

© 2015 Ravensburger Spielvertrieb

6-99

DREAMWORKS

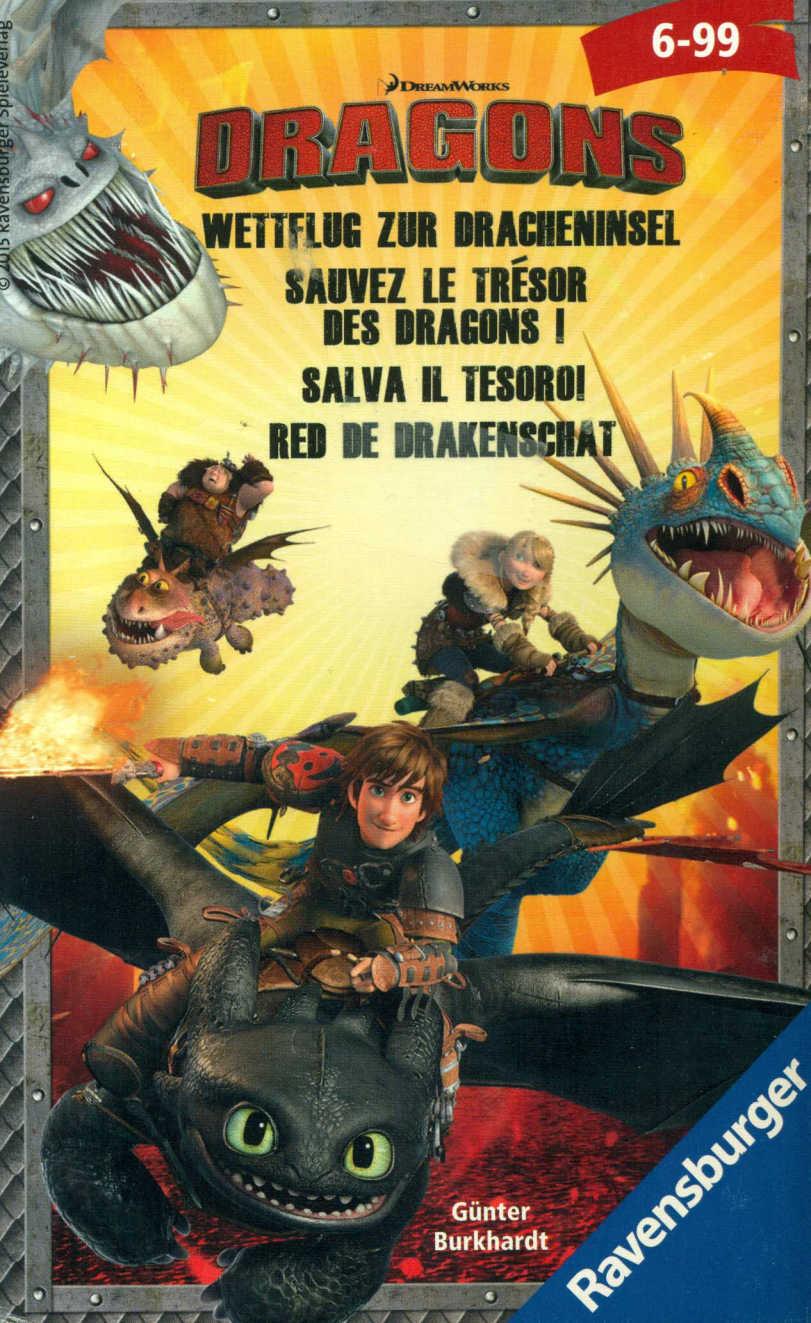
# DRAGONS

WETTFLUG ZUR DRACHENINSEL

SAUVEZ LE TRÉSOR  
DES DRAGONS !

SALVA IL TESORO!

RED DE DRAKENSCHAT



Günter  
Burkhardt

Ravensburger

# DRAGONS

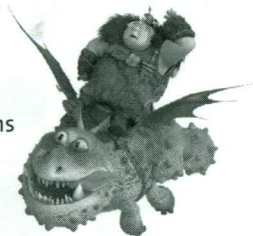
## SAUVEZ LE TRÉSOR DES DRAGONS !

Jeux Ravensburger® n° 23 399 1

Un jeu de parcours pour 2 à 4 courageux  
chevaucheurs de dragons à partir de 6 ans.

### Contenu :

- 3 grandes plaques Île : Le village viking,  
le camp d'entraînement et l'île des dragons
- 20 îles de couleur
- 4 chevaucheurs de dragons + 4 socles
- 1 carte Dragon « Hurlement Mortel »
- 32 cartes Île
- 15 pièces d'or



Les chevaucheurs de dragons Harold, Astrid, Rustik et Verek, montés sur leurs dragons Krok mou, Tempête, Croche-fer et Bouledogue, survolent toutes les îles environnantes pour s'assurer que tout va bien. Ils font malheureusement une terrible découverte : le dragon « Hurlement Mortel » rôde ! À la recherche du trésor des dragons, il réduit en cendres de nombreuses petites îles. Harold et ses amis prennent la direction de l'île des dragons pour mettre à l'abri le trésor qui s'y trouve avant qu'il ne s'en empare. Les courageux vikings réussiront-ils à atteindre l'île des dragons avant lui et à sauver le trésor ?



