Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

La rivière des dragons

pour 2 à 4 joueurs dès 6 ans

Un bateau chargé de pierres précieuses vogue sur une rivière dont les rives sont habitées par des dragons collectionneurs de pierres précieuses. Grâce à leur énorme souffle, ils vont pousser le bateau sur les rives pour y voler les pierres précieuses convoitées.

Il s'agit de souffler adroitement sur le bateau pour le diriger vers un quai d'abordage où l'un de vos dragons pourra voler une ou des pierre(s) précieuse(s).
Le joueur qui aura réussi le premier à réunir dans son antre (composée de 2 cartes) une série complète de pierres précieuse sera déclaré Roi des dragons et gagne la partie.

Avant de jouer

- Poser le plan de jeu en forme de rivière au centre de la table et demander à un adulte de remplir d'eau la rivière (il faut environ 0,75 dl)
- Déposer le bateau dans le port (le bout arrondi)

- Trier les cartes-antre en 2 piles : celles qui ont 3 pierres précieuses (pour la variante 1) et celles qui en ont 4 (pour la variante 2) et décider si l'on va jouer selon la variante 1 (pour les plus jeunes, partie plus courte) ou selon la variante 2 (pour les plus âgés, partie plus longue).
- Les cartes non utilisées seront alors remises dans la boite.

- Chaque carte-antre représente une moitié d'antre. Faire 2 piles : l'une avec les moitiés droites et l'autre avec les moitiés gauches. Mélanger les cartes de chaque pile.
  Poser la pile "gauche" au milieu de la table et la pile droite près de la rivière, face cachée.
- Chaque joueur à son tour tire une carte "gauche" (les cartes restantes sont remises dans la boîte et ne serviront pas pour cette partie). Il regarde la carte qu'il a tirée et la pose, face cachée devant lui. Il devra essayer de collectionner la série de pierres précieuses qui y est représentée. Pendant la durée de la partie, il peut retourner à tout instant sa carte-antre pour vérifier les pierres précieuses à collectionner.
- Chaque joueur prend une paille coudée.
- Poser la carte-bateau à côté de la rivière de telle sorte que tous les joueurs puissent la voir.
- Toutes les pierres précieuses se trouvent dans le coffre à trésor.
  Un joueur est désigné pour ouvrir le coffre ; il tend le coffre ouvert au joueur de son choix, côté couvercle par devant de sorte que le joueur ne puisse pas voir le contenu du coffre. Celui-ci pioche alors à l'aveugle 6 pierres précieuses qu'il pose sur la carte bateau selon les couleurs indiquées. Le coffre est refermé et posé à côté de la carte-bateau.
- Chaque joueur prend les 5 dragons d'une même couleur et la carte-dragon de la même couleur qu'il pose devant lui. Puis il pose un dragon sur chacune des 5 "plages" qui bordent la rivière.

  <u>Conseil</u> : avant de poser ses dragons, regarder l'image qui se trouve cachée dessous et essayez de vous en souvenir. Une fois que les dragons seront en place, vous ne pourrez plus regarder dessous avant d'avoir amener le bateau à l'accostage accosté sur cette plage.

Maintenant la partie peut commencer !
Désigner le joueur qui va commencer

Un seul joueur à la fois va souffler sur le bateau pour atteindre la plage de son choix.
Pendant ce temps, tous les autres joueurs vont essayer de l'en empêcher en lançant le dé à tour de rôle et en essayant de tirer la face du dé correspondant à la plage convoitée pour empêcher l'accostage. La face bleue du dé ne compte pas. Qui réussira en premier?

Le souffleur : le joueur qui commence indique à haute voix sur quelle plage il veut aborder.
Les autres joueurs : le joueur qui est à gauche du souffleur prend le dé et se tient prêt à le lancer.
Quand tous les joueurs sont prêts, le joueur qui est à droite du souffleur crie "Prêt ? Départ !".
Aussitôt, avec sa paille, le souffleur dirige son bateau vers la plage qu'il veut atteindre.
S'il arrive à faire accoster son bateau à la bonne place, avant que les lanceurs de dés ne l'en empêche, il crie "A moi le trésor!".
Les autres joueurs cessent alors immédiatement de lancer le dé.
Pendant que le souffleur fait avancer le bateau, les autres joueurs lancent le dé à tour de rôle le plus vite possible et essayent d'arriver sur la face du dé qui correspond à la plage sur laquelle le souffleur veut aborder. Si un joueur y parvient avant que le souffleur n'ait crié "A moi le trésor", il crie "Stop".
Le souffleur doit alors laisser le bateau là où il se trouve et le joueur qui est à sa gauche devient le souffleur. Il part de là où se trouve le bateau.

