

2 JOUEURS

CONTENU:
1 Jeu Cassette
4 Pions magnétiques

BUT DU JEU: Traverser les trois cavernes de niveaux différents, combattre les monstres et être le premier à pourfendre le dragon dans son refuge.

IL EST RECOMMANDÉ DE LIRE LA TOTALITÉ DE LA RÈGLE DE JEU AVANT DE COMMENCER À JOUER.

PRÉPARATION:

1. COMMENT SORTIR LES PIONS:

A l'aide de votre pouce, faites glisser le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire tomber les pions. Remplacez le couvercle.

2. COMMENT DÉPLIER LE PLATEAU DE JEU:

Secouez la cassette de façon à ce que le plateau de jeu en sorte en se dépliant.

3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Choisissez 2 pions de couleur assortie. Votre adversaire prend les deux pions restants.

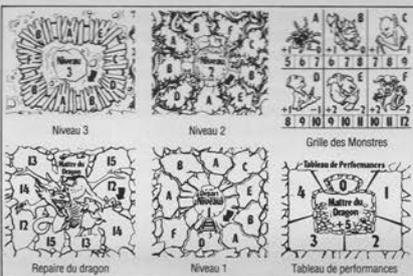


1
Figure



2
Figure

Placez l'un de vos pions au centre de la caverne de niveau 1, et l'autre (appelé pion de marque) sur la case 0 (zéro) du tableau de performances du Maître du Dragon, lequel vous permet de tenir le compte des points marqués à chaque épreuve. Votre adversaire procède de même.



3
Figure

4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Chaque joueur amène le curseur en bout de trajectoire et le laisse revenir. Celui qui obtient le plus grand nombre sur le cadran A commence la partie.

REMARQUE: Si, à un quelconque moment de la partie, la flèche d'un cadran tombe en face de l'une des lignes, recommencez l'opération.



4
Figure

EXPOSE SOMMAIRE DU JEU:

Avant de pouvoir vaincre le Dragon, il vous faut combattre divers monstres et traverser 3 cavernes de niveaux différents.

- Déplacez votre pion autour de la caverne de niveau 1, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre total de cases indiqué sur le cadran A.
- Au cours de la partie, vous aurez à affronter des monstres et accumulez ainsi des points de performance. Lorsque vous avez gagné assez de ces points, vous pouvez passer à la caverne suivante.
- Après avoir traversé les trois cavernes, vous arrivez au refuge du Dragon. En obtenant une bonne combinaison de points de performance et de points au cadran, vous pouvez vaincre le Dragon et remporter la partie.

LE JEU:

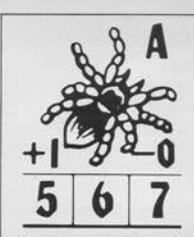
Lorsque c'est votre tour, faites tourner les cadrans. Le cadran A vous donne le nombre de cases duquel vous pouvez vous déplacer dans chacune des cavernes. Avancez votre pion depuis le cercle central en passant par l'escalier (ceci ne compte pas pour une case). Déplacez ensuite votre pion sur le sentier dans le sens des aiguilles d'une montre en comptant chaque case marquée d'une lettre pour une unité du nombre indiqué par le cadran. **Exemple:** si le cadran indique 5, vous arriverez sur une case marquée A.

GRILLE DES MONSTRES:

Regardez maintenant à quel monstre correspond la lettre où se trouve votre pion, et faites savoir si vous souhaitez ou non affronter ce monstre. Les numéros inscrits dans la Grille vous indiquent la force du monstre et la couleur de chacune des cases correspond à celle de la caverne que vous êtes en train de traverser.

A +1 -0 5 6 7	B +1 -0 6 7 8	C +1 -1 7 8 9
D +1 -1 8 9 10	E +2 -2 9 10 11	F +2 -2 10 11 12

5
Figure



6 **Figure**
Si vous trouvez sur une case marquée A, le monstre A de la Grille est une araignée géante. Comme vous êtes dans la caverne de niveau 1 (bleu), vous devez obtenir au minimum 5 points (comme l'indique la case bleue) pour vaincre ce monstre.

COMMENT AFFRONTÉ LES MONSTRES:

Si vous décidez de livrer combat, faites tourner les cadrans et additionnez les nombres obtenus sur chacun d'eux au nombre de points de performance que vous avez atteint (lequel est 0 au début de la partie).

