

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Variante : Jeu de mémoire chronométré pour les pros du souffle

Dans cette variante, les pros du souffle jouent contre la montre car la soufflerie s'arrête automatiquement après environ 40 secondes. Qui réussira à retrouver le plus de fruits de sa couleur dans le temps imparti et à s'arrêter à temps pour avoir le droit de récupérer les précieux fruits du dragon ?

Préparation :

Contrairement au jeu de base, **tous** les fruits du dragon sont mélangés face cachée. Ceci est également valable à moins de 4 joueurs quand une ou plusieurs planches ont été mises de côté. Placer ensuite 4 fruits dans chaque secteur du volcan, face cachée, c'est-à-dire les **feuilles** vers le haut. Pour les secteurs avec obstacles, placer 2 jetons devant et 2 jetons derrière l'obstacle.

Déroulement du jeu :

Avant de commencer, placer l'interrupteur sur la position II. La soufflerie démarre dès qu'un joueur appuie sur le bouton.

Souffler :

Quand vient son tour, le joueur essaye de souffler délicatement sur la boule de feu en visant un secteur du volcan dans lequel il pense trouver un fruit du dragon de sa couleur.

Chercher des fruits de dragon :

Si la boule de feu s'arrête dans un secteur du volcan, le joueur retourne le jeton sous lequel il pense trouver un fruit de sa couleur.

Que le fruit du dragon soit **de sa couleur ou non** :

- Le joueur laisse le jeton retourné face visible.
- Il décide alors s'il veut continuer de souffler pour essayer de trouver d'autres fruits de sa couleur ou s'il préfère s'arrêter.
- Il a intérêt à continuer à souffler s'il n'a encore retourné aucun jeton de sa couleur.
- S'il a déjà retourné des fruits de sa couleur, il ne doit pas oublier qu'il ne peut réellement les récupérer que s'il **s'arrête à temps**, c'est-à-dire avant que la soufflerie ne s'éteigne.

S'arrêter et récupérer ses fruits :

Le joueur met fin à son tour en annonçant « Stop ! » ou « J'arrête ! ».

• Si le joueur s'arrête à temps :

Félicitations ! Il a bien su estimer le temps. Il peut retirer du plateau tous les fruits de sa couleur qu'il a retournés et les placer sur sa planche. Il remet tous les autres jetons face cachée. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

• Si le joueur s'arrête trop tard :

Pas de chance ! Le temps est écoulé. La soufflerie s'éteint avant que le joueur n'ait pu s'arrêter. Il repart malheureusement bredouille ce tour-ci. Il remet **tous** les jetons face cachée et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie :

Le vainqueur est le premier joueur qui récupère les 6 fruits de sa couleur sur sa planche.

Informations générales sur l'entretien et l'utilisation

Insertion et/ou remplacement des piles

Ce jeu fonctionne avec 4 piles de 1,5V de type AA/LR6. La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Dévisser la vis du compartiment piles à l'aide d'un tournevis. Insérer 4 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité. Refermer le compartiment piles en revissant fermement la vis.

Normes générales sur l'utilisation des piles

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble !
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité « + » et « - » !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles !
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.



Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Conseils d'entretien

- Pour nettoyer la surface du jouet, utiliser un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de produits chimiques.
- Ne pas exposer la soufflerie de Crache Dragon directement à la lumière du soleil ou à proximité d'une source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur du jouet.
- Ne pas essayer de démonter la soufflerie.
- Éteindre la soufflerie après la partie (position 0)

Premières démarches en cas de dysfonctionnement

Si la soufflerie de Crache Dragon ne fonctionne pas normalement, procéder aux vérifications suivantes :

- Vérifier que la soufflerie de Crache Dragon est bien allumée.
- Vérifier que les piles sont bien en place.
- Mettre des piles neuves.
- Éteindre la soufflerie quelques instants.
- Si le problème persiste, retirer les piles quelques minutes et réessayer.

Attention :

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces. Notice à conserver.

Crache Dragon



Un concours de souffle pour 2 à 4 dragons de 4 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 014 5

Auteurs : Anja Wrede et Christoph Cantzler

Illustrations : Dynamo Ltd.