Règles pour le souffleur :

- Après avoir plié la paille, la tenir de sorte que le coude soit en bas et que la partie courte soit parallèle à la surface de l'eau. Il est plus facile ainsi de diriger le bateau.
- La paille ne doit toucher ni le bateau ni la voile.
- Pour faire avancer le bateau, il faut souffler sur la voile, pas sur l'eau.
- Durant la partie, le bateau ne doit pas être sorti de l'eau ni retourné. On peut le faire voguer en avant ou en arrière.
- Le bateau doit être amené devant un quai de déchargement et arrêté de telle sorte que la voile se trouve au-dessus des "cailloux" du fond de la rivière. Si le bateau va trop loin, il devra revenir en arrière.

juste

faux

- Lorsque le bateau est arrêté devant un quai de déchargement, le joueur suivant devra obligatoirement le mener vers un autre quai. Il peut toutefois arriver que le bateau soit arrêté devant le quai où se trouve le dernier dragon d'un joueur. Dans ce cas, il doit remettre le bateau dans le port et partir de là pour rejoindre son dragon.

Lorsqu'un joueur atteint un quai de déchargement avant que les autres n'aient crié "stop !", il accomplit les actions suivantes :
1. il exécute l'action indiquée sur l'image qui se trouve sous le dragon de sa couleur
2. il pose son dragon sur sa carte "dragon"
3. il complète la carte bateau en remettant une/des pierres précieuses
4. il pose les pierres précieuses récoltées par son dragon sur sa carte-antre

1) Exécuter l'action indiquée sur l'image qui se trouve sous le dragon de sa couleur
Le joueur qui a atteint un quai de déchargement soulève le dragon de sa couleur et montre à tout le monde l'image qui s'y trouve cachée :

	Prendre la pierre précieuse de son choix sur la carte bateau et la poser à côté de sa carte dragon
	Prendre deux pierres précieuses de son choix sur la carte bateau et les poser à côté de sa carte dragon
	Prendre la pierre précieuse de son choix sur la carte bateau et l'offrir au joueur de son choix qui la pose à côté de sa carte dragon
	Prendre au joueur de son choix une pierre précieuse et la poser à côté de sa propre carte dragon. *Attention, les pierres précieuses posées sur une carte-antre ne peuvent pas être volées.*

2) Poser son dragon sur sa carte "dragon". Les dragons qui ont fini leur mission ont droit au repos. Le joueur le retire de la plage où il se trouvait et le pose sur sa carte "dragon". Dès lors, il n'a plus le droit de le retourner pour regarder l'image qui est dessous.

3) Si le joueur a pris une/des pierre(s) précieuse(s) sur la carte bateau, il doit les remplacer de façon à ce qu'il y ait toujours 6 pierres sur le bateau. Son voisin de droite ouvre le coffre à trésor et le lui tend, couvercle ouvert par devant pour qu'il ne puisse pas voir les pierres à l'intérieur du coffre. Le joueur tire à l'aveugle autant de pierres qu'il doit remettre sur la carte bateau.

4) Quand un joueur à réussi a collectionner la série de 3 (4) pierres précieuses qui figure sur sa carte-antre, il retourne sa carte et pose ses pierres précieuses sur les couleurs correspondantes. Les pierres qui sont ainsi posées lui appartiennent et on ne peut plus les lui voler.
Le joueur qui a rempli sa carte-antre gauche tire alors une carte-antre droite qu'il regarde, puis pose à côté de la carte gauche, face cachée. Il doit maintenant partir à la recherches d'une nouvelle série de pierres précieuses pour couvrir cette 2e carte.

Quand les 5 dragons d'un joueur se trouvent sur sa carte-dragon, au tour suivant, le joueur remet en jeu ses 5 dragons sur les 5 plages du fleuve, mais cette fois sans regarder l'image qui est dessous.
Attention ! Il ne doit jamais y avoir plusieurs dragons d'une même couleur sur une plage.

Fin du jeu
Dès qu'un joueur a rempli ses 2 cartes-antre, il est déclaré "Roi des dragons" et la partie prend fin.

Attention : bien laisser sécher le plateau de jeu avant de le ranger dans son carton