

ALEXANDRE EMERIT

PAUL MAFAYON

TROLL & DRAGON



Règles du jeu p.2



Rules p.10



Spieleregeln S.18



Reglas del juego p.26



Regole del gioco p.36



Dans un pays lointain règne le roi Diamor. Il adore les Trésors. Une légende de ce pays parle d'une Salle pleine de Pépites d'Or, gardée par un Dragon. Mais pour accéder à cette Salle du Trésor, il faut d'abord passer par la Grotte de Diamants, où a élu domicile un grand Troll. Ayant entendu parler des Trésors inestimables de ces endroits, le roi vient d'envoyer un message à travers tout le royaume : "L'Aventurier qui osera braver le grand Troll et le terrible Dragon pour me rapporter le plus de Diamants et Pépites d'Or sera récompensé à sa juste valeur !"

Seras-tu le héros qu'il recherche ?

Matériel



8 dés



➤ 4 dés Grotte de Diamants

Ces dés servent à explorer la Grotte de Diamants. Ils permettent de trouver de beaux Diamants et d'entrer dans la Salle du Trésor. Mais attention au Troll !

➤ 2 dés Salle du Trésor

Ces dés servent à explorer la Salle du Trésor. Ils permettent de trouver de précieuses Pépites d'Or.



➤ 2 dés Dragon

Ces dés sont lancés lorsqu'un Aventurier pénètre dans la Salle du Trésor. Le Dragon se réveille pour protéger son butin dès que les deux dés indiquent la face Dragon !



110 Trésors



➤ 60 Diamants

Le roi adore les Diamants ! Il en veut plein.



➤ 50 Pépites d'Or

Le roi préfère les Pépites d'Or. Il en veut encore plus ! C'est pourquoi elles rapportent plus de points à la fin de la partie.

5 Sacs Aventurier

C'est sur le Sac que tu gardes tous les Trésors que tu as récupérés pour les apporter au roi. Une fois sur le Sac, tu ne peux plus perdre ces Trésors.



1 Main du Troll

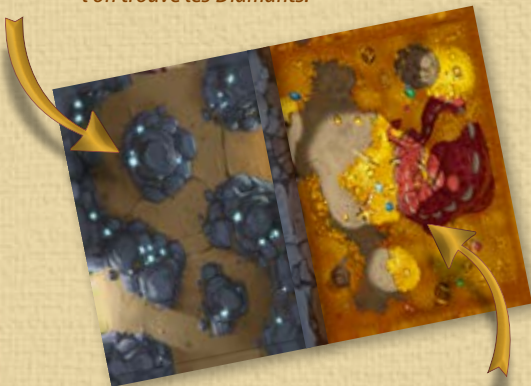
Le Troll rôde lui aussi dans la Grotte de Diamants. Il veut t'attraper pour récupérer les Diamants que tu as trouvés.

Le lieu de l'aventure

Le fond de boîte est divisé en deux parties : la **Grotte de Diamants** et la **Salle du Trésor**.



Grotte de Diamants : c'est ici que l'on trouve les Diamants.



Salle du Trésor : c'est ici que l'on trouve les Pépites d'Or.

Mise en place

② La Main du Troll est placée à côté de la boîte de jeu.


① Mets les 60 Diamants dans la Grotte de Diamants et les 50 Pépites d'Or dans la Salle du Trésor.



③ Chaque joueur récupère un Sac Aventurier de son choix.

④ Rassemble les dés par couleur.


Le plus jeune
Aventurier commence.


But du jeu

Vous incarnez des Aventuriers intrépides dont la renommée n'est plus à démontrer. Le roi vous a tous recrutés pour lui rapporter un maximum de Diamants et de Pépites d'Or. Attention au Troll qui veut vous dépouiller et au Dragon qui protège ses Pépites d'Or !

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs tours jusqu'à ce que l'une des salles soit vide. Vous jouez chacun à votre tour.

Chaque tour se déroule en 2 phases :

A

L'Aventurier commence par entrer dans la Grotte de Diamants...

B

Il décide ensuite de s'engager dans la Salle du Trésor...

A Tu entres dans la Grotte de Diamants...