Design : Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (règle du jeu)

Photos : Christof Herdt · Rédaction : Stefanie Fimpel



Draco le petit dragon et ses amis ne rêvent que d'une chose : savoir cracher du feu comme les grands ! Pour cela, il faut s'entraîner sérieusement et se nourrir de délicieux fruits du dragon très épicés !

Alors sans plus attendre, notre bande de petits dragons organise un tournoi haletant autour du volcan. Le but est de souffler habilement sur les boules de feu qui jaillissent du cratère et de viser correctement afin de gagner ces fruits tant prisés.

La tension monte ! Quel petit dragon récupérera le premier ses 6 fruits et remportera la partie ?

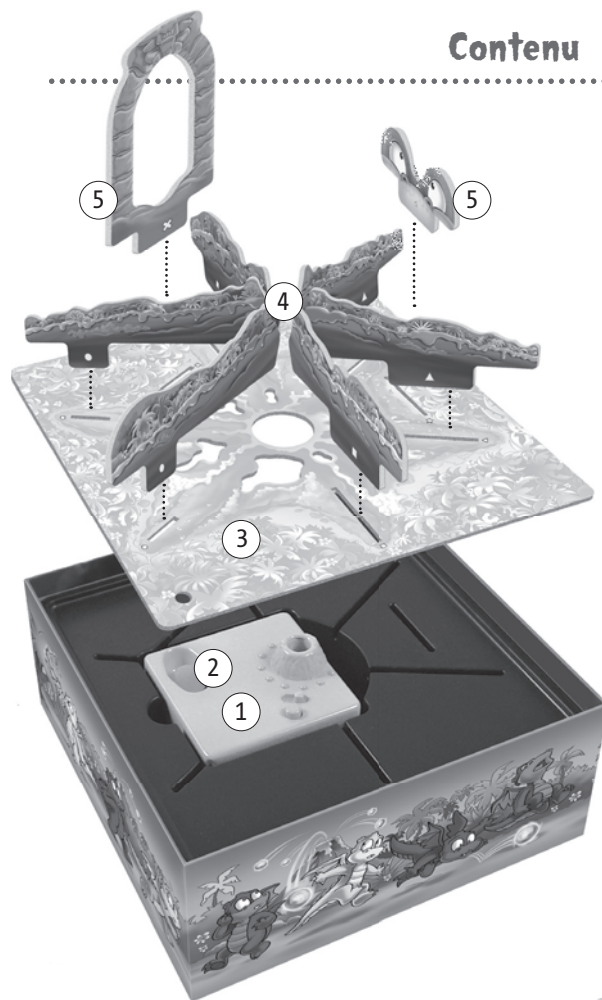
229952

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

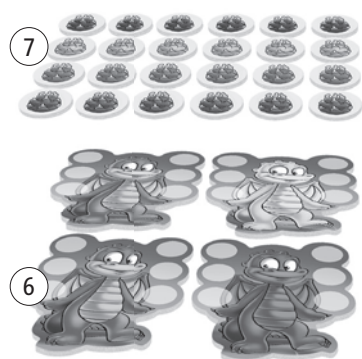
Ravensburger

Ravensburger

Contenu



- ① 1 soufflerie (volcan)
- ② 1 boule de feu
- ③ 1 plateau de jeu représentant un volcan divisé en 6 secteurs
- ④ 6 séparations (barres rocheuses)
- ⑤ 2 obstacles (Arche et Yeux de dragon)
- ⑥ 4 planches Dragon de couleurs différentes
- ⑦ 24 fruits du dragon sous forme de jetons



Ⓐ Logement pour ranger la boule de feu

Ⓑ Interrupteur

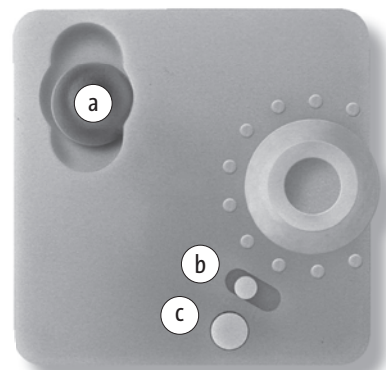
Position 0 = éteint

Position I = fonctionnement permanent

Position II = fonctionnement pendant environ 40 secondes

Ⓒ Bouton de démarrage

Le jeu nécessite également 4 piles 1,5 V de type AA/LR6 ou rechargeables de type équivalent non fournies.



