

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# DRAGORUN



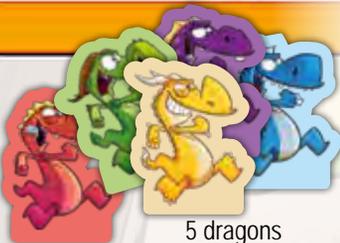
Une course folle pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

C'est reparti ! Le signal de départ de la course à travers le défilé a retenti. Enfourchez un dragon et tentez votre chance ! Le trophée du vainqueur vous attend sur la ligne d'arrivée. Dragobert, le dragon vert, prend soudainement la tête. Mais qu'arrive-t-il à Diego, votre dragon rouge ? Il n'a même pas encore dépassé le premier virage. Dans ce cas, vous pouvez changer de dragon pour encore espérer l'emporter. Mais attention de ne pas tomber sur un œuf (de dragon) pourri en chemin !

## Matériel



12 œufs de dragon



5 dragons  
(et leur supports)

+3

1 dé de  
déplacement



1 dé de couleur



5 marqueurs dragon

1 plateau de jeu

## But du jeu

Pour gagner, le vainqueur devra faire de bons jets de dés, changer de dragon quand il le faudra et récupérer au bon moment le marqueur du dragon qui franchira en premier la ligne d'arrivée.

## Mise en place

- Installez le **plateau de jeu** sur la table.
- Mélangez les 12 œufs de dragon et posez-les face cachée à côté du plateau.
- Placez les 5 **dragons** sur le plateau de sur les 5 cases de départ, dans n'importe quel ordre.
- Chaque joueur reçoit un **marqueur dragon** et le place devant lui, de façon à ce qu'il soit facilement visible par tous. Il s'agit du dragon avec lequel vous allez commencer la partie.
- Si moins de cinq joueurs participent à la partie, posez les **marqueurs dragon** restants face visible à côté du plateau de jeu. Ils seront disponibles pour effectuer un changement de dragon en cours de partie.
- Le joueur qui a participé le plus récemment à une course est désigné **premier joueur**. Il prend les deux dés.



## Déroulement de la partie

Le premier joueur lance la course. Puis on continue à jouer en sens horaire. A son tour, chaque joueur choisit parmi deux options :

### 1) LANCER LES DÉS (2x maximum)

Le joueur lance les deux dés, puis décide s'il souhaite ou non utiliser ce jet. Si le résultat ne lui convient pas, il peut jeter les dés une seconde fois, en relançant soit les deux dés ensemble, soit un seul des deux dés. Mais dans ce cas, il sera **obligé** d'utiliser le résultat de ce dernier jet de dés.

Les dés indiquent quel dragon doit être déplacé, et où :



Le dé de couleur détermine lequel des cinq dragons doit bouger. La face blanche est un joker : avec ce résultat, le joueur peut déplacer le dragon de son choix.

Le dé de déplacement indique le nombre de cases à parcourir ou l'endroit d'arrivée pour le dragon concerné :



Si le joueur obtient un +1, +2 ou +3, il avance le dragon du même nombre de cases. On ne compte pas les cases occupées : elles sont ignorées. (1 dragon par case – exception: la case avec l'escargot)



Si le joueur obtient un -1, il recule le dragon jusqu'à la case libre la plus proche (donc dans le sens inverse de la course).



Si le joueur obtient le symbole trophée, il place le dragon correspondant en tête de la course (c'est-à-dire sur la case libre située juste devant le dragon qui est en tête à ce moment-là). Si le dragon concerné est déjà premier, il ne bouge pas.



Si le joueur obtient le symbole escargot, il place le dragon correspondant en dernière position (c'est-à-dire sur la case libre située juste derrière le dragon qui est dernier à ce moment-là). Si le dragon concerné est déjà dernier, il ne bouge pas.



Si plusieurs dragons doivent être placés en dernière position sur la piste de course, on les aligne les uns à côté des autres.

