

LA VALLÉE DES DRAGONS

*Un jeu d'adresse magique et coopératif de
Johannes Berger et Julien Gupta,
pour 2 à 4 apprentis sorciers à partir de 6 ans.*

*Dans une vallée mystérieuse vit une famille de dragons.
Seuls quelques magiciens connaissent leur existence.*

*Aujourd'hui, les petits des dragons se rendent dans la forêt enchantée pour jouer
aux boules de feu avec les apprentis sorciers. Voilà qui ne plaît guère à Razan-
dar, le magicien grincheux !*

*Il craint que les boules de lave ardente n'abîment sa splendide tour de magicien.
Oups ! Razandar revient de sa promenade. Pas de boules de feu aujourd'hui !
Vous devez ramener les dragonnets dans leur vallée en toute hâte, avant que
Razandar ne rentre chez lui. Il ne vous reste plus qu'un recours : la magie !
Saisissez vos baguettes et ramenez les jeunes dragons dans la vallée secrète
avant que Razandar n'atteigne sa tour.*

C'est le début d'une course magique !

BUT DU JEU

À l'aide de deux baguettes magiques, les joueurs essaient de ramener les dragonnets dans leur vallée. S'ils veulent y parvenir, deux joueurs doivent coopérer habilement : la magie ne fonctionnera que si le dragonnet atterrit en toute sécurité dans la vallée, sans tomber.

Tous les joueurs remportent une victoire collective s'ils ramènent tous les dragonnets dans la vallée avant que ce ronchon de Razandar ne regagne sa tour. S'il l'atteint alors qu'il reste encore des dragonnets, vous avez tous perdu.

ACCESSOIRES ET MISE EN PLACE

- 1 vallée des dragons =
fond de boîte avec renforts en carton,
plateau de jeu de la vallée des dragons,
rocher des dragons,
buisson aux ruines,
et arbre aux dragons.



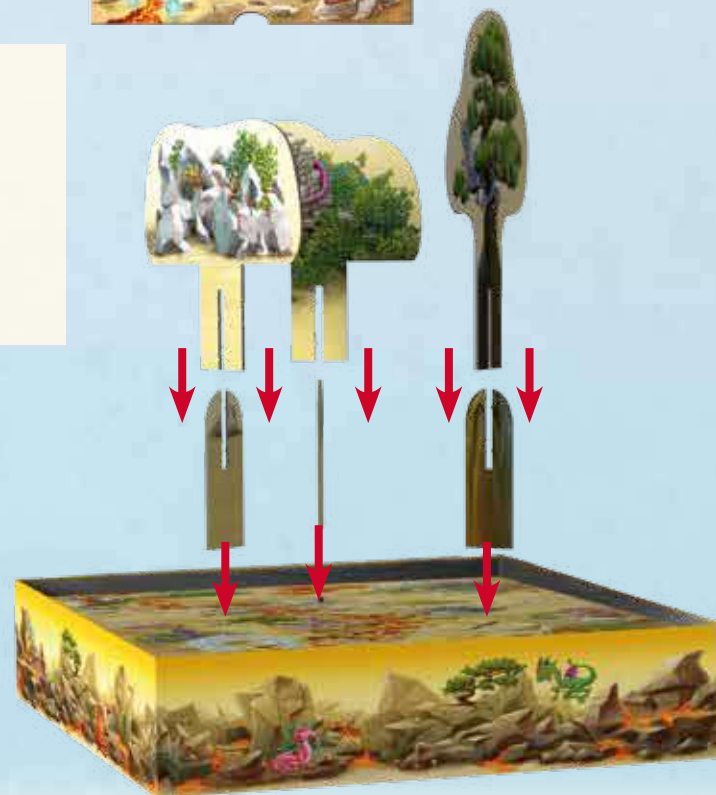
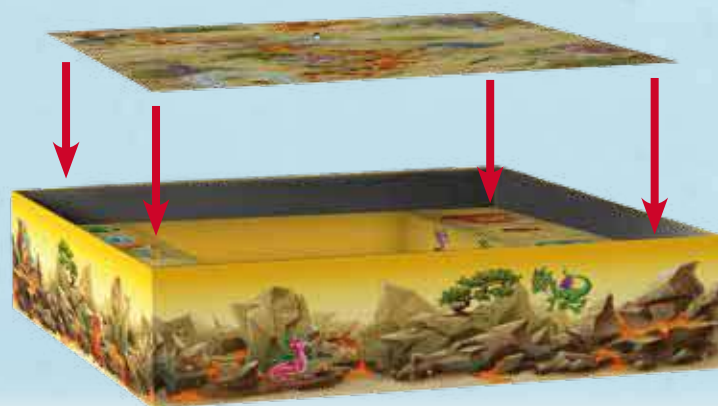
Retirez tous les accessoires de la boîte.