Lieu : Grotte de Diamants - **Menace :** Troll
Trésors à récupérer : Diamants, valeur 1



Récupère les 4 dés Grotte de Diamants et lance-les. Résous ensuite ce qui est indiqué sur les faces :

Le dé est bloqué, il ne peut plus être relancé.



Tu fais du bruit, le Troll t'entend et se rapproche !

Si tu obtiens une ou plusieurs faces Diamants, récupère les Diamants et pose-les à côté de ton Sac Aventurier. Attention, ces Diamants ne sont pas encore acquis ! Tu peux relancer les dés.



Dans la pénombre, tu trouves un beau Diamant.





ou



Tu peux relancer le(s) dé(s) pour essayer de récupérer plus de Diamants

ou

mettre le(s) dé(s) de côté pour passer dans la Salle du Trésor plus tard.



+



Si tu as la combinaison Clé et Porte, tu peux passer directement dans la Salle du Trésor.

Soudain, tu découvres une porte. Elle mène sans doute à la Salle du Trésor, mais elle est fermée à Clé.

Tu aperçois quelque chose parmi les Diamants. C'est une Clé ! Elle peut ouvrir la porte de la Salle du Trésor !



Astuce

Tu peux relancer les dés Grotte de Diamants **non bloqués** autant de fois que tu le souhaites.



Si tu decides de mettre le(s) dé(s) de côtés, ils sont considérés comme bloqués.



Tu peux décider de sortir de la Grotte de Diamants avant que tous tes dés ne soient bloqués.

Pour cela, il te suffit de dire « Je sors ! ». Tu peux alors placer tous les Diamants acquis durant ton tour sur ton Sac Aventurier. Ces Trésors sont à toi jusqu'à la fin du jeu. Si tu sors de la Grotte, ton tour est terminé. C'est au joueur suivant de jouer.

LA MENACE DU TROLL...

Le Troll apparaît lorsque tous tes dés sont **bloqués**. Lorsque c'est le cas, tu perds tous les Diamants que tu as accumulés pendant ce tour de jeu ! Ils sont récupérés par le Troll et placés dans sa Main. Ton tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer.

B Tu décides d'entrer dans la Salle du trésor...

Lieu : Salle du Trésor - **Menace :** Dragon
Trésors à récupérer : Pépites d'Or, valeur 3



Lorsque tu décides d'associer les faces Porte et Clé des dés Grotte de Diamants, tu entres dans la Salle du Trésor et mets les dés Grotte de Diamants de côté.



Récupère les dés Salle du Trésor et lance-les rapidement et autant de fois que tu le souhaites.

Lorsqu'une ou deux Pépites d'Or apparaissent, récupère-les immédiatement et place-les à côté de ton Sac Aventurier.



Les Pépites d'Or ! Enfin !



Comme pour la Grotte, tu peux décider de sortir de la Salle du Trésor à tout moment en criant « Je sors ! ».

Places alors tous tes Trésors acquis sur ton Sac Aventurier. Si tu n'as pas encore récupéré les dernières Pépites

indiquées sur les dés, tu peux le faire. Ton tour est alors terminé, et c'est au joueur suivant de jouer.



LA MENACE DU DRAGON...

Au moment où tu te saisis des dés Salle du Trésor et les jettes, les autres joueurs lancent les deux dés Dragon le plus vite possible jusqu'à obtenir une face Dragon sur chaque dé.

Une fois la première face Dragon obtenue, ils crient « **Dragon!** » et mettent ce dé de côté, puis essaient d'obtenir la seconde face Dragon (toujours en se passant le dé). Lorsque la deuxième face Dragon apparaît, ils crient à nouveau « **Dragon réveillé!** ». Tu arrêtes aussitôt de jouer. C'est la fin de ton tour.

Tu perds alors tous les Trésors accumulés durant ce tour. Le Troll a lui aussi peur du Dragon, il laisse sur place le contenu de sa Main.

Les Trésors perdus sont alors récupérés par les joueurs ayant joué le Dragon. Ils se partagent tous les Trésors de la Main du Troll et tous ceux que tu as accumulés durant ce tour, en commençant par le joueur qui a fait apparaître la deuxième face Dragon.

C'est ensuite au joueur suivant de commencer un nouveau tour.



