

# DRAGO-TUKU

Claude Weber



Depuis la nuit des temps l'île aux Dragons est peuplée par les dragons. Les hommes y ont trouvé refuge dans un vieux château fort érigé à la plage. Malheureusement une tempête gigantesque l'a détruit et les différents éléments sont répandus dans toute l'île. Les habitants veulent maintenant ramasser toutes ces parties afin de reconstruire le château fort à son ancien emplacement. Mais leur succès est compromis par l'apparition de plus en plus fréquente des dragons.

**Un jeu coopératif: les joueurs s'entraident pour essayer de gagner ensemble. Le jeu promeut la cohésion de groupe et l'esprit d'équipe.**

**Le suspense augmente jusqu'à la fin de la partie !**

## But

Le but du jeu est de finir ensemble la reconstruction du château fort et de se rassembler à la plage avant que les dragons aient bloqué le chemin menant à la plage. Les joueurs ont gagné quand ils se retrouvent tous devant le château fort entièrement reconstruit. Si les dragons ont occupé les 5 dernières cases oranges, ceci n'est plus possible et les habitants de l'île ont tous perdu.

**Jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans**

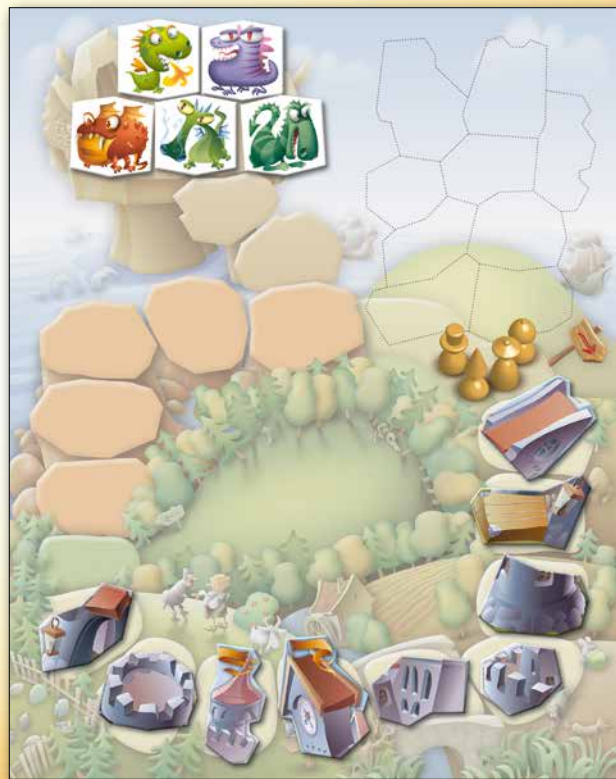
**Durée : environ 20 min.**

**Contenu :**

- 1 plateau (33,6 x 42,5 cm)
- 4 pions
- 9 éléments château fort
- 5 pièces-dragons
- 1 dé
- 1 règle de jeu

## Préparation du jeu

Les neuf éléments du château fort sont répartis sur les cases jaunes. Les dragons sont placés à l'entrée de leur grotte. Chaque enfant choisit un pion et le place sur la plage, juste devant la première case jaune. La flèche indique la direction à prendre.



## Déroulement du jeu

Le plus jeune commence à jeter le dé, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite. Les pions sont déplacés dans le sens de la flèche. Il est défendu de faire marche arrière.



Si un joueur tombe sur un élément du château fort, il le ramasse et le garde jusqu'à son arrivée à la plage. Un joueur ne peut porter qu'un élément à la fois. Il s'arrête toujours à la plage, même si le nombre jeté est plus grand. Ce n'est qu'à ce moment qu'il peut insérer l'élément à sa place prévue sur le dessin. Au tour suivant il repartira pour ramasser un autre élément. S'il ne tombe pas sur un élément il devra continuer sans charge jusqu'à la plage. Les joueurs doivent repartir de la plage aussi longtemps qu'il reste un élément sur le chemin. Ils peuvent seulement rester à la plage quand le dernier élément a été ramassé. Les joueurs restés à la plage continuent néanmoins à jeter le dé.

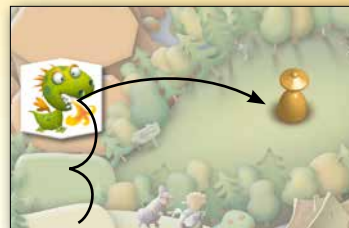


Si l'image du dragon apparaît sur le dé, un premier dragon avance sur la première case-dragon, devant la grotte. Si l'image du dragon apparaît une deuxième fois, le premier dragon avance sur la deuxième case-dragon etc. toujours à l'encontre des joueurs jusqu'à la dernière case orange (juste devant la case verte). Ce n'est que maintenant que l'apparition de l'image dragon met un deuxième dragon en marche, d'abord sur la première case-dragon et au fur et à mesure jusqu'à

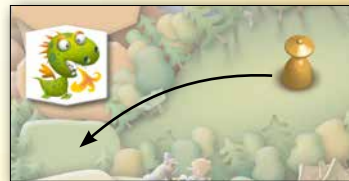


l'avant-dernière case-dragon. Maintenant un troisième dragon peut se mettre en marche et finalement un quatrième et un cinquième. Ainsi il devient de plus en plus difficile pour les joueurs de passer entre les dragons et d'arriver à la plage.

De plus en plus souvent les joueurs tombent sur une case occupée par un dragon ou ils sont surpris par un dragon qui avance sur leur position. Dans ces deux cas les joueurs n'ont d'autre moyen que de fuir dans le bois magique au milieu de l'île, où ils pourront se cacher. Si un tel joueur est en possession d'un élément château fort il l'emportera.



Les joueurs du bois magique continuent à jeter le dé mais il ne peuvent sortir qu'avec l'apparition du symbole-bonheur. Un joueur qui a obtenu le symbol-bonheur sort du bois et met son pion sur la case verte, juste devant les cases-dragons oranges.



Les joueurs peuvent s'entraider. Avec l'apparition du symbol-bonheur le joueur peut faire 1, 2, 3 4 et même 5 pas ou se libérer du bois magique, mais il peut également décider de rester sur place et de permettre à un autre joueur de profiter du symbol-bonheur, s'il estime que ce joueur est en danger et qu'il doit être sauvé. Ce joueur peut utiliser alors une des possibilités que le symbol-bonheur offre. Un mouvement magique ne change pas l'ordre des lancements de dé.