- Si ce total est égal ou supérieur au nombre requis pour vaincre le monstre, vous avez gagné le combat. Déplacez alors votre pion de marque en fonction du chiffre précédé d'un signe positif situé près du monstre. **Exemple:** Vous décidez de livrer combat au monstre A de niveau 1; les cadrans indiquent 3 et 4, et vous n'avez encore aucun point de performance. Le total obtenu est donc 7, ce qui est supérieur au 5 inscrit dans la case bleue de la Grille des Monstres. Vous avez donc vaincu l'araignée géante et pouvez déplacer votre pion de marque d'une case sur la Grille de performance. Votre tour est ensuite terminé.

- Si les cadrans indiquent un total inférieur au nombre requis pour vaincre le monstre, vous n'avez pas vaincu le monstre et devez rester sur le zéro de la Grille de performance. (Les pages sont précédées d'un signe négatif, -0, -1 ou -2). Votre tour est alors terminé.

TOURS SUIVANTS:

A vos tours suivants, continuez de vous déplacer autour de la caverne de niveau 1 en combattant les monstres correspondant aux lettres sur lesquelles vous arrivez. Avant de livrer combat, additionnez les points indiqués sur les deux cadrans aux points de performance obtenus. Quand vous remportez une victoire contre un monstre, avancez votre pion de marque en fonction du chiffre positif (+1 ou +2) indiqué sur la Grille des Monstres. Quand le total réalisé est inférieur au nombre indiquant la force du monstre, vous êtes battu et devez reculer votre pion de marque en fonction du chiffre négatif indiqué sur la Grille des Monstres (-0, -1 ou -2). Il n'est pas nécessaire de livrer combat aux monstres dans un ordre particulier et il se peut que vous ayez à combattre le même monstre plusieurs fois!

Exemple: vous décidez d'affronter le monstre E au niveau 1; il vous faut donc totaliser au moins 9 points pour y parvenir. Votre pion de marque est sur la case 2 de la Grille de performance et vous obtenez 3 et 2 sur les cadrans, ce qui fait 7 au total (3 + 2 + 2). Ce n'est pas suffisant pour vaincre le monstre et vous devez donc reculer votre pion de marque de deux cases (-2) sur la grille de performance.

COMMENT EVITER DE COMBATTRE UN MONSTRE:

Si le monstre que vous devez affronter vous semble trop fort et s'accompagne d'un chiffre négatif trop élevé, vous pouvez vous épargner le combat et ainsi éviter de devoir reculer sur la Grille de performance en cas de défaite. Il suffit pour cela de mettre fin à votre tour.

COMMENT PASSER AUX NIVEAUX 2 ET 3: Quand vous avez gagné plus de 4 points de performance, remplacez votre pion de marque sur la case 0 et mettez votre pion de jeu au centre de la caverne suivante. Traversez celle-ci de la même manière que la précédente, en combattant les monstres et en avançant votre pion de marque sur la Grille de performance jusqu'à 4. Procédez de même une fois dans la caverne de niveau 3, mais cette fois, en atteignant plus de 4 points de performance, placez votre pion de marque sur la case marquée +5 de la Grille de performance.

DANS LE REFUGE DU DRAGON... COMMENT GAGNER LA PARTIE!

Après avoir traversé les 3 cavernes et amené votre pion sur la case +5 de la Grille de performance, vous disposez de 5 points supplémentaires que vous pourrez utiliser pour affronter le Dragon. Il ne vous reste plus maintenant qu'à pénétrer dans son refuge...



7 **Figure**
1. Placez votre pion de jeu sur la case Maître du Dragon située dans la partie supérieure du refuge.

2. Faites tourner les cadrans et avancez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre selon le nombre indiqué par le cadran A.

3. Notez le nombre indiqué sur la case où vous vous trouvez. Puis, faites tourner les cadrans une nouvelle fois.

4. Ajoutez vos 5 points de performance au nombre total indiqué par les deux cadrans. Si le nombre obtenu est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la case où vous vous trouvez, vous avez vaincu le Dragon! Dans le cas contraire, essayez de nouveau à votre prochain tour.

Le joueur qui pourfend le Dragon le premier gagne la partie.