Avant la première partie

- Insérer 4 piles 1,5 V de type AA/LR6 (ou rechargeables de type équivalent) dans la soufflerie. Leur mise en place doit être effectuée par un adulte ! Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'appareil, à l'aide d'un tournevis cruciforme.
- Enlever les bandes adhésives sur l'appareil qui bloquent la boule de feu et les jeter. Sortir la boule de son logement et la garder à portée de main. C'est là qu'elle sera rangée à la fin de la partie.
- Remettre la soufflerie dans le calage en plastique. Le cratère du volcan marque le milieu du plateau.
- Détacher les séparations, les obstacles, les fruits de dragon et les planches Dragon prédécoupées.
- Dégager les fentes du plateau. Les restes prédécoupés ne servent pas et peuvent être jetés.

Préparation

- Installer le **plateau** par-dessus la soufflerie dans le calage de la boîte. Veiller à ce que la découpe du plateau corresponde aux encoches du calage. Le bord du cratère dépasse au milieu du plateau.
- Insérer les **séparations** et les **obstacles** dans les fentes prévues. Attention de respecter les symboles correspondants (○ □ ▲ ☆ ✖).
- Chaque joueur choisit une **planche Dragon** et les fruits de la couleur correspondante. À moins de 4 joueurs, les planches et les fruits non utilisés sont mis de côté.
- Répartir les **fruits du dragon**, face visible, dans les différents secteurs du volcan. Chaque joueur place un fruit de sa couleur par secteur. Des obstacles séparent 2 des 6 secteurs. Les fruits du dragon derrière les obstacles étant plus difficiles à récupérer que ceux qui se trouvent devant, il est possible de décider que les joueurs les plus expérimentés placeront leurs fruits derrière l'obstacle.
- Installer le jeu au milieu de la table, à portée de souffle de tous les joueurs.

But du jeu

Il s'agit de récupérer les 6 fruits du dragon de sa couleur sur sa planche.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Avant de commencer la partie, mettre l'interrupteur de la soufflerie sur la position I. À la première pression sur le bouton, elle se met en marche.

Souffler :

Quand vient son tour, le joueur place la boule de feu dans le courant d'air de la soufflerie, de manière à ce que la boule reste en suspension au-dessus du cratère. Il essaye alors de souffler délicatement sur la boule de feu pour l'envoyer dans l'un des secteurs du volcan où se trouve un fruit de sa couleur. Attention : chacun n'a droit qu'à **un seul** essai par tour !

Gagner des fruits :

- Si la boule de feu atterrit dans un secteur du volcan contenant un **fruit du dragon de sa couleur**, le joueur peut le prendre et le poser sur sa planche. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
- Par contre, si la boule s'arrête dans un secteur ne contenant **aucun fruit de sa couleur**, le joueur repart bredouille ce tour-ci. C'est à son voisin de gauche de jouer.

Obstacles :

Les obstacles demandent une adresse particulière ! Pour gagner les fruits du dragon tant recherchés dans les secteurs du volcan séparés par un obstacle, la boule de feu doit atterrir dans la partie située tantôt devant, tantôt derrière l'obstacle. Si un fruit de sa couleur s'y trouve, le joueur peut le prendre.

Conseil : La boule est bien calée dans le courant d'air. Il est donc possible de tourner le plateau sur la table vers la droite ou la gauche pour être en meilleure position pour souffler. Il n'est pas nécessaire de se déplacer autour de la table !

Remarque : La boule de feu doit vraiment atterrir dans un secteur du volcan. Ça n'est pas le cas quand ...

- La boule de feu est soufflée hors du plateau ;
- La boule de feu rebondit dans un secteur du volcan et sort du plateau.

Conseil : Si le jeu est trop difficile avec les obstacles, il suffit de les enlever et de les laisser de côté.

Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui récupère le premier les 6 fruits de sa couleur sur sa planche.

Remarque : La soufflerie s'éteint automatiquement après 20 minutes. Pour la relancer, appuyer de nouveau sur le bouton.

