

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



Qu'est-ce?

Jeux Ravensburger® 23 316 8

F

Une recherche d'indices captivante
pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 à 99 ans.

Auteur : Roberto Fraga

Illustration : Michael Menzel

Rédaction : Monika Gohl



Contenu : 1 plan de jeu composé de 4 éléments, 12 bandes Chemin, 1 dragon, 1 pion, 1 dé, 1 jeton Voleur, 12 jetons Dragon

Le pays des dragons est en effervescence : un voleur s'est emparé du trésor du dragon ! Les joueurs partent à sa poursuite. Le dragon observe le voleur depuis le ciel et il crie des indices. Ecoutez bien et associez les sons, vous aurez alors de grandes chances d'attraper le voleur !

But du jeu

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs. Chacun joue une fois le dragon, les autres joueurs sont alors les poursuivants. Lorsque, à la fin d'une manche, les poursuivants ont capturé le voleur, ils reçoivent un jeton Dragon chacun. Si le voleur parvient à s'échapper, le joueur qui fait les bruits reçoit un jeton Dragon.

Préparation

Détachez soigneusement les bandes Chemin, les jetons, le dragon et les séparateurs pour le dragon de la planche prédécoupée.



Assemblez les deux parties du dragon avec les séparateurs et les boutons pression, comme le montre l'illustration. Vous pourrez ensuite y insérer les **bandes Chemin**. Assemblez les quatre éléments afin d'avoir **un plan de jeu** et placez le **pion** sur une case de votre choix. C'est la case de départ de la première manche.

Sur les **bandes Chemin**, vous voyez 10 symboles qui sont aussi représentés sur le plan de jeu. Ce sont les indices du chemin de fuite emprunté par le voleur invisible, qui se déplace toujours d'une case horizontalement ou verticalement. Dans notre exemple, il part des grenouilles à la case 12 et arrive au coq à la case 9. Le voleur peut également emprunter le chemin en sens inverse (de la case 9 à la case 12). Au verso des bandes Chemin, il y a également des symboles (de la case 5 à la case 14 ou de 14 à 5). Il y a donc un total de 48 chemins de fuite possibles.



Préparez encore le **dé**, le **jeton Voleur** et les **jetons Dragon**.

Avant de jouer la première manche, vous décidez quel joueur est le **dragon**. Il reçoit le **jeton Voleur**. Il s'entraîne une fois à faire tous les sons correspondant aux symboles des bandes Chemin : **sorcière** : « hihhi », **mouton** : « bê, bê », **aubergiste** : « santé », **fantôme** : « hou hou », **grenouille** : « coâ coâ », **vache** : « meuh », **chien** : « ouah, ouah », **coq** : « cocorico ».

La course poursuite peut commencer

Le **joueur Dragon** choisit une bande Chemin dans la boîte et l'insère dans le dragon de sorte que la première case (soit celle avec le numéro en haut, soit celle avec le numéro en bas) apparaisse dans le cercle. Attention : seul lui doit voir le chemin !

A présent, il fait le son du symbole visible dans le cercle. Exemple : « coâ coâ ».

Les poursuivieurs ont donc entendu un premier indice, à savoir depuis quelle case le voleur serait parti : case 5, 12, 13 ou 19.

Ils choisissent un joueur qui lance le dé et déplace le pion :



1 ou 2 cases. Le pion se déplace horizontalement ou verticalement du nombre de cases indiqué par le dé. On ne peut pas se déplacer en diagonale. En revanche, il est possible d'avancer d'abord à l'horizontale ou à la verticale, puis de bifurquer. Passer son tour ou revenir sur la case qu'on vient de quitter n'est pas autorisé.



Le **dragon** permet de voler, votre pion peut alors se déplacer sur une case de votre choix du plan de jeu. Vous pouvez même retourner sur la case de départ !

C'est de nouveau au tour du **joueur Dragon**. Il déplace la bande Chemin d'un cran et fait le son correspondant au symbole : « bê, bê » dans l'exemple.

Les **poursuiveurs** se concertent et tentent de deviner dans quelle direction le voleur a pu fuir : il a pu partir de la case grenouille 12 pour aller à la case mouton 17 **ou** commencer à la case 13 pour poursuivre sur la case 8. La solution ne se précisera que par la suite...

Le poursuiveur, dont c'est le tour, déplace le pion sur la case où il suppose que le voleur se trouve.

Important : même si, au cours du jeu, vous êtes sûrs de savoir où se trouve le voleur, vous ne pouvez le démasquer qu'à **la fin du parcours**. Continuez de le poursuivre et attrapez-le à la fin de sa fuite !

Cases sorcière : parfois, la sorcière aide le voleur et elle vole avec lui sur une des deux autres cases sorcière. C'est le cas lorsque la

sorcière ricane **deux fois de suite**. Si vous n'entendez la sorcière qu'une seule fois, alors le voleur reste sur la case sorcière.

Fin de la manche

Lorsque le joueur Dragon a annoncé la dernière case et qu'il a émis le son correspondant, les poursuivants lancent le dé une dernière fois et font avancer le pion. Le suspense est à son comble : ont-ils suivi la bonne trace ? Arriveront-ils à se rendre sur la case où ils pensent trouver le voleur ?

A présent, le joueur Dragon dévoile où se cache le voleur. Il pose le jeton Voleur sur la case correspondant au dernier numéro de la bande Chemin. Si le pion se trouve sur cette case, les poursuivants ont bien associé les sons et ils ont réussi à capturer le voleur. Comme récompense, chaque joueur reçoit un jeton Dragon.

Si le pion se trouve sur une autre case, alors le voleur a pu s'échapper. Dans ce cas, le joueur Dragon reçoit un jeton Dragon.

Fin de la partie

Les rôles doivent être échangés et c'est au tour du joueur suivant d'être le dragon. Vous jouez jusqu'à ce que chaque joueur ait été une fois le dragon. A la fin, vous comptez quel joueur a récolté le plus de jetons Dragon.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Connaissez-vous déjà le jeu d'aventures avec le rocher du dragon électronique ?

21 996 4