Placez le fond de la boîte au centre de la zone de jeu.

Insérez-y d'abord le plateau de jeu représentant la vallée des dragons.

Ensuite, disposez l'arbre aux dragons, le rocher des dragons et le buisson aux ruines.

Pour ce faire, insérez-les dans les fentes correspondantes du plateau.



• **1 plateau de Razandar**

Placez le plateau de Razandar dans la zone de jeu, à environ 40 cm (le double de la longueur d'une baguette) de la vallée des dragons.



• **1 tour du mage (en cinq parties)**

Assemblez les cinq parties de la tour du mage et placez-la à l'extrémité du chemin du plateau de Razandar.



• **1 sac**



• **6 dragonnet**

Mettez les six dragonnets dans le sac.



• **1 magicien Razandar**

Placez le magicien sur le village de son plateau.



• **1 rocher de lave**

Placez le rocher de lave près de la tour du mage.



• **1 dé blanc et 1 dé noir**

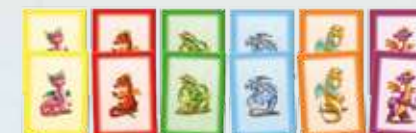


• **2 baguettes magiques**



• **12 cartes dragon**

Distribuez équitablement les cartes dragon aux joueurs (cf. ci-dessous, Distribution des cartes dragon).



• **6 tuiles sorcier**

Ces tuiles ne sont pas nécessaires pour le jeu de base. Vous n'en aurez besoin que dans la variante pour sorciers experts !



• **1 livret de règles**



Avant la première partie : Appliquez les autocollants adéquats sur les deux faces des dragonnets, du magicien Razandar et de la roche de lave. Ensuite, collez les autocollants des dés sur ces derniers, en fonction de leur couleur.

DISTRIBUTION DES CARTES DRAGON

À chaque tour de jeu, les cartes dragon indiquent quels joueurs effectueront ensemble le vol des dragons. Au début du jeu, distribuez les cartes dragon comme suit, en fonction du nombre de joueurs :

À <u>2 joueurs</u> , chacun reçoit une carte dragon de chaque couleur et place ses cartes devant lui.	À <u>3 joueurs</u> , chacun prend les cartes indiquées ci-dessous et les place devant lui.	À <u>4 joueurs</u> , chacun prend les cartes indiquées ci-dessous et les place devant lui.
<p><i>Joueur A:</i> [Yellow] [Red] [Green] [Blue] [Orange] [Purple]</p> <p><i>Joueur B:</i> [Yellow] [Red] [Green] [Blue] [Orange] [Purple]</p>	<p><i>Joueur A:</i> [Yellow] [Red] [Green] [Blue]</p> <p><i>Joueur B:</i> [Yellow] [Red] [Orange] [Purple]</p> <p><i>Joueur C:</i> [Green] [Blue] [Orange] [Purple]</p>	<p><i>Joueur A:</i> [Yellow] [Red] [Green]</p> <p><i>Joueur B:</i> [Yellow] [Orange] [Blue]</p> <p><i>Joueur C:</i> [Red] [Orange] [Purple]</p> <p><i>Joueur D:</i> [Green] [Blue] [Purple]</p>

LE VOL MAGIQUE DU DRAGON

Avant la première partie, il vaut mieux que chaque joueur s'entraîne au moins une fois à exécuter le vol magique du dragon :