*Exemple : Danièle a obtenu une face blanche et un +2. Puisqu'elle est actuellement en possession du marqueur du dragon bleu, elle décide d'avancer Didi, le dragon bleu. Pour cela, elle saute par dessus le dragon vert, Dragobert.*



### 2) CHANGER DE DRAGON

Au lieu de lancer les dés, le joueur peut échanger son marqueur dragon avec le marqueur d'un autre joueur, ou – dans une partie à moins de cinq joueurs – avec un des marqueurs disponibles. Le joueur place son nouveau marqueur devant lui, en le laissant face cachée jusqu'à son prochain tour. D'ici là, personne n'a le droit de lui prendre ce marqueur. Lorsque son tour revient, le joueur retourne son marqueur et effectue son tour normalement : soit en lançant les dés, soit en changeant de dragon.



**Attention !** A chaque fois qu'un joueur change de dragon, il doit piocher dans la réserve générale un des œufs de dragon face cachée, le révéler et effectuer l'action correspondante. Puis il garde cet œuf devant lui jusqu'à nouvel ordre.

Les œufs de dragon – Il y a trois types d'œufs de dragon :



+1 : Ces œufs représentent un des 5 dragons. Quand un joueur reçoit un œuf de ce type, il doit immédiatement avancer le dragon correspondant sur la prochaine case libre. Par exemple, s'il révèle le +1 vert, il doit avancer d'une case le dragon vert. Chaque couleur de dragon est représentée sur deux œufs.



Symbole escargot : Quand un joueur reçoit un œuf de ce type, le dragon qu'il vient de récupérer doit reculer en dernière position. Il place donc son dragon sur la case située derrière le dernier dragon de la piste.



Champignon vénéneux : Tant qu'un joueur est en possession de cet œuf, il ne peut pas gagner la course. Si son dragon franchit la ligne d'arrivée alors que cet œuf se trouve encore devant lui, son dragon est disqualifié et c'est le dragon situé en deuxième position sur la piste qui remporte la course.

Il y a deux façons de se débarrasser de l'œuf représentant un champignon vénéneux et de remettre dans la réserve générale tous les œufs qu'un joueur a collectés en changeant de dragon :

- Un joueur prend le 12<sup>ème</sup> (et dernier) œuf dans la réserve et effectue l'action correspondante. Tous les joueurs remettent alors les œufs qu'ils ont reçus dans la réserve, face cachée. On mélange bien les œufs pour former une nouvelle réserve.
- Quand le dragon du joueur actif occupe la dernière position au début de son tour, celui-ci peut remettre tous ses œufs dans la réserve, face cachée, puis mélanger les œufs de la réserve. Puis il joue son tour normalement.

*Exemple : Danny, le dragon jaune, est actuellement en dernière position. Son propriétaire l'échange avec le dragon d'un autre joueur. Ce dernier se retrouve donc en possession du dragon qui est en queue de course.*

*Autre possibilité : le dragon d'un joueur peut être contraint de reculer en dernière position à cause d'un jet de dés (obtenu par le joueur lui-même ou par un adversaire). Ou bien, à son tour, un joueur change de dragon pour prendre celui qui est dernier à ce moment-là. Si ce même dragon est toujours dernier au début du tour suivant de ce joueur, celui-ci peut alors remettre ses œufs de dragon face cachée dans la réserve, puis la mélanger.*

## Fin de la partie

La partie prend immédiatement fin dès qu'un premier dragon atteint la case d'arrivée. Le joueur qui est à ce moment-là en possession du marqueur dragon correspondant gagne la course. A une exception : si ce joueur a devant lui l'œuf représentant le champignon vénéneux. Dans ce cas, c'est le joueur en possession du dragon placé en deuxième position qui s'impose.

Si (dans une partie à moins de cinq joueurs) le marqueur du dragon vainqueur se trouve à côté du plateau, personne n'a gagné. Il faut refaire une course immédiatement !



TWIDDLE  
-let's play!-

The Community-App  
for Boardgamers.

Free Download!



© 2018 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Auteur : Sven M. Kübler  
Illustrateur : Marek Bláha  
Design : atelier198, HUCH!  
Rédaction : Britta Stöckmann  
Traduction : « Word for Wort »,  
Sylvain Gourgeon

Fabrication + distribution :  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

**Attention !** Ne convient pas  
aux enfants de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments  
susceptibles d'être ingérés.

HUCH!