



DREI
MAGIER

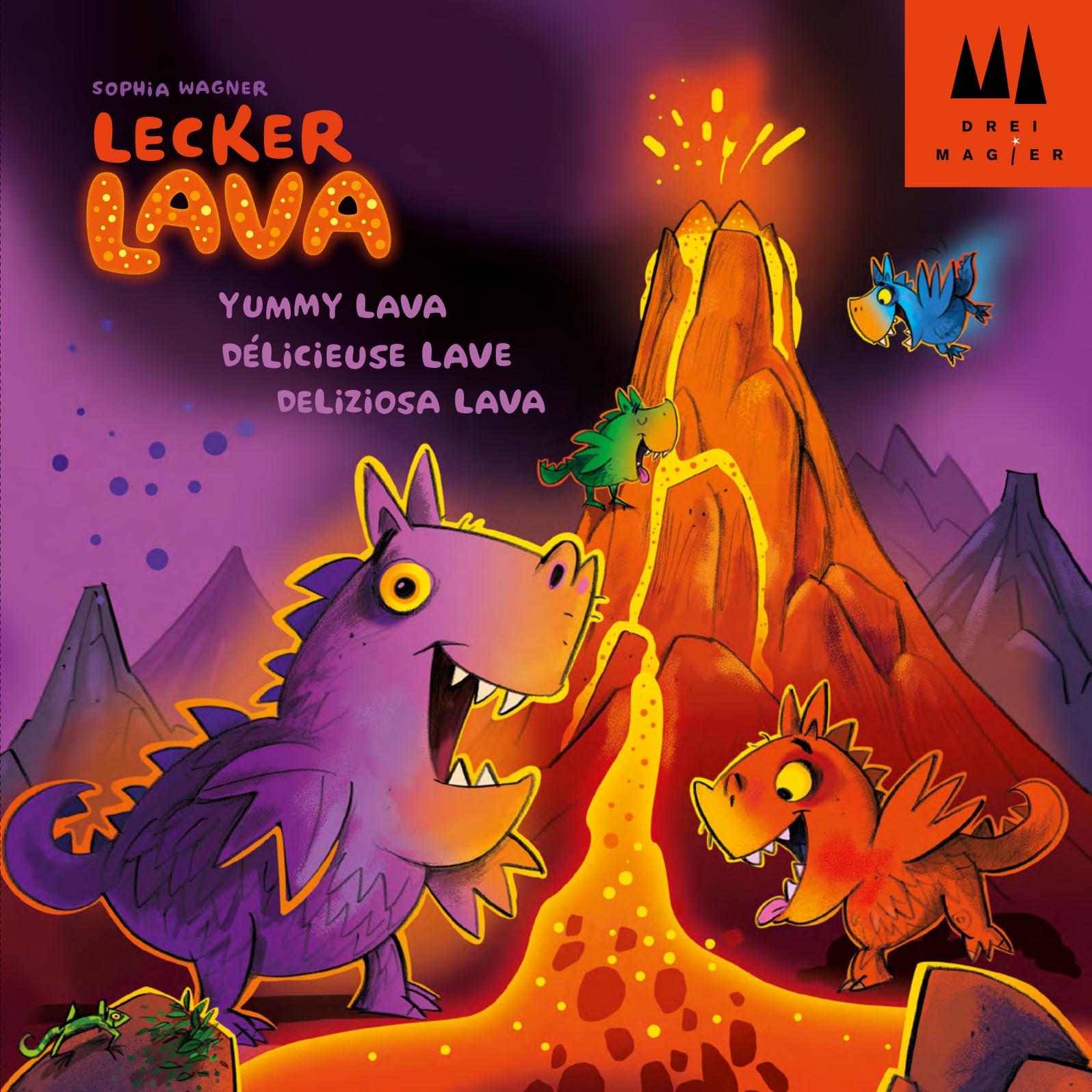
SOPHIA WAGNER

LECKER LAVA

YUMMY LAVA

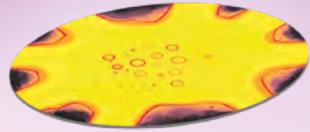
DÉLICIEUSE LAVE

DELIZIOSA LAVA



Contenu

Cratère à lave



Plateau de jeu



Volcan
avec 8 ouvertures



Volcan
avec 8 ouvertures

4 Dragons

4 Plaquettes
de dragon

1 Dé

Jetons de lave

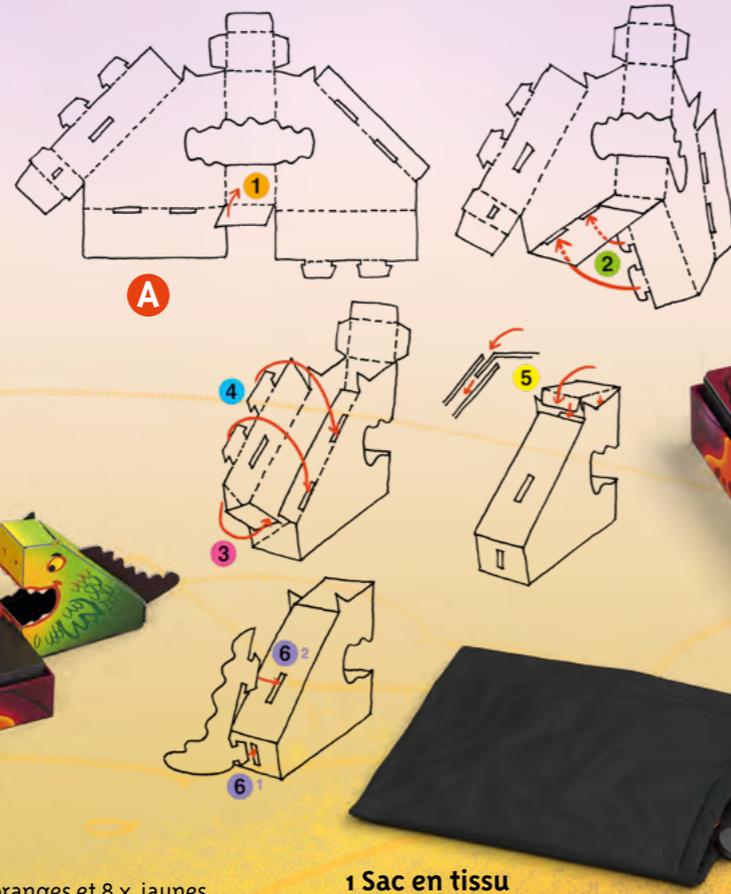
56 x rouges, 12 x gris, 10 x oranges et 8 x jaunes

1 Sac en tissu

A faire une seule fois avant la première partie

Détachez tout d'abord délicatement tous les éléments du jeu de la plaque prédécoupée.

- Assemblez les quatre dragons.
- Disposez de manière aléatoire les jetons de lave de différentes couleurs dans les évidements du volcan prévus à cet effet, jusqu'à ce que tous ces évidements soient occupés. Les jetons restants doivent être placés dans le sac en tissu.
- Placez le plateau de jeu sur le volcan de manière bien ajustée et positionnez le cratère de lave sur la partie surélevée prévue à cet effet.



Avant chaque partie

Placez la boîte avec le volcan au centre de la table et sortez les éléments restants du jeu de la boîte.

Maintenant, vous devez tous choisir un dragon et prendre également la plaquette de dragon correspondante. Placez chacun devant vous ces deux éléments. La plaquette vous rappellera toujours la couleur du dragon que vous avez choisi, si vous deviez l'oublier au cours du jeu.

Gardez toujours à proximité le sac en tissu avec les jetons de lave restants ainsi que le dé.



But du jeu

Faites avancer intelligemment les jetons de lave dans les coulées de lave et installez-vous aux meilleures places devant les ouvertures du volcan, de façon à ce que votre dragon puisse voler le plus loin avec la plus délicieuse lave dans le ventre. Qui sera le gagnant de ce jeu super chaud de volcan et de dragons ?

