

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 ★★☆☆ modulaire 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



DRACHENHORT

Volez les bijoux du dragon sans vous faire repérer.

Un jeu passionnant de course et de bluff
pour 2 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Ravensburger Spiele Nr. 26 653 1

Auteur : Reiner Knizia · Design : DE Ravensburger, Walter Pepperle, KniffDesign (Règle du jeu)
Illustration : Franz Vohwinkel, Nora Nowatzky · Photos : Becker Studios · Rédaction : Stefan Brück

Idée du jeu

Les joueurs forment un groupe hétéroclite de héros qui tentent de s'échapper de la tanière du dragon. Les joueurs gardent secrète l'identité de leurs héros. L'idée est que vos héros ne se fassent pas prendre par le dragon, tout en s'efforçant qu'il attrape ceux de vos adversaires.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Contenu

- 1 Plan de jeu recto-verso
- 1 Dragon
- 7 Aventuriers
- 2 × 7 Médailles
- 1 Tableau de score
- 7 Cartes de groupes
- 24 Joyaux
- 1 Dé (1,2,2,3,4,6)



Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de leurs plaques.

Tournez le **plan de jeu** côté recto et placez-le au milieu de la table. La face recto montre la grande salle des trésors avec un escalier ouvert dans le coin inférieur gauche (éclairé d'une lueur rouge). Sur la face verso du plan de jeu, l'escalier est fermé.

La face recto du plan de jeu comporte 32 cases : la grande salle centrale des trésors, la salle attenante d'où partent les aventuriers, et 30 autres cases dont 3 cases piégées et 3 cases entièrement sombres.

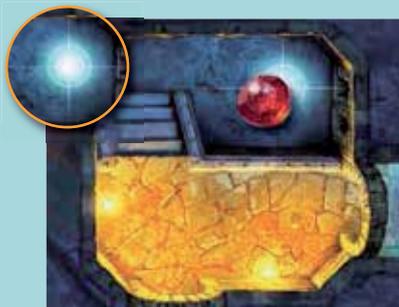
Au verso du plan, on trouve un autre labyrinthe avec deux des 30 cases complètement éclairés.



Placez le **dragon** dans la grande salle des trésors et les **7 aventuriers** dans la pièce directement à côté, sur leurs cases de départ.

Attention : Les 7 aventuriers sont toujours en jeu, indépendamment du nombre de joueurs qui participent.

Placez un **joyau** dans toutes les pièces marquées d'un éclat blanc. Les couleurs des joyaux n'importent pas.



Laissez de côté les 12 joyaux restants, ils ne serviront que pour la deuxième manche (voir page 4)

Déroulement

Le jeu se joue en deux manches. La première se joue sur la face recto du plan de jeu, la seconde sur le verso.

Une manche se compose de plusieurs tours lors desquels les aventuriers se déplacent. Certains tours sont suivis d'une avancée du dragon qui essaye de rattraper les aventuriers.

Première manche

Le joueur le plus âgé commence, puis le jeu continue dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie. À votre tour, vous lancez le dé :

- Si le dé indique un **1, 3, 4 ou 6**, vous pouvez avancer n'importe quel aventurier qui est encore sur la zone de départ ou dans la partie éclairée d'une case.

Un aventurier dans la partie sombre d'une case ne peut pas être déplacé avec un résultat de 1, 3, 4 et 6.

Placez le **tableau de score** à côté du plan et placez les **médailles d'or et d'argent** à proximité. Les deux ensembles de médailles montrent les valeurs suivantes : 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 8.

Mélangez les **7 cartes de groupes de personnages** face cachée et distribuez une carte au hasard à chaque joueur. Les cartes non distribuées doivent rester cachées pour tous. La carte que vous recevez vous montre les 3 aventuriers que vous souhaitez voir rester le plus longtemps possible dans le labyrinthe lors des deux manches. Ces aventuriers vous feront marquer des points de victoire à la fin de la partie. Vous devriez prendre soin de ces 3 héros pendant toute la partie sans le faire de manière trop évidente pour ne pas vous faire repérer par les autres joueurs. Conservez cette carte cachée pendant toute la durée du jeu afin qu'aucun autre joueur ne puisse la voir.

Après quoi, un nouveau tour commence et ainsi de suite jusqu'à ce que la manche se termine. Cela se produit, soit quand un aventurier s'échappe du labyrinthe (il y a une sortie indiquée sur chaque face du plan), soit quand l'avant-dernier aventurier est attrapé par le Dragon.

Le jeu se termine avec la fin de la deuxième manche. On détermine alors le gagnant.