Règle spéciale à 2 joueurs

Lorsque ton adversaire réveille le Dragon, il récupère, en plus des Trésors que tu viens d'abandonner, jusqu'à trois Trésors de son choix de la Main du Troll.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de Trésors dans l'une des deux Salles (ou dans les deux Salles, c'est au choix des Aventuriers) et que le joueur actif a terminé son tour.

Les joueurs additionnent chacun le nombre de Diamants et de Pépites d'Or récupérés sur leur Sac Aventurier.

Dès que tu es dans la Salle du Trésor, gare à toi si tu me réveilles!



Les Diamants valent 1, les Pépites d'Or valent 3.

Le joueur qui a le Trésor avec la plus grande valeur gagne la partie !
En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, c'est celui qui a le plus de Pépites d'Or qui gagne la partie. S'il y a encore égalité, ces joueurs sont déclarés vainqueurs.

Note aux Aventuriers :



Astuce pour compter les points...

On le sait bien, ce n'est pas évident de compter de 3 en 3.

C'est pour cette raison que vos super Sacs Aventuriers intègrent une règle qui vous permet de compter les Pépites d'Or ! Retournez votre Sac et placez-y vos Pépites les unes après les autres en suivant les flèches pour découvrir la valeur totale de vos Pépites d'Or.



Le mot de l'auteur et de l'équipe

L'auteur remercie tous ceux qui ont permis à ce jeu d'exister, et plus particulièrement Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu et Vincent.

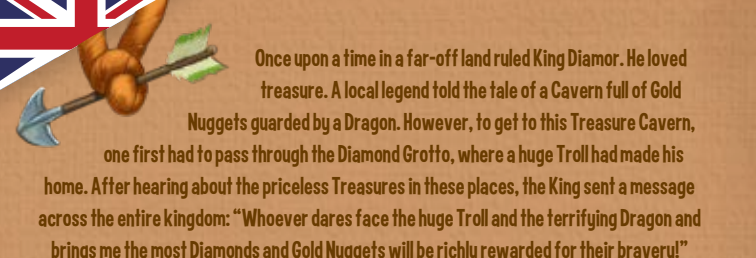
Nous remercions également les écoliers et les enseignants de Ludres qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.



Crédit

Auteur : Alexandre Emerit
Chef de projet : Aurélie Raphaël
Relecteur : Xavier Taverne

Illustrateur : Paul Mafayon
Graphiste : Allison Machepey



Once upon a time in a far-off land ruled King Diamor. He loved treasure. A local legend told the tale of a Cavern full of Gold Nuggets guarded by a Dragon. However, to get to this Treasure Cavern, one first had to pass through the Diamond Grotto, where a huge Troll had made his home. After hearing about the priceless Treasures in these places, the King sent a message across the entire kingdom: "Whoever dares face the huge Troll and the terrifying Dragon and brings me the most Diamonds and Gold Nuggets will be richly rewarded for their bravery!"

Will you be the hero he's looking for?

Contents



8 dice



➤ 4 Diamond Grotto dice

Use these dice while exploring the Diamond Grotto. They let you find beautiful Diamonds and enter the Treasure Cavern. But watch out for the Troll!

➤ 2 Treasure Cavern dice

Use these dice while exploring the Treasure Cavern. They let you find valuable Gold Nuggets.



➤ 2 Dragon dice

Roll these dice when an adventurer enters the Treasure Cavern. The Dragon wakes up to protect its hoard as soon as both dice show the Dragon!



110 Treasures



➤ 60 Diamonds

The King loves Diamonds! He wants plenty of them.



➤ 50 Gold Nuggets

The King prefers Gold Nuggets. He wants even more of them! That's why they score more victory points at the end of the game.

5 Adventurer packs

You'll keep the Treasures you gather in your pack so you can bring them back to the King. You cannot lose Treasures you put over your pack.



1 Troll Hand

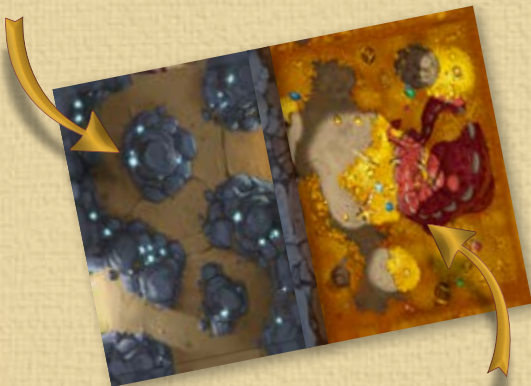
The Troll roams the Diamond Grotto. He wants to catch you to take back the Diamonds you gathered.

