

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)



# Fort comme un dragon

Une impétueuse course de dragons,  
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl

**Illustration :** Felix Scheinberger

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Les dragons aiment bien jouer avec le feu. Ils dansent et sautent joyeusement au bord du cratère du volcan qui est en train de cracher du feu. Ils sont même tellement courageux qu'ils veulent organiser une course de dragons autour du volcan. Et les voilà déjà partis, chacun voulant être le plus rapide. Attendons de voir quel dragon va réussir ce coup de force !



## Contenu

---

- 4 dragons
- 4 grottes
- 8 cartes de volcan
- 16 cartes de dragons
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Quel dragon courageux aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte ?

## Préparatifs

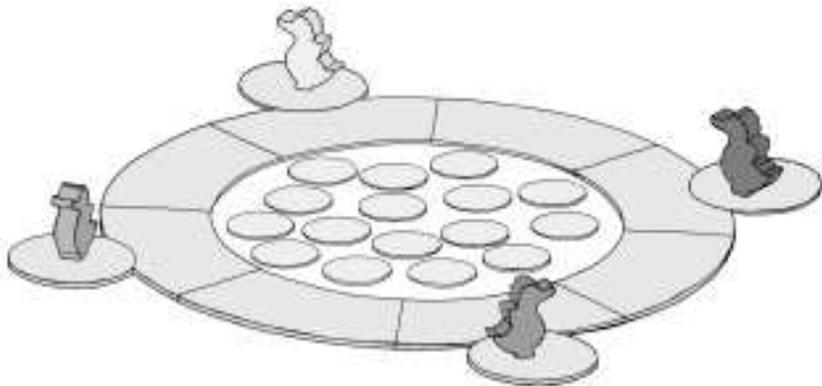
---

Tout d'abord assembler le volcan :

Poser les quatre cartes de volcan qui ont une découpe et les quatre cartes de volcan sans découpe en formant un grand volcan rond. Faire attention à ce que les deux formes de cartes de volcan soient alternées.

Chacun prend un dragon et la grotte de la couleur correspondante. Il met sa grotte dans une découpe de n'importe quelle carte de volcan et met son dragon dans la grotte.

Mélanger les cartes de dragon et les répartir dans le volcan, faces cachées.



**Conseil:** quand il y a deux joueurs, poser les grottes dans des découpes opposées du volcan.

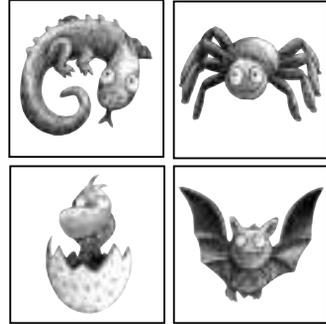
# Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un dragon en dernier commence. Quoi ? Aucun de vous n'a jamais caressé de dragon ? C'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

## N.B. :

Dans les grottes et sur les cases des cartes de volcan, il y a toujours un animal représenté (une salamandre, une araignée, un bébé dragon, une chauve-souris). Ces animaux sont également représentés sur les cartes de dragon réparties dans le volcan.

Ton dragon n'a le droit d'avancer que si tu retournes une carte de dragon qui représente le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon.



## Retourne une carte de dragon. Qu'est-ce qu'il y a dessus ?

- **Le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon ?**

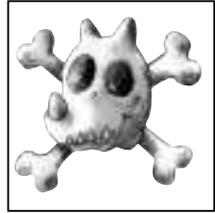
Formidable ! Laisse la carte avec la face tournée vers le haut. Avance ton dragon sur le volcan du nombre de cases correspondant au nombre d'animaux représenté sur la carte de dragon. Il peut y avoir un, deux ou trois animaux sur la carte. Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon. Regarde sur quel animal se trouve alors ton dragon.

- **Un autre animal ?**

Domage ! Tu n'avances pas ton dragon et ton tour est fini.

- **Un dragon-pirate ?**

Fais bien attention aux dragons-pirates !  
Laisse la carte de dragon face tournée vers le haut. Recule ton dragon du nombre de cases correspondant au nombre de dragons-pirates représentés sur la carte. Il peut y avoir un ou deux dragons-pirates sur la carte.



Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon et chercher l'animal de la nouvelle case sur laquelle se trouve ton dragon.

**Attention:** si ton dragon se trouve encore dans sa grotte, il ne se passe rien. Si ton dragon est déjà sorti de sa grotte, tu le déplaces en le faisant reculer sur les cases du volcan.

Une fois ton tour fini, tu retournes à nouveau toutes les cartes de dragons et c'est au joueur suivant de jouer.

### **Règles de dragon :**

- Il ne doit jamais y avoir plusieurs dragons sur une case. Si ton dragon devait atterrir sur une case occupée, tu n'as pas le droit de jouer et ton tour est fini.
- Tu dois arriver directement dans ta grotte avec ton dragon. Si tu n'arrives pas directement dans la grotte et si tu devais la dépasser, ton tour est fini. Ton dragon doit attendre et c'est au tour du joueur suivant.

## **Fin de la partie**

---

La partie est terminée dès qu'un dragon a fait une fois le tour du volcan et arrive à nouveau dans sa grotte. Il gagne cette folle course jouée autour d'un volcan grondant et bouillonnant.