- Si le dé indique un **2**, vous pouvez avancer n'importe quel aventurier, peu importe où il est dans le labyrinthe.

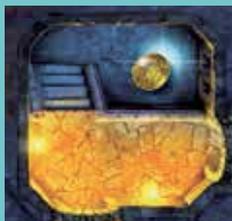
En d'autres termes, un résultat **2** est donc le seul résultat qui vous permet d'avancer un aventurier qui se trouve dans la zone sombre d'une case.

Un aventurier se déplace toujours vers l'avant et toujours du nombre exact indiqué sur le dé. Lors du déplacement, ne comptez que les cases inoccupées ; sautez par-dessus les cases où se trouve déjà un autre aventurier.

À la fin du mouvement, vous devez placer l'aventurier dans la **partie sombre** de la case (si la case comporte une telle zone ; sur le verso, quelques cases sont totalement illuminées).

Joyau

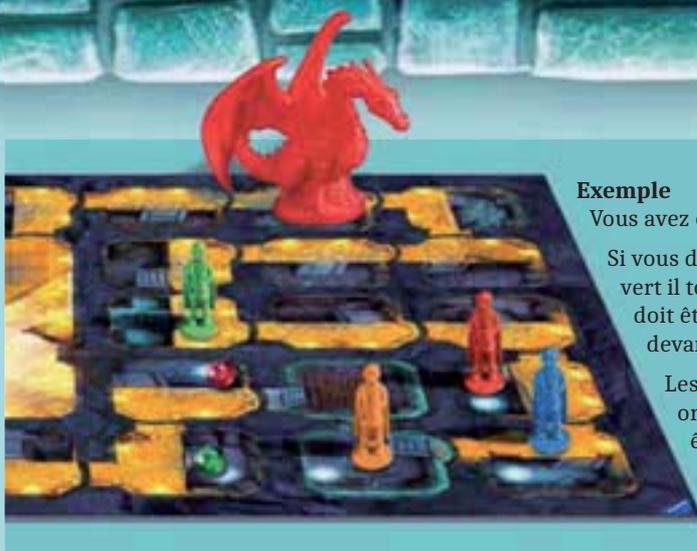
Quand un aventurier s'arrête sur une case où se trouve un joyau, le joueur récupère ce joyau. À la fin du jeu, chaque joyau vaut un point de victoire.



Piège

Quand un aventurier termine son déplacement sur un piège, déplacez cet aventurier sur la case où se trouve le dragon, puis avancez-le de trois cases selon les règles habituelles, donc en sautant les cases déjà occupées. S'il arrive à nouveau sur un piège, avancez-le à la case suivante.





Exemple

Vous avez obtenu un

Si vous déplacez l'aventurier vert il tombe dans le piège et doit être placé 3 cases devant le dragon.

Les aventuriers rouge ou orange ne peuvent pas être déplacés car ils sont dans une zone sombre.



Si vous déplacez l'aventurier bleu, vous tombez sur une case contenant le joyau vert et vous le récupérez.

Si vous aviez obtenu un  vous auriez pu avancer n'importe quel aventurier.

Vert aurait fini derrière Rouge. Rouge, Bleu ou Orange se seraient arrêtés sur la case avec le joyau rouge que vous auriez gagné.



Le dragon arrive !

Lorsque tous les aventuriers se trouvent dans des zones sombres, c'est au tour du dragon d'avancer. On interrompt momentanément le déroulement du jeu pour s'occuper du dragon.

- D'abord, déplacez tous les aventuriers vers la zone claire de leur case (*sauf si la case où ils se trouve n'en comporte pas : il y a 3 cases de cette sorte au recto*).
- Puis déplacez le Dragon. Lors de son premier déplacement, le dragon n'avance que d'UNE case, vers la salle d'où sont partis les aventuriers.
Il ne se passe donc rien... du moins pour l'instant !

Déplacez à nouveau tous les aventuriers vers la zone illuminée de leur case, puis recommencez dans l'ordre du tour à lancer le dé et à déplacer un aventurier. Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les aventuriers soient à nouveau dans une zone d'ombre, ce qui provoquera un nouveau déplacement du dragon :

- D'abord, déplacez tous les aventuriers à nouveau vers la zone claire de leur case (*si la case en a une*).
- Avancez ensuite le dragon de **cinq cases**. S'il arrive sur une case où se trouve un aventurier, il l'attrape et termine aussitôt son mouvement : tous les points de mouvement restants sont perdus.
- L'aventurier capturé est retiré du jeu et placé au-dessus de sa couleur sur le tableau de score. Placez la médaille d'argent la plus basse disponible sur la partie supérieure du dessin de la même couleur que l'aventurier. Le premier aventurier capturé marque ainsi 1 seul point.
- Le deuxième aventurier capturé recevra la médaille d'argent de valeur 2 sur le dessin de sa couleur. Puis le troisième aventurier capturé obtiendra la médaille d'argent 3, etc. Lors de la première manche les médailles d'argent sont ainsi placées sur les sept emplacement du haut des dessins d'aventuriers.
- Les aventuriers capturés sont "hors course" jusqu'à la fin de la manche.

