

# GARE AU DRAGON

6+

## Contenu

1 dragon motorisé en 3 parties, 1 plateau de jeu, 8 pierres précieuses (4 rubis rouges, 4 saphirs bleus), 1 pion "oeufs d'or", 4 pions aventuriers, 1 dé, 1 feuille d'autocollants.

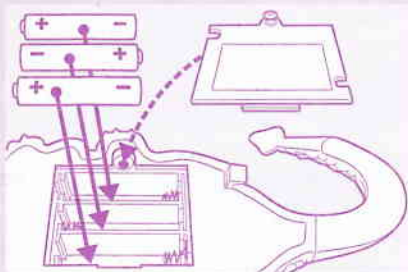
## But du jeu

Ramener une pierre précieuse de chaque couleur à l'entrée de la caverne, puis être le premier à s'emparer des oeufs d'or du dragon et à les rapporter à l'entrée de la caverne.

## Résumé des règles du jeu

- Installez le jeu.
- Choisissez un pion aventurier et placez-le à l'entrée de la caverne pour commencer.
- Lancez le dé, déplacez l'aventurier, et ensuite suivez les instructions du plateau de jeu (s'il y en a).
- Si vous obtenez un 3 ou un 5 vert au lancer de dé, activez le dragon (après vous être déplacé et avoir suivi les instructions du plateau de jeu). Si le dragon fait tomber votre pierre précieuse, laissez-la sur la case où elle a atterri et retournez en chercher une autre.
- Lorsque vous avez une pierre précieuse, mettez-la au-dessus de votre aventurier et ramenez-la à l'entrée de la caverne. Ensuite allez en chercher une autre – vous avez besoin d'une pierre précieuse de chaque couleur – avant de pouvoir entrer dans le repaire du dragon pour lui enlever ses œufs d'or.
- Ce n'est que lorsque vous aurez ramené une pierre précieuse de chaque couleur à l'entrée de la caverne, que vous pourrez partir à la recherche des oeufs d'or.
- Le premier aventurier à rapporter les œufs d'or à l'entrée de la caverne remporte la partie.

## INSERTION DES PILES



## PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivez attentivement les instructions. N'utilisez que les piles conseillées et assurez-vous d'insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne mélangez pas des piles neuves et usagées, des piles standards (salines) et alcalines.
3. Enlevez les piles usagées.
4. Enlevez les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne mettez pas les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, éloignez-le des autres appareils électriques. Remettez en marche si nécessaire (éteignez et rallumez ou enlevez les piles et replacez-les).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

## IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

## Installation

1. Collez les numéros sur chaque face du dé.
2. Collez 2 autocollants identiques de chaque côté des pions aventurier.
3. Mettez le plateau de jeu sur une surface plane.
4. Fixez le cou et la queue du dragon à son corps, puis fixez le dragon au centre du plateau de jeu (voir figure 1).
5. Choisissez un pion aventurier chacun et placez-le sur la case entrée de la caverne.
6. Mettez les pierres précieuses sur leurs cases de couleurs respectives signalées par un point rouge ou bleu. Ensuite, mettez les oeufs d'or sur la case devant le dragon (voir figure 2).
7. Mettez le jeu en route en positionnant l'interrupteur I/O sur la poitrine du dragon sur I.

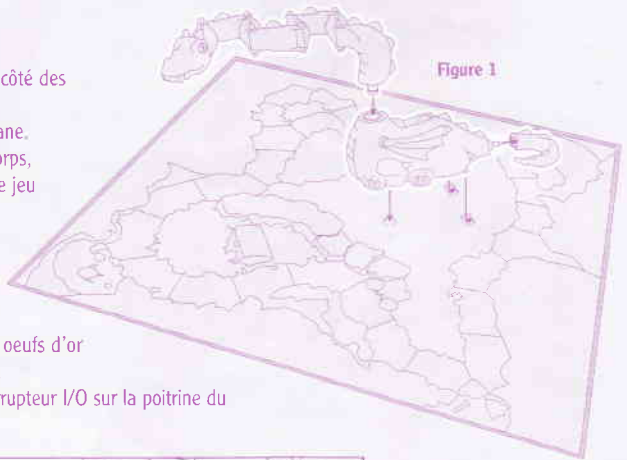


Figure 1



Figure 2

## Règles du jeu

Pour commencer, activez le dragon (voir figure 4), et attendez que son cou s'arrête de bouger. Le joueur le plus près de l'endroit où s'arrête la tête du dragon commence à jouer. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour :

### 1. Lancez le dé et déplacez votre aventurier

- Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens.
- Vous devez avancer du chiffre annoncé par le dé (sauf pour atteindre l'entrée de la caverne ou la case oeufs, voir paragraphe "Ramenez les pierres précieuses").
- Plusieurs pions peuvent partager la même case.
- Vous ne pouvez pas gravir les 4 marches menant aux oeufs d'or avant d'avoir récupéré une pierre précieuse de chaque couleur. Voir paragraphe 5 « Prenez les oeufs d'or », ci-après.

