

LA COURSE DES PETITS DRAGONS



S
Schmidt

LA COURSE DES PETITS DRAGONS

Une course captivante pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans, conçue par Manfred Ludwig

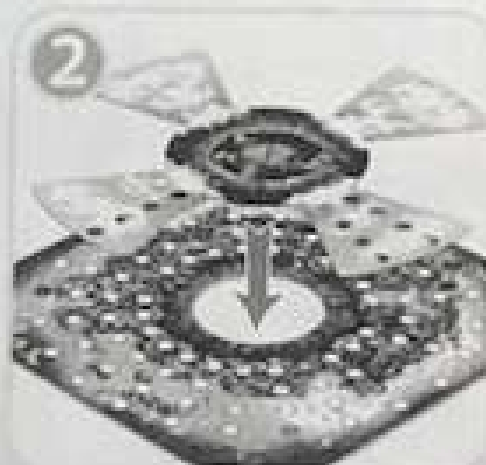
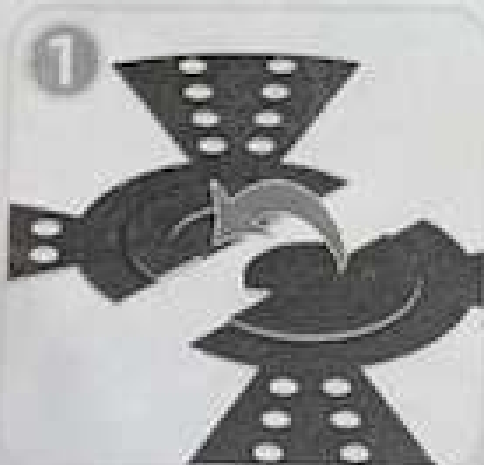
Contenu



Il arrive même aux petits amis dragons d'organiser une course en jouant. « Qui a réussi à voler le plus vite autour de l'île ? », demande le petit dragon vert. « On tente de trouver la réponse ! » Ses trois amis ne se le font pas dire deux fois. Et voilà que la course commence autour de l'île aux dragons. Mais le vent se lève. Parfois, il aide à vite avancer. Mais quand il souffle de face, il arrive à faire perdre de l'avance...

Préparation du jeu

Avant de commencer à jouer, placer la planche de jeu au milieu de la table. Assembler les deux éléments de la girouette et l'insérer de telle manière dans le trou de la planche de jeu que l'une des quatre aubes se situe immédiatement derrière les quatre cases de départ.



Chaque joueur choisit une figurine de dragon et la place sur l'une des cases de départ. Maintenant, il ne manque plus que l'un des deux dés, et c'est parti.

Avec quel dé faut-il jouer ?



A

Prendre ce dé pour la version simple du jeu.



B

Si vous choisissez ce dé, cela devient un peu plus difficile.

Jeu avec le dé A : A vos marques, prêt, partez ...

Le plus jeune joueur commence, ensuite vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, tu lances le dé.



Fais avancer ton dragon sur sa trajectoire de vol dans le sens des aiguilles d'une montre, et ce en respectant le nombre de cases indiqué par le dé. Il se peut que tu sois obligé de faire atterrir ton dragon sur une case de la girouette.

Si ton dragon atterrit sur une **case verte**, il peut encore **avancer directement de 2 cases**. S'il atterrit sur une **case rouge**, il doit immédiatement **reculer de 2 cases**.



Maintenant, on a le vent dans le dos, ce qui signifie que le vent est favorable. Faire tourner la girouette d'une, de deux ou de trois cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez décider vous-même, si vous voulez faire tourner la girouette d'une, de deux ou de trois cases.



Maintenant, le vent souffle de face. C'est très fatigant de voler face à un vent contraire. Faire tourner la girouette d'une, de deux ou de trois cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Le vent est favorable (dans le dos) et le joueur dont c'est le tour décide de faire avancer la girouette de deux cases.

Il est possible que votre dragon soit repoussé vers une case verte ou rouge lors du déplacement de la girouette. Dans ce cas aussi, le dragon est alors immédiatement avancé ou encore reculé de deux cases (sans faire tourner la girouette).

Un petit tuyau

Réfléchissez bien de combien de cases vous déplacez la girouette (une, deux ou trois cases), que ce soit avec le vent dans le dos ou avec le vent de face. Essayez de faire avancer votre propre dragon aussi loin que possible ou encore de le faire reculer le moins possible par vent de face. Toutefois, il faut alors veiller à ne pas trop aider les autres dragons.

Jeu avec le dé B

Si vous avez décidé de jouer avec le dé B, il faut alors appliquer les mêmes règles que pour le jeu avec le dé A. La seule différence est la suivante :



Si vous lancez le dé et que vous tombez sur le symbole de vent, vous pouvez choisir librement si le vent doit souffler de face ou de dos. Cela signifie que vous choisissez entre vent favorable ou vent contraire. Selon votre choix, vous avancez ou vous reculez alors la girouette d'une, de deux ou de trois cases. Vous devez veiller à faire avancer votre dragon le plus loin possible, sans trop aider les autres dragons.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur rejoint de nouveau sa case de départ (ou dépasse cette dernière) avec le dragon après avoir réalisé un tour complet de l'île aux dragons. Ce joueur a alors gagné.

Voici encore quelques remarques concernant le jeu

- Les dragons restent toujours sur leur trajectoire respective.
- Les dragons peuvent également être placés sur les cases situées sur la girouette. Lorsqu'on fait tourner la girouette, ils tournent alors avec la girouette. Lorsque la girouette a fini de tourner et si un dragon se trouve sur la girouette, sur une case verte ou rouge, celui-ci avance ou recule alors de deux cases, conformément à la règle du jeu.
- Si le dé du joueur qui lance le jeu en premier tombe sur « vent contraire », il peut également arriver que les dragons soient repoussés derrière les cases de départ dès le début du jeu. Dans ce cas, le jeu n'est pas terminé lorsque les dragons atteignent la case de départ. Ils doivent bien évidemment faire un tour complet de l'île jusqu'aux cases de départ.



Art.-Nr. 88166

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