Déroulement du jeu

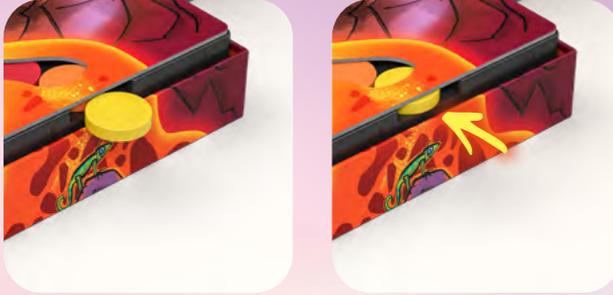
Le dernier à avoir caressé un dragon commence le jeu. Il n'y a personne ? Alors, c'est le ou la plus jeune d'entre vous qui lance le dé en premier. Ensuite, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à toi de jouer, tu lances le dé sur le cratère de lave. Tu dois retirer du sac en tissu, sans regarder dans le sac, autant de jetons de lave que le nombre indiqué sur le dé. Ensuite tu déposes ces jetons de lave à découvert devant toi. Place ensuite ton dragon avec la gueule ouverte directement devant une ouverture de coulée de lave. Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs peuvent également positionner les uns après les autres leurs dragons devant les coulées de lave encore libres.

Positionne dans la mesure du possible ton dragon devant une coulée de lave, dans laquelle tu vois arriver de la lave jaune (3 points), orange (2 points) ou rouge (1 point) ! Et tiens-toi éloigné des morceaux gris déjà refroidis !



Lorsque chaque joueur a trouvé une place pour son dragon, tu dois faire avancer tes jetons retirés du sac dans une ouverture de coulée de lave ou dans différentes ouvertures de coulée de lave encore **libres**. Vous pouvez faire rentrer les jetons dans une seule ouverture ou les répartir dans plusieurs ouvertures.

Mais attention ! Vous pouvez uniquement faire avancer les jetons dans des ouvertures, devant lesquelles il n'y a pas de dragon.



Important ! Lorsque tu as commencé à faire avancer un jeton dans une ouverture, tu dois l'enfoncer entièrement, jusqu'à ce que tu touches le plateau de jeu avec ton doigt. Les jetons ne doivent donc pas dépasser de la coulée de lave, et ils ne doivent pas non plus être enfoncés au-delà de la passerelle.