**Le but des chevaucheurs de dragons** consiste à atteindre l'île des dragons pour sauver le trésor des dragons.

**Le but du dragon « Hurllement Mortel »** consiste à empêcher les chevaucheurs de dragons d'atteindre l'île pour s'emparer du trésor.

### Mise en place

Détachez soigneusement les plaques Île, les petites îles, les pions et les pièces d'or des planches prédécoupées. Formez un parcours avec les îles : le village viking est la case Départ, puis viennent 10 îles de couleur et le camp d'entraînement ; ajoutez ensuite les 10 autres îles de couleur et enfin l'île des dragons comme case d'arrivée.

Veillez à bien mélanger les couleurs des petites îles. Placez 3 pièces d'or sur l'île des dragons.



Chaque joueur choisit un pion Dragon qu'il insère dans un socle, avant de le placer sur le village viking. À chaque manche, un joueur différent joue le rôle de « Hurllement Mortel » : il met alors son dragon de côté et prend la carte « Hurllement Mortel ».

Enfin, mélangez les cartes Île et distribuez-en 3 à chaque chevaucheur de dragon. Les cartes Île restantes forment une pioche, face cachée. À 3 chevaucheurs de dragons, gardez toutes les cartes Île restantes dans la pioche ; à 2 chevaucheurs de dragons, gardez 18 cartes Île dans la pioche et à 1 seul chevaucheur de dragon, seulement 10 cartes Île.

### La course contre la montre commence !

Tous les chevaucheurs de dragons posent une de leurs 3 cartes île, face cachée, devant eux. Pendant ce temps-là, « Hurllement Mortel » choisit secrètement quelle couleur d'île il a l'intention d'attaquer : rouge, verte, blanche ou grise ? L'île choisie par « Hurllement Mortel » devient alors interdite aux chevaucheurs de dragons pour ce tour ! Lorsque tous les chevaucheurs de dragons ont posé leur carte, ils demandent à « Hurllement Mortel » quelle île il attaque. Il annonce alors à voix haute la couleur d'île choisie : « J'attaque l'île rouge », par exemple.

Tous les chevaucheurs de dragons dévoilent alors la carte Île qu'ils ont posée. Tous ceux qui n'ont **pas joué la couleur choisie** par « Hurllement Mortel » peuvent avancer leur pion jusqu'à la prochaine île correspondant à la couleur qu'ils ont jouée. Tous ceux qui ont joué une île de la **même couleur** que « Hurllement Mortel » ne peuvent pas avancer et restent simplement là où ils sont. Les cartes Île jouées sont mises de côté. Tous les chevaucheurs de dragon piochent une nouvelle carte.

*(Exemple : « Hurllement Mortel » veut attaquer l'île rouge. Tous les chevaucheurs de dragons qui n'ont pas joué de carte Île rouge peuvent avancer jusqu'à la prochaine île correspondant à la couleur de leur carte. Les chevaucheurs de dragons qui ont joué une carte Île rouge restent sur place.)*

Tous les chevaucheurs de dragons doivent obligatoirement faire une pause au camp d'entraînement : c'est pourquoi les quatre couleurs y sont représentées.

**Une manche est terminée** dès que deux chevaucheurs de dragons ont atteint l'île des dragons. Ils ont alors réussi à tromper « Hurllement Mortel » et à sauver le trésor des dragons.

En récompense, le premier chevaucheur de dragon à avoir atteint l'île des dragons gagne 2 pièces d'or ; le second, 1 pièce.

Si deux joueurs atteignent ensemble les premiers l'île des dragons, chacun d'eux gagne 2 pièces d'or. S'il y a deux ex æquo pour la seconde place, chacun d'eux gagne 1 pièce d'or.

**La manche est également terminée** si toutes les cartes Île ont été jouées et que la pioche est épuisée. Si aucun chevaucheur de dragon n'a encore atteint l'île à ce moment-là, « Hurlement Mortel » s'empare des 3 pièces d'or. Si un seul chevaucheur de dragon a atteint l'île, celui-ci gagne 2 pièces d'or et « Hurlement Mortel » 1 pièce d'or.

**À 2 joueurs**, il n'y a qu'un chevaucheur de dragon. Dans ce cas, la manche s'arrête dès qu'il atteint l'île des dragons ; il gagne les 3 pièces d'or. La manche s'arrête également si toutes les cartes Île ont été jouées. Si le chevaucheur de dragons n'a alors pas encore atteint l'île des dragons, « Hurlement Mortel » s'empare des 3 pièces d'or.

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs pour que chacun puisse jouer le rôle de « Hurlement Mortel ». À la fin, chacun compte le nombre de pièces gagnées : **le vainqueur** est celui qui en totalise le plus.

## Règle avancée

Le jeu se déroule comme expliqué précédemment, à une exception : le joueur qui joue une carte Île de la même couleur que celle annoncée par « Hurlement Mortel » doit reculer jusqu'à la précédente île de la couleur correspondante.

*(Exemple : « Hurlement Mortel » a annoncé « île blanche ». Le joueur qui a joué une carte Île blanche doit alors reculer jusqu'à l'île blanche précédente du parcours.)*

Un joueur doit parfois reculer jusqu'au village viking ou jusqu'au camp d'entraînement où toutes les couleurs sont représentées. Cependant, celui qui a atteint le camp d'entraînement n'est pas obligé de reculer davantage. Si un joueur se trouve au camp d'entraînement et joue la « mauvaise » carte, il reste simplement là où il est.