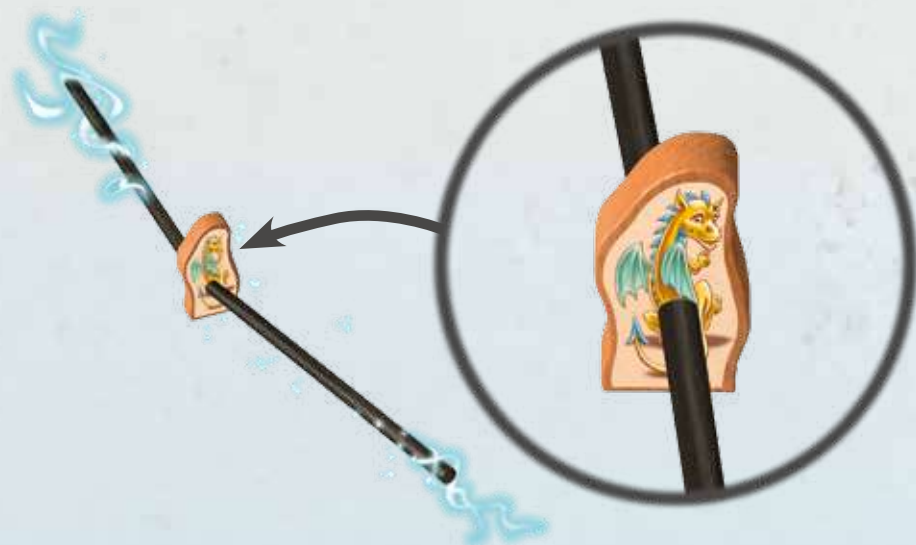
Deux joueurs doivent toujours associer leur magie pour effectuer le vol du dragon. Chacun prend une baguette magique. Pour votre premier essai, placez n'importe quel dragonnet au sommet de la tour du mage. Ensuite, essayez de faire voler le dragonnet de la tour jusqu'à la vallée des dragons. Le sortilège est réussi si le dragonnet n'est pas tombé et atterrit sain et sauf dans la vallée.

Mode d'emploi :

Les deux baguettes touchent le dragonnet, chacune de son côté. Si vous n'appuyez pas trop fort à l'emplacement adéquat et levez vos baguettes en même temps, vous verrez le petit dragon léviter par magie entre vos baguettes. Vous devez alors transporter le dragonnet avec précaution, de la tour du mage jusqu'à la vallée des dragons, où vous le ferez doucement atterrir.

Instructions importantes concernant le vol du dragon :

- Vous ne pouvez toucher le dragonnet qu'avec vos baguettes, jamais avec vos mains.
- Pour que le vol soit un succès, vous devez vous concerter et travailler en équipe, avant et pendant toute la traversée.
- Le vol est réussi si le dragonnet atterrit dans la vallée (debout ou couché).



DÉROULEMENT DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence et lance le dé blanc en premier. Que signifient les symboles des dés ?



Dragonnet

Faisons un peu de magie ! Piochez un dragonnet dans le sac et placez-le au sommet de la tour. Les deux joueurs qui possèdent une carte de la couleur de ce dragonnet prennent une baguette. Ensemble, ils tentent de le ramener dans la vallée du dragon en utilisant le vol du dragon.

Le vol du dragon a-t-il été couronné de succès ?

• **Oui :** quel beau sortilège ! Le dragonnet restera dans la vallée des dragons. Retirez du jeu les deux cartes de sa couleur.

• **Non :** ne vous inquiétez pas ! Remettez le dragonnet dans le sac. Chacun des deux joueurs donne la carte de sa couleur à son voisin de gauche. Vous devez maintenant lancer le dé noir : le résultat indique le nombre de cases que le magicien parcourt sur le chemin en direction de la tour. Si vous obtenez un chapeau de magicien, Razandar se déplace sur la prochaine case où figure ce symbole.



Razandar le magicien

Faites avancer le magicien ronchon d'une case sur son plateau, en direction de sa tour. Ensuite, vous pouvez immédiatement relancer le dé blanc.

Important : si vous obtenez le symbole du magicien et que celui-ci se trouve déjà sur la dernière case de son chemin, il n'en bouge pas. La partie ne peut jamais se terminer en obtenant simplement le symbole du magicien !



