

SOIS LE PREMIER À ARRIVER AU TRÉSOR !

Retrouve la règle sur notre chaîne: [Auzou Jeux](#)  [YouTube](#)



1 plaque Départ recto verso



1 plaque Arrivée recto verso



5 jetons Filet



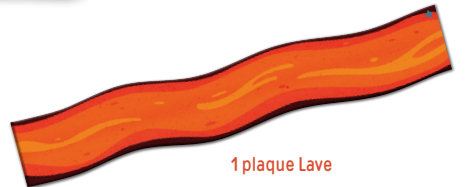
5 petits dragons en bois



1 jeton Catapulte



1 dé en bois



1 plaque Lave



10 tuiles



6 plaques Volcan recto verso

BUT DU JEU :

Être le premier petit dragon à **arriver au trésor** après avoir bravé les épreuves du volcan !

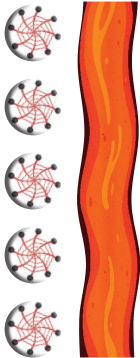
PRÉPARATION DU JEU :

- Pour une première partie, il est conseillé de jouer avec la face d'initiation du jeu : les côtés du plateau avec **une étoile en haut à droite**.



- Assembler les 6 plaques les unes contre les autres, de façon aléatoire, puis poser la **plaque Départ** d'un côté et la **plaque Arrivée** de l'autre.
- Disposer les 7 tuiles avec une étoile en haut à droite pour les parties d'initiation sinon disposer les 10 tuiles face visible sur la table puis les retourner face cachée.
- Placer le **jeton Catapulte**, la **plaque Lave** et le **dé en bois** à côté du plateau pour les parties d'initiation, **ajouter les jetons Filet** pour les parties normales.
- Placer les **pions dragons** que les joueurs ont choisis sur un **numéro de départ** (de façon aléatoire).

MISE EN PLACE



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur **lance le dé** puis **active son effet** (voir LE DÉ).
- Ensuite, il **retourne le nombre de tuiles correspondantes** au chiffre du dé une par une en procédant de la manière suivante: il **retourne une tuile**, la **laisse face visible**, puis il regarde s'il peut se déplacer sur la case correspondante selon les règles de déplacement (voir LE DÉPLACEMENT).
- Si le joueur peut se déplacer sur la case correspondante à la tuile, il applique alors le pouvoir de la tuile (voir LES TUILES), sinon il n'applique pas son pouvoir.
- Puis, le joueur retourne une nouvelle tuile jusqu'à atteindre le chiffre du dé.
- À la fin de son tour, il retourne toutes les tuiles face cachée, c'est au tour du joueur suivant.

● LE DÉ :

Il comporte 3 faces différentes, la face 2 entraîne une éruption, la face 3 n'a pas d'effet spécial, la face 4 fait trembler le jeu !



- ▶ **Face 2 :** attention, le volcan entre en **éruption** ! Le joueur **place la plaque Lave** entre le 2 plaques de son choix. Pour traverser la lave il faut la **Catapulte**, sinon **on reste bloqué** ! Si la plaque lave est déjà utilisée, **changer-la de place** et recoller les plaques. Ensuite le joueur **retourne 2 tuiles l'une après l'autre**.



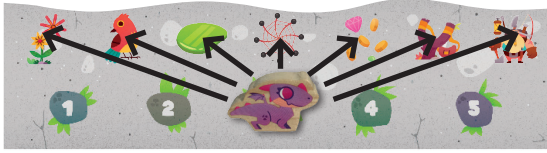
- ▶ **Face 3 :** la voie est libre, **retourner 3 tuiles l'une après l'autre**.



- ▶ **Face 4 :** le volcan gronde, il faut **mélanger** toutes les tuiles ! Ensuite, **retourner 4 tuiles l'une après l'autre**.

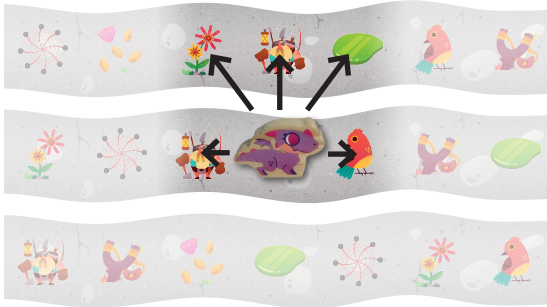
• LE DÉPLACEMENT :

Le **premier déplacement** des dragons à partir de la ligne de départ se fait sur **n'importe quel emplacement** en fonction de la tuile retournée.



