

Au pays des petits dragons

Un jeu de course et de dé ultrarapide pour 2 à 4 petits dragons de 3 à 99 ans.

Auteur : Felix Leicht
Illustration: Janina Görrissen
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Le jour de la grande fête des dragons approche à grands pas. Les petits dragons sont très excités : le jeune Croc-Tonnerre et ses amis Pluie-Détincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience. La course de la vallée des dragons commence d'un moment à l'autre et le gagnant aura le privilège d'allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Le grand volcan dont le cratère renferme quatre précieuses pierres volcaniques sert de ligne d'arrivée. Évidemment les jeunes dragons veulent tous gagner. Mais attention : un vent tourbillonnant balaye sans cesse la vallée et les écarteront du droit chemin. Les dragons seront alors obligés de parcourir de plus grandes distances, mais ils trouveront plus de pierres volcaniques sur ces chemins détournés. Et ce ne sont pas les dragons qui volent le plus rapidement qui gagnent la course, mais ceux qui ramassent le plus grand nombre de pierres volcaniques !

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dragon vert « Croc-Tonnerre »
- 1 dragon jaune « Pluie-Détincelle »
- 1 dragon orange « Feu-follet »
- 1 dragon turquoise « Foudre-Argentée »
- 4 tuiles de tourbillon
- 1 dé à tourbillons
- 60 pierres volcaniques



Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Insérez les quatre tuiles de tourbillon dans les trous du plateau de jeu prévus à cet effet. Au début de la partie, les flèches de tourbillon pointent en direction de la voie principale, qui est de couleur orange. Chaque joueur choisit un dragon et le place sur la case départ. Rangez dans la boîte les dragons dont vous ne vous servez pas.

Placez 4 pierres volcaniques sur le volcan (=case d'arrivée). Les autres pierres sont placées en réserve à côté du plateau. Placez le dé à portée de main. La course peut commencer !



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le cri d'un dragon, commence et jette le dé en premier.

Qu'indique le dé à tourbillons ?

• 1, 2 ou 3 points :

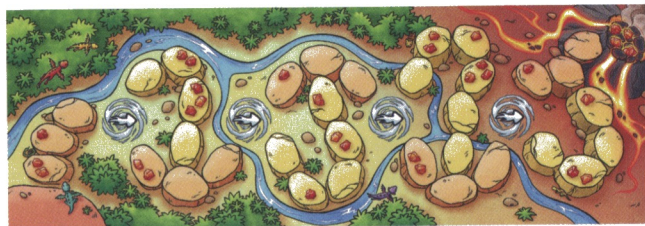
avance ton dragon du nombre de points qu'indique le dé en direction du volcan. Plusieurs dragons peuvent se trouver en même temps sur une case.



• Le tourbillon :



un vent tourbillonnant balaye la vallée. Tourne toutes les tuiles de tourbillon vers l'autre chemin menant au volcan, en passant du parcours orange au parcours jaune ou inversement. Le même phénomène se produit lorsqu'un dragon se trouve sur une tuile de tourbillon.



Où ton chemin te mène-t-il ?



Si tu t'arrêtes sur une case illustrée de pierres volcaniques, tu prends dans la réserve le nombre de pierres qui figurent sur la case. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Si tu avances en passant par une tuile de tourbillon, elle est considérée comme n'importe quelle autre case du jeu. Une fois que tu es passé par-dessus la tuile de tourbillon, tu la fais pivoter dans la direction opposée.



Si tu t'arrêtes sur un tourbillon à la fin de ton tour, tu restes dessus. Ton tour est terminé. Une fois que tu quittes la tuile de tourbillon au tour suivant, tu dois la faire tourner en direction de l'autre chemin. Le phénomène se produit même si un dragon se trouve sur cette tuile de tourbillon.



Si tu t'arrêtes sur une case ne représentant ni tourbillon ni pierre volcanique, il ne se passe rien. Ton tour est alors terminé.

Important : si la réserve de pierre volcanique est épuisée, tu ne peux malheureusement plus en recevoir. Il ne te reste alors plus qu'à tenter de récupérer en premier les pierres volcaniques du volcan. Dépêche-toi d'y arriver en premier !

Mais attention, il y a des **règles** à respecter dans la vallée des dragons :

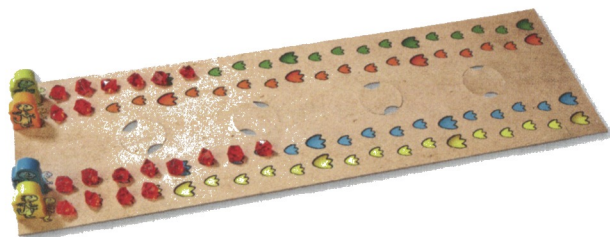
- vous ne pouvez pas faire reculer vos dragons vers la case de départ.
- Le changement de chemin (entre orange et jaune) n'est possible qu'au niveau des tourbillons.

Fin de la partie :

Lorsqu'un premier dragon atteint le volcan et récupère les quatre pierres volcaniques, le jeu s'achève et tous les dragons doivent rester à leur place. Chacun des joueurs compte les pierres volcaniques qu'il a ramassées en chemin. Celui qui a réuni le plus grand nombre de pierres volcaniques a gagné la course de la vallée des dragons et pourra allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Les autres dragons se feront une joie d'assister au grand feu d'artifice au premier rang !
En cas d'égalité, les deux dragons ex aequo sont vainqueurs et allument ensemble le feu d'artifice.

