de son tour. La seconde carte Soleils ne pourra être jouée au plus tôt qu'au tour suivant.

* La carte éclair permet au joueur de poser un veto. Le joueur joue cette carte hors de son tour de jeu, pour empêcher un adversaire de bouger son dragon dans une mauvaise direction. Ce Veto doit être annoncé avant que l'adversaire n'ait remis sur sa réglette le pion vent libéré par le déplacement du dragon. Le coup interdit par le veto doit être annulé et le joueur dont c'est le tour doit poser son pion vent auprès d'un autre dragon. Il peut arriver qu'il soit obligé de le poser auprès de son propre dragon si par exemple tous les autres joueurs annoncent sur ce coup un Veto.

Vainqueur

* Le gagnant est le joueur dont le dragon arrive le premier sur le volcan d'or.



	H-G	H		H-D		G	D		B
	H-G	H		H-D		G	D		B
	H-G	H		H-D		G	D		B
	H-G	H		H-D		G	D		B
	H-G	H		H-D		G	D		B