Monster Den

The bottom of the box is separated into two locations: the **Diamond Grotto** and the **Treasure Cavern**.



Diamond Grotto: you can find Diamonds here.



Treasure Cavern : you can find Gold Nuggets here.



Setup

2 Put the Troll Hand near the Monster Den.



1 Put the 60 Diamonds in the Diamond Grotto and the 50 Gold Nuggets in the Treasure Cavern.



3 Each player takes an Adventure Pack of their choice.

4 Sort the dice by color.


The youngest player plays first.

Goal of the Game



You are Adventurers whose daring reputation was well-known across the land. The King recruited you to bring him as many Diamonds and Gold Nuggets as possible. Watch out for the Troll who wants to eat you and the Dragon who is guarding his hoard!

Gameplay

The game plays over several rounds until one of the rooms is empty. Players take turns playing.

Each turn has two phases:

A

The Adventurer begins by entering the Diamond Grotto...

B

They then decide to enter the Treasure Cavern...

A

Enter the Diamond Grotto...

Place: Diamond Grotto - **Monster:** Troll
Treasures to Gather: Diamonds, value 1



Take the 4 Diamond Grotto dice and roll them. Resolve the dice according to the faces you rolled:

The die is blocked.
You cannot reroll it.



*You were noisy!
The Troll heard you
and came closer!*

If you roll one or more
Diamond faces, take that
amount of Diamonds and
put them next to your
Adventurer Pack.
Be careful: you don't own
these Diamonds yet!
You can reroll this die.



*You find a beautiful
Diamond in the
darkness.*





or



You can reroll the die to try to find more Diamonds.

Or

Put the die aside to try to enter the Treasure Cavern later.



+



If you roll a Key and Door, you can enter the Treasure Cavern.



If you decide to set dice aside, they are blocked and you can no longer roll them.



You can decide to leave the Diamond Grotto before all of your dice are blocked. To do so, you just have to

shout "I'm leaving!". You may then put all of the Diamonds you gathered into your Adventurer Pack. These Treasures belong to you for the rest of the game. If you leave the Grotto, your turn is over. The next player takes their turn.

THE THREAT OF THE TROLL...

The Troll appears when all of your dice are **blocked**. When this happens, you lose all of the Diamonds you gathered this turn! The Troll takes them back and keeps them in his Hand. Your turn ends and the next player takes their turn.

All of a sudden, you found a door. It obviously leads to the Treasure Cavern, but it's locked.

You noticed something amidst the Diamonds. A Key! It can open the door to the Treasure Cavern!



You can reroll Diamond Grotto dice that are not blocked as many times as you want.

B Enter the Treasure Cavern

Place: Treasure Cavern - **Monster:** Dragon
Treasures to Gather: Gold Nuggets, value 3



When you decide to keep the Key and Door faces after rolling Diamond Grotto dice, enter the Treasure Cavern and set the Diamond Grotto dice aside.



Take the Treasure Cavern dice and roll them as fast and as many times as you'd like.



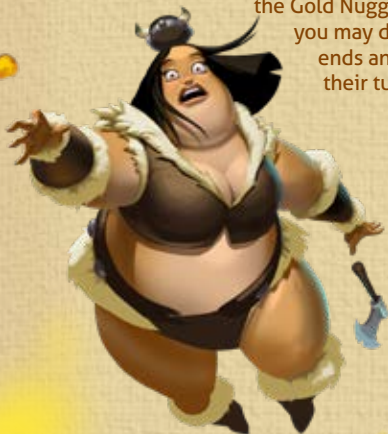
When you roll a face with one or two Gold Nuggets, take them and immediately place them next to your Adventurer Pack.

*Gold Nuggets!
Finally!*



Just like in the Grotto, you can decide to leave the Treasure Cavern at anytime by shouting "I'm leaving!"

Put all of the Treasure you gathered into your Adventurer Pack. If you haven't yet taken the Gold Nuggets on the dice, you may do so now. Your turn ends and the next player takes their turn.



THE THREAT OF THE DRAGON...

When you start rolling the Treasure Cavern dice, the other players take turns rolling the two Dragon dice both at once as fast as possible until both dice show the Dragon face.

Once the first Dragon face is rolled, they shout "Dragon!" and set the die aside. Then they try to roll the second Dragon face (still taking turns). When the second Dragon face is rolled, they shout "The Dragon is awake!". You immediately stop rolling the dice and your turn ends.

You lose all of the Treasure you gathered this turn. The Troll is also frightened of the Dragon and drops the Diamonds in his Hand.

Treasures lost this way are given to the players playing the Dragon. They share all of the Treasures dropped by the Troll and you this turn, starting with the player who rolled the second Dragon face.

Then the next player takes their turn.

Beware of not waking me up when you enter to the Treasure Cavern!



Special rule for 2 players

When your opponent wakes the Dragon, they take up to three Treasures of their choice from the Troll Hand in addition to the Treasure you dropped.

End of the Game



The game ends when there is no more Treasure in one of the two locations (or in both locations - you decide before the game starts) and the active player's turn has ended.

Add up the number of Diamonds and Gold Nuggets in your Adventurer Pack.

Diamonds are worth 1. Gold Nuggets are worth 3.

The player with the most valuable Treasure wins the game! If there's a tie between two or more players, whoever has the most Gold Nuggets wins the game. If there is still a tie, both players share the victory.

Tip for counting points...



We know, it's hard to count by threes. That's why your awesome Adventurer Packs have a nifty tool to help you score your Gold Nuggets! Turn over your Pack and place the Gold Nuggets on it following the arrows to figure out how valuable your Gold Nuggets are.



Thank you from the designer and the team

The designer thanks everyone who helped make this game a reality, specifically Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu, and Vincent.

The team also thanks the schools and teachers of Ludres who gave us their precious feedback and impressions of the game.



Credits

Designer: Alexandre Emerit
Project Manager: Aurélie Raphaël
Proofing: Xavier Taverne

Illustrator: Paul Mafayon
Graphic Artist: Allison Machepey
Translation: Danni Loe



In einem weit entfernten Land herrscht der König Diamor. Er liebt Schätze. In diesem Land erzählt man sich von einer Kammer voller Goldnuggets, die von einem Drachen gehütet wird. Aber um in diese Schatzkammer zu kommen, muss man zuerst in die Diamantenhöhle gehen, wo ein großer Troll wohnt. Der König hat von den unermesslichen Schätzen in diesen Orten gehört und schickt eine Botschaft durch das gesamte Königreich: "Der Abenteurer der es wagt, dem großen Troll und dem furchterregenden Drachen die Stirn zu bieten, um mir so viele Diamanten und Goldnuggets wie möglich zu bringen, wird angemessen belohnt werden!"

Wirst du der Held sein, den er sucht?

Spielmaterial



8 Würfel



➤ 4 Diamantenhöhlenwürfel

Mit diesen Würfeln kann die Diamantenhöhle erforscht werden. Sie helfen, schöne Diamanten zu finden und in die Schatzkammer zu gelangen. Aber Vorsicht vor dem Troll!

➤ 2 Schatzkammerwürfel

Mit diesen Würfeln kann die Schatzkammer erforscht werden. Sie helfen, kostbare Goldnuggets zu finden.



➤ 2 Drachenswürfel

Diese Würfel werden gespielt, wenn ein Abenteurer die Schatzkammer betritt. Der Drache wacht auf, um seine Beute zu beschützen, sobald auf beiden Würfeln die Drachenseite zu sehen ist!



110 Schätze



➤ 60 Diamanten

Der König liebt Diamanten! Er will ganz viele.



➤ 50 Goldnuggets

Der König mag lieber Goldnuggets. Er will noch mehr davon! Deshalb bekommt man dafür mehr Punkte, wenn das Spiel zu Ende ist.

5 Abenteurerbeutel

Auf dem Beutel bewahrst du alle Schätze auf, die du gesammelt hast, um sie dem König zu bringen. Sobald sie auf dem Beutel liegen, können die Schätze dir nicht mehr weggenommen werden.



1 Hand des Trolls