Le dragonnet et le rocher de lave

Piochez un dragonnet dans le sac et placez-le au sommet de la tour. Placez-y ensuite le rocher de lave, accolé au dragonnet. Assurez-vous que le rocher et le dragon se touchent.

Ensuite, les joueurs possédant les cartes de la couleur du dragonnet prennent leur baguette, et ils essaient d'emmener le dragonnet et le rocher dans la vallée grâce au vol magique du dragon.



Note :

- Ce sortilège représente une vraie prouesse, et il est très difficile à réaliser. Faites très attention et prenez votre temps !
- Une fois que vous avez terminé, remplacez le rocher de lave près de la tour du mage.



Le soleil

Razandar recule d'une case sur son plateau, en direction du village. Ensuite, vous pouvez immédiatement relancer le dé blanc.

Important : si vous obtenez le symbole du soleil et que le magicien se trouve déjà sur le village, il y reste !

FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès que...

• ... vous avez réussi à ramener les six dragonnets dans la vallée grâce à vos sortilèges. Vous et les dragonnets remportez la partie ensemble, contre ce vieux grincheux de Razandar le magicien.

• ... Razandar arrive à sa tour alors qu'il reste au moins un dragon dans le sac. Vous avez collectivement perdu la partie, car les dragons ont été surpris en train de faire des bêtises !

VARIANTE POUR LES JEUNES APPRENTIS SORCIERS

Pour les (très) jeunes apprentis sorciers, nous recommandons cette variante : réduisez la distance séparant le plateau de Razandar et la vallée des dragons, en la limitant à la longueur d'une seule baguette, par exemple.

VARIANTE POUR LES APPRENTIS SORCIERS TALENTUEUX

Dans cette variante, les apprentis sorciers essaient de mener à bien le vol du dragon avec précision. Les dragonnets doivent atterrir au centre de la vallée. Parviendrez-vous à les poser dans la zone délimitée par l'arbre aux dragons, le rocher des dragons et le buisson aux ruines ?



VARIANTE POUR LES APPRENTIS SORCIERS EXPERTS

Cette variante utilise les six tuiles sorcier. Mélangez-les bien et faites-en un tas que vous garderez à portée de main, face cachée. Les symboles des tuiles vous indiquent des conditions particulières à remplir lorsque vous emmenez les dragonnets dans la vallée des dragons. Quand vous obtenez un symbole de dragonnet au dé, piochez la première tuile du tas et effectuez votre vol du dragon en remplissant la condition indiquée :



Les joueurs tiennent leur baguette de leur « mauvaise » main !
(Les joueurs droitiers tiennent leur baguette de la main gauche, et les gauchers de la main droite.)



Les joueurs doivent tenir leur baguette à deux mains !



Les joueurs se cachent un œil de leur main libre !



Vol à l'aveuglette : un des joueurs touche le dragonnet avec la baguette. Ensuite, ce joueur doit fermer les yeux et suivre les instructions de son partenaire !



Les joueurs ne peuvent tenir leur baguette qu'avec deux doigts !
(Le pouce et l'index, par exemple.)



Les joueurs n'ont pas le droit de toucher leur baguette avec l'index !

Quand le tas de tuiles sorcier est épuisé, mélangez bien les tuiles défaussées pour en reformer un.



LA VALLÉE DES DRAGONS

LES BAGUETTES MAGIQUES

« Dragon Valley » est un jeu fascinant comme l'envol d'un dragon, où les joueurs sont encouragés à communiquer ainsi qu'à faire preuve de coordination et d'adresse dans la bonne humeur. Le jeu comprend deux types de baguettes magiques afin que même les (très) jeunes apprentis sorciers puissent lancer leurs sorts avec succès.

BAGUETTES MAGIQUES D'APPRENTI

Avec les baguettes magiques de couleur naturelle, les jeunes apprentis sorciers auront moins de difficulté à ramener les petits dragons dans la vallée.



BAGUETTES MAGIQUES DE MAÎTRE

Les baguettes magiques noires conviennent mieux aux apprentis sorciers expérimentés.



CHOIX DES BAGUETTES MAGIQUES

Avant le début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les baguettes qu'ils utiliseront : baguettes d'apprenti ou baguettes de maître.



Bonne chance pour le vol des dragons !



LA VALLÉE DES DRAGONS