### 2. Suivez les instructions des cases du plateau de jeu (s'il y en a).

#### Case : Allez vers une pierre précieuse

Si vous n'avez pas encore de pierre précieuse sur votre pion, déplacez-vous sur une case contenant une pierre précieuse et mettez-la au-dessus de votre aventurier.

Si vous avez déjà une pierre précieuse sur votre pion, ou s'il n'y a pas de pierre précieuse disponible de la couleur que vous voulez, ignorez cette case.

#### Case : Prenez une pierre précieuse à un autre joueur

Si vous n'avez pas de pierre précieuse sur votre pion, vous pouvez prendre une pierre précieuse à n'importe quel autre aventurier qui en porte une et la mettre sur votre pion.

Si vous avez déjà une pierre précieuse sur votre pion, ignorez cette case.

Si aucun autre aventurier n'a la pierre précieuse de la couleur que vous voulez, ignorez cette case.

**Remarque :** vous pouvez aussi obtenir une pierre précieuse en vous arrêtant sur la même case qu'un aventurier qui l'a déjà. Vous pourrez alors lui subtiliser la pierre et la poser sur votre propre pion.

## Case : Prenez les oeufs d'or à un autre joueur

Si un autre aventurier porte les oeufs d'or, prenez-les et mettez-les sur votre pion. Si vous avez une pierre précieuse sur votre pion, posez-la sur la case où vous êtes et prenez les oeufs d'or à la place.

**Remarque :** vous pouvez aussi obtenir les oeufs d'or en vous arrêtant sur la même case qu'un aventurier qui les a déjà. Vous pourrez alors lui subtiliser les oeufs et les poser sur votre pion. Maintenant, essayez d'atteindre l'entrée de la caverne pour gagner.

## Case : Relancez le dé

Relancez le dé et déplacez-vous.

**Remarque:** si vous atteignez cette case en lançant un 3 ou un 5 vert, activez d'abord le dragon puis relancez le dé et avancez. Voir "Activez le dragon", ci-après.

## Case : Passage Secret

Si vous choisissez d'emprunter le passage secret, vous pouvez passer par n'importe quelle entrée. Cependant, vous devez vous arrêter à la sortie de l'autre côté, même s'il vous restait des déplacements à faire sur votre lancer de dé. Vous devez attendre votre tour suivant pour relancer le dé et continuer votre périple.

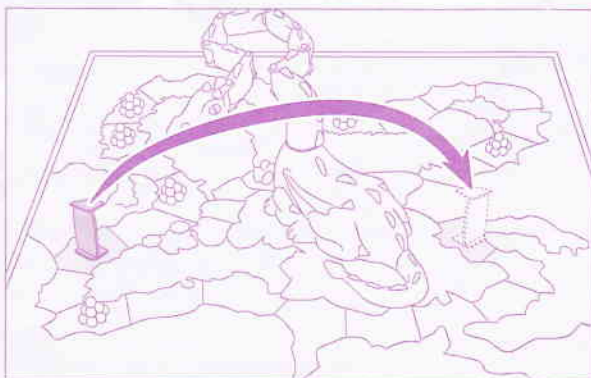


Figure 3

DEPLACEMENT DANS  
LE PASSAGE SECRET

## Activez le Dragon

Lorsque vous obtenez un 3 ou un 5 vert au lancer de dé, vous devez tout d'abord vous déplacer et suivre les instructions des cases si besoin, puis activer le dragon en appuyant sur sa crête (voir figure 4). Chaque pierre précieuse tombée d'un pion est perdue et doit être remise sur la case la plus proche où elle est tombée. Vous devrez trouver une autre pierre ou revenir sur cette case au prochain tour pour la récupérer. Si un pion est renversé, remettez-le à sa place initiale.

**Remarque :** Si vous vous trouvez sur la case "Relancez le dé" après vous être déplacé, vous devez d'abord activer le dragon, puis relancer le dé et vous déplacer à nouveau.

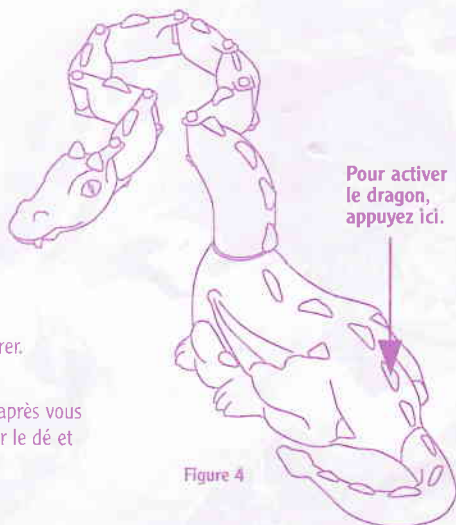


Figure 4

## Ramenez les pierres précieuses

Dès que votre aventurier a obtenu une pierre précieuse, vous devez essayer de la ramener le plus vite possible à l'entrée de la caverne (vous n'avez pas besoin d'y arriver avec le nombre exact au lancer de dé). Si votre pierre précieuse est renversée ou volée pendant le trajet, vous devez partir à la recherche d'une autre pierre précieuse. Lorsque vous avez apporté la pierre précieuse à l'entrée de la caverne, retirez-la du pion, posez-la devant vous et commencez votre quête pour une autre pierre précieuse.

**Souvenez-vous:** vous ne pouvez jamais porter plus d'un élément à la fois.

## Prenez les oeufs d'or

Lorsque vous avez réussi à poser vos deux pierres précieuses à l'entrée de la caverne, rendez-vous au pied des 4 marches qui mènent au dragon. Si vous êtes le premier à arriver devant la première marche, arrêtez-vous (même s'il vous reste des déplacements à faire). Prenez les pierres précieuses que vous avez posées à l'entrée de la caverne et posez-les sur les symboles correspondants (voir figure 5) – cela permet de bloquer l'accès aux marches et aucun autre aventurier ne peut vous suivre. S'il vous reste des déplacements à faire, terminez-les. Sinon, attendez votre prochain tour. Lorsque vous atteignez la case aux oeufs d'or (vous n'avez pas besoin d'obtenir le chiffre exact avec le dé pour y parvenir) : mettez les oeufs d'or sur votre pion, retournez en bas des marches et arrêtez-vous. Au prochain tour, repartez vers l'entrée de la caverne. **Attention :** lorsque vous êtes sur le chemin du retour, n'importe quel joueur peut essayer de vous subtiliser les oeufs d'or et tenter de remporter la partie en les amenant à l'entrée avant vous (même s'il n'a pas encore récupéré de pierres précieuses).

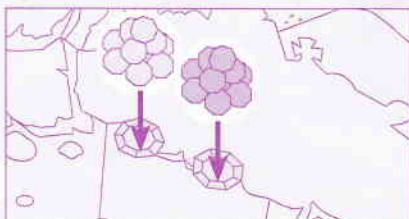


Figure 5

## Le Gagnant

Le premier joueur qui réussit à ramener les oeufs d'or jusqu'à l'entrée de la caverne gagne la partie !

## Panne

- Si les parties du cou du dragon se détachent, refixez-les en insérant les attaches dans les trous jusqu'à entendre 2 clics. Il y a des numéros sous chaque partie du cou pour vous rappeler l'ordre à suivre (les parties se montent dans l'ordre croissant depuis l'arrière de la tête). Lorsque vous refixez les parties du cou, assurez-vous de bien aligner la crête.

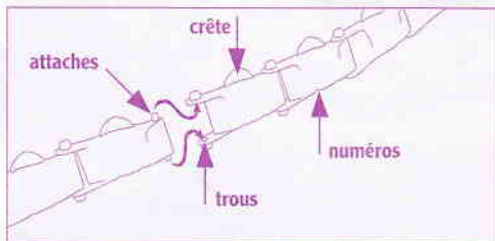


Figure 6

- Si le dragon fonctionne mal, éteignez-le (position "0") puis rallumez-le (position "I").
- Si le problème continue, enlevez puis remettez les piles ou alors changez-les.

## Rangement

- Détachez le cou du dragon et enlevez son corps du plateau de jeu.
- Rangez tous les éléments dans la boîte et fermez le couvercle pour faciliter le rangement.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

**MB**  
JEUX



030340349101