S'il devait se produire le cas improbable qu'un jeton de lave reste coincé, alors tapotez délicatement avec votre doigt sur le jeton dans la coulée de lave que vous souhaitez faire avancer à l'intérieur, et ce jusqu'à ce que le problème soit résolu.



Pendant que tu fais rentrer des jetons de lave à un endroit, des jetons tombent en même temps des coulées de lave – directement dans les gueules des dragons affamés, lorsqu'ils se trouvent devant la bonne ouverture ! Les jetons de lave s'accumulent alors tout simplement dans les ventres des dragons. Lorsque tu as réparti tous les jetons de lave, tous les joueurs reprennent leurs dragons et les placent devant eux. Il est alors conseillé de secouer brièvement le dragon, de façon à ce que les morceaux de lave puissent se répartir de manière homogène dans le ventre du dragon, car ils y resteront pendant toute la durée de la partie.

Les jetons de lave qui sont tombés sur la table doivent être replacés dans le sac en tissu. Ensuite, c'est à l'enfant suivant de jouer.

Remarque si vous jouez à deux :

si vous souhaitez remplir les ventres affamés des dragons en étant seulement deux joueurs, sortez du jeu les jetons de lave qui sont tombés, au lieu de les remettre dans le sac en tissu.



Fin du jeu

La partie est terminée dès que tu n'es plus en mesure de retirer du sac le nombre de jetons de lave indiqué par le dé. Il faut maintenant compter les points.

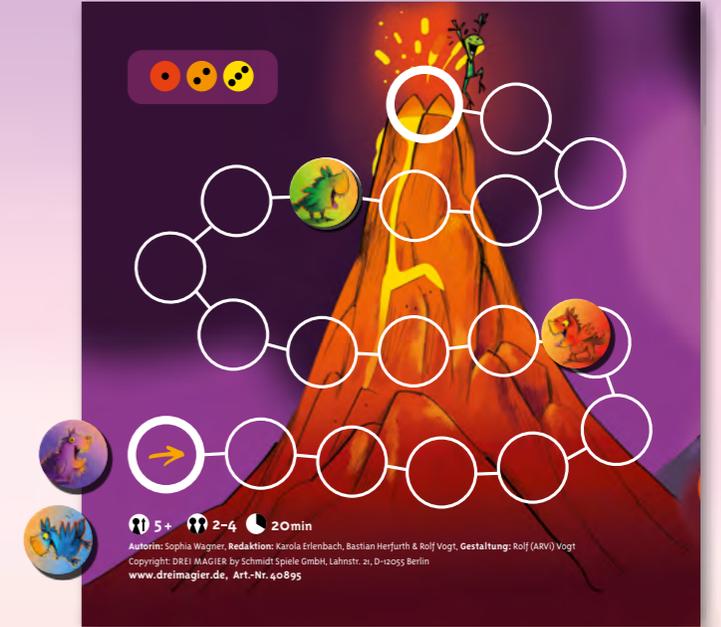
Mais attention : lorsque de la lave grise refroidie se trouve dans le ventre du dragon, celle-ci est recrachée conjointement avec le meilleur jeton de lave. Pour chaque jeton gris, tu dois donc rendre ton meilleur jeton qui se trouve dans le ventre du dragon.

Pour compter les points, vous pouvez utiliser l'aide au comptage qui figure sur le verso de cette règle du jeu. C'est ici que votre plaquette de dragon est encore une fois utilisée. Tu places ta plaquette de dragon sur la case de départ et tu avances du nombre de cases correspondant à la valeur du jeton de lave : à savoir, une case pour un jeton rouge, 2 cases pour un jeton orange et 3 cases pour un jeton jaune. Tu évalues ainsi tous tes jetons les uns après les autres. Ensuite, tu laisses reposer ta plaquette de dragon dans sa position finale et l'enfant suivant peut compter les jetons de lave accumulés, jusqu'à ce que tout le monde ait pu placer ses plaquettes de dragon.

Exemple :

Lara a accumulé 8 jetons : 2x gris, 3x jaune, 1x orange, 2x rouge. Elle doit malheureusement mettre sur le côté les 2 jetons gris et 2 de ses jetons jaunes. Elle peut faire avancer de 3 cases le jeton jaune qui lui reste, de 2 cases le jeton orange et respectivement d'1 case les deux jetons rouges. Au total, elle avance de 7 cases. Elle a donc 7 points.

Celui qui, grâce à la force des jetons de lave, a pu voler le plus loin – a pu placer sa propre plaquette de dragon le plus en avant sur l'aide au comptage – a gagné la partie. En cas d'égalité, tous ceux qui sont à égalité gagnent.



Une fois la partie terminée, vous pouvez laisser dans la boîte le plateau de jeu, les jetons se trouvant dans le volcan ainsi que l'élément de volcan, en les gardant assemblés. Les dragons peuvent également rester dans la boîte dans leur état assemblé. Cela facilite la mise en place du jeu pour les prochaines parties !