L'aide au comptage

Vous avez du mal à compter ? Ne vous inquiétez pas : retournez le plateau de jeu et déposez vos pierres volcaniques sur les traces de pas de votre couleur. Celui dont les traces vont le plus loin a gagné.



Draak Dondertand



Een bliksemsnel wedloopspel voor 2 tot 4 kleine draken van 3 tot 99 jaar.

Auteur: Felix Leicht
Illustraties: Janina Görrissen
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Het is niet meer lang tot het grote feest voor Drakendag. Vooral de jonge draken zijn al erg opgewonden – zo ook draak Dondertand en zijn drie vrienden Vonkenvlucht, Zilverlicht en Vuurstaart. Zo meteen start namelijk de wedstrijdvlucht door het Drakendal. Wie deze wint, mag op Drakendag het grote vuurwerk aansteken. In de verte lonkt het doel van de wedstrijd: de grote vulkaan met op de top vier oplichtende vuurkristallen. Natuurlijk wil elke draak winnen. Maar opgelet! Steeds opnieuw waait een verraderlijke wervelwind door het dal en brengt jullie van het pad af. Dat kost jullie wat tijd, maar op de afgelegen wegen vinden jullie de meeste vuurkristallen. Het is niet de snelste draak die op het einde de wedstrijd wint, maar diegene met de meeste vuurkristallen.

Inhoud van het spel:

- 1 spelbord
- 1 groene draak, Dondertand
- 1 gele draak, Vonkenvlucht
- 1 oranje draak, Vuurstaart
- 1 paarse draak, Zilverlicht
- 4 wervelwindkaartjes
- 1 wervelwinddobbelsteen
- 60 vuurkristallen
- 1 handleiding



Voorbereiding van het spel

Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet de vier wervelwindkaartjes in de gepaste gaten van het spelbord. De pijl op de wervelwinden wijst in het begin naar de oranje hoofdweg. Iedereen kiest een draak en zet deze op het startveld. Overtollige draken leg je terug in de doos. Leg 4 vuurkristallen op de vulkaan (= doel). De andere kristallen leg je als voorraad naast het spelbord. Houd de dobbelsteen klaar. De wedstrijd kan beginnen!



NEDERLANDS

Verloop van het spel

Je speelt kloksgewijs. De speler die het beste als een draak kan blazen, mag beginnen en gooit.

Wat toont de wervelwinddobbelsteen?

• 1, 2 of 3 ogen:



Zet je draak zoveel velden in de richting van de vulkaan als je ogen gegooit hebt. Op een veld mogen tegelijk ook meerdere draken staan.



• De wervelwind:



Er waait een wervelwind door het dal. Draai alle wervelwindkaartjes zodat de pijlen naar de andere weg naar de vulkaan wijzen – dus van oranje naar geel of van geel naar oranje. Dat doe je ook als een draak op een wervelwindkaartje staat.



Waar brengt de weg je naartoe?



Als je op het einde van je beurt op een veld met vuurkristallen terechtkomt, neem je uit de voorraad zoveel kristallen als er op het veld te zien zijn. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



Als je voorbij een wervelwindkaartje gaat, telt dat net als elk ander veld. Als je het wervelwindkaartje verlaten hebt, draai je de wervelwind naar de andere weg.



Als je op het einde van je beurt op een wervelwind terechtkomt, blijf je daar staan en is je beurt voorbij. Als je bij je volgende beurt het wervelwindkaartje verlaat, draai je het naar de andere weg. Dat doe je ook als er net een draak op een wervelwindkaartje staat.



Als je op een veld zonder wervelwind of kristal staat, gebeurt er niks. Je beurt is dan voorbij.

NEDERLANDS

Belangrijk: Als de voorraad kristallen op is, kan je helaas geen kristal meer krijgen. Nu resten er enkel nog de kristallen op de vulkaan. Haast je om er als eerste aan te komen!

Let wel op, want in het Drakendal gelden de volgende **drakenregels**:

- Je mag je draak niet terug richting start zetten.
- Je kunt enkel van weg veranderen op de wervelwinden tussen beide paden (oranje en gele).

Einde van het spel

Als de eerste draak de vulkaan bereikt en de vier vuurkristallen verzamelt, eindigt het spel en moeten alle draken op hun plaats blijven staan. Nu telt elke speler de vuurkristallen die hij onderweg verzamelde. Wie de meeste vuurkristallen heeft, is de winnaar van de wedstrijdvlucht door het Drakendal en mag het grote vuurwerk op Drakendag ontsteken. De andere draken zijn echter geen verliezer: zij mogen bij het grote vuurwerk op de eerste rij zitten!

Bij gelijkspel hebben beide draken gewonnen en mogen ze samen het vuurwerk ontsteken.

Een drakenhandige telhulp

Heb je het moeilijk om te tellen? Geen probleem: draai het spelbord om en leg je kristallen op de voetsporen van je kleur. Wie het langste spoor heeft, is de winnaar.