La première manche se termine... dès qu'un aventurier quitte le labyrinthe. Dans ce cas, on retire l'aventurier et on le place au-dessus de sa couleur sur le tableau de score. Puis, on place la médaille d'argent 8 sur la partie supérieure de son dessin.

Les médailles non encore attribuées sont placées sur les dessins selon l'ordre des aventuriers sur le plan : le plus proche de la sortie reçoit la médaille la plus haute et ainsi de suite.

Exemple :

L'aventurier bleu vient de s'échapper du labyrinthe. Il reçoit la médaille d'argent 8.

La médaille d'argent 6 revient à l'aventurier rouge, la 5 à l'aventurier vert et la 4 à l'aventurier orange.



La manche se termine aussi lorsque le dragon capture l'avant-dernier aventurier.

Celui-ci reçoit alors la médaille d'argent 6, tandis que le seul aventurier qui n'a pas été attrapé reçoit la médaille d'argent 8.

Retirez alors tous les aventuriers, le dragon et tous les joyaux non gagnés du plan de jeu.

Deuxième manche

Retournez le plan côté verso et procédez à la mise en place pour la deuxième manche.

Placez le dragon dans la grande salle du trésor (avec un escalier bloqué dans le coin inférieur gauche) et placez les 7 aventuriers sur leur case de départ attenante.

Posez un joyau sur les 12 cases marquées d'un éclat blanc. Mettez les médailles d'or à côté du tableau de score.

C'est parti pour la deuxième manche !

Rappelez-vous que le dragon n'avance que d'UNE case lors de son premier mouvement.

Important

Bien sûr, chaque joueur garde sa carte d'objectif secrète et les joyaux gagnés lors de la première manche.

Les sept médailles d'argent de la première manche restent sur leurs positions sur la ligne supérieure du tableau de score.



Fin de la partie

Lorsque la deuxième manche est terminée (soit un aventurier s'est échappé, soit l'avant-dernier aventurier a été capturé par le dragon), la partie se termine.

Pour chaque aventurier il y a maintenant deux compteurs affichés sur le tableau de score.

Révélez votre carte d'objectif secrète et calculez vos points de victoire : totalisez la somme des deux médailles (argent et or) de chacun de vos trois aventuriers, puis ajoutez un point par joyau récolté pour obtenir votre score final. Celui qui a le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Vous avez joué avec cette carte secrète et récupéré 6 joyaux lors des deux manches.

Votre total s'établit à :

- 6 (vert)
- + 5 (rouge)
- + 9 (blanc)
- + 6 (joyaux)
- = 26 au total.

Cela suffira-t-il ?

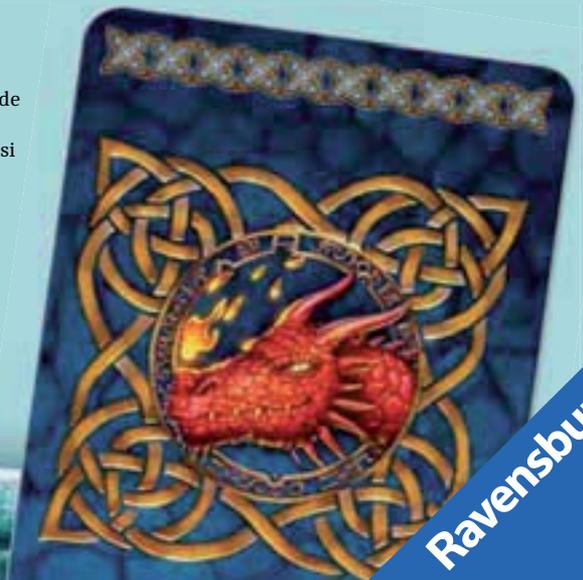


L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Dave Spring ainsi que des groupes de Boedefeld, Grassau, Krumbach, Oberhof et Siegsdorf

Traduction française : François Haffner - escalejeux.fr

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



Ravensburger