Sinon, il se fait en fonction des règles suivantes :

- Il ne peut y avoir **qu'un seul pion** par case.
- S'il est **possible**, le déplacement est **obligatoire**.
- On se déplace **horizontalement, verticalement, en diagonale**, mais on **ne peut pas reculer** (sauf voir effet de la tuile **Flaque**).
- Si **aucune case** adjacente ne **correspond** à la tuile retournée, le pion **reste sur place**.
- On **ne peut pas réutiliser une tuile retournée** précédemment.
- On **applique l'effet** de la tuile retournée juste **après le déplacement** (voir les TUILES).
- Si le joueur a **plusieurs possibilités de cases** adjacentes, il choisit celle qu'il **préfère**.



MEMO

- À chaque tour, un joueur doit **exécuter plusieurs actions** :
- 1. Lancer** le dé
- 2. Appliquer l'effet** du dé
- 3. Retourner** une tuile
- 4. Avancer** son petit dragon si possible
- 5. Si oui, appliquer le pouvoir** de la tuile, sinon rien ne se passe
- 6. Puis retourner encore des tuiles** jusqu'à atteindre le chiffre correspondant au dé

• LES TUILES :

Certaines tuiles ont un effet, d'autres aucun. Le joueur retourne une **tuile** et la **laisse face visible**, il **applique l'effet** de la tuile uniquement si le **déplacement** est possible. Puis le joueur **retourne une nouvelle tuile**, qu'il laisse aussi **face visible**, **applique son effet** si le **déplacement** est possible ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ait retourné le **nombre de tuiles** qu'indique son **lancer de dé**. À la fin de son tour il **retourne toutes les tuiles face cachée**, c'est au tour du joueur suivant.



► **Trésor (x2)** : permet d'aller sur la case du trésor une fois arrivé au bout du parcours. On peut y aller de n'importe quelle case de la plaque précédente (pas besoin d'être adjacent).



► **Catapulte** : prendre la catapulte et la **garder devant soi**, tant qu'un autre joueur n'a pas retourné la tuile catapulte. Quand le joueur est **devant une plaque de lave**, elle permet de la **traverser** en arrivant sur la **case correspondante à la prochaine tuile retournée** (sur la plaque suivante). Attention, le joueur **n'activera pas le pouvoir de cette case** car il est épuisé (c'est la seule exception).





► **Rubis** : déplacer votre pion sur la **case adjacente** de ce type et retourner 1 tuile supplémentaire (c'est un bonus !).



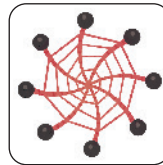
► **Lance-dragon** : déplacer votre pion sur la **case adjacente** de ce type, puis **directement sur la case Lance-dragon située sur la prochaine plaque** (même si la case n'est pas adjacente !). Votre dragon utilise un lance-dragon pour réaliser cet exploit !



► **Fleur** : cette tuile n'a pas d'effet mais vous pouvez **en inventer un** si vous le souhaitez :



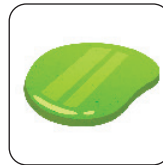
► **Oiseau** : cette tuile n'a pas d'effet mais vous pouvez **en inventer un** si vous le souhaitez :



► **Filet** : déplacer votre pion sur la **case adjacente** de ce type et **prendre un jeton Filet que l'on garde devant soi**. Vous pourrez vous en servir pour **aller sur une case Chasseur de dragon** (il sera alors remis à disposition de tous les joueurs). S'il n'y a plus de filet, cette tuile n'a pas d'effet.



► **Chasseur de dragons** : déplacer votre pion sur la **case adjacente** de ce type **si vous possédez un jeton Filet** qui vous permettra de le capturer (défausser-le ensuite). **Si vous ne pouvez pas aller sur le chasseur**, même s'il est adjacent.



► **Flaque** : déplacer votre pion sur la **case adjacente** de ce type **puis reculer votre pion sur la case de derrière** ! Si cette tuile est retournée lors du **premier déplacement**, le joueur glisse et **reste donc sur la ligne de départ**. Si cette tuile fait **reculer dans la lave**, le joueur doit **glisser derrière la lave** ! Si elle fait reculer **sur un autre joueur** c'est impossible donc **on ne bouge pas**.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dès qu'un **petit dragon arrive sur le trésor**, c'est lui qui le remporte, **il a gagné la course** !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... **on veut des parties plus courtes** ? On utilise 5 ou 4 plaques pour raccourcir la durée de jeu.

... **on veut des parties plus longues** ? On oblige les joueurs à se déplacer sur une tuile adjacente même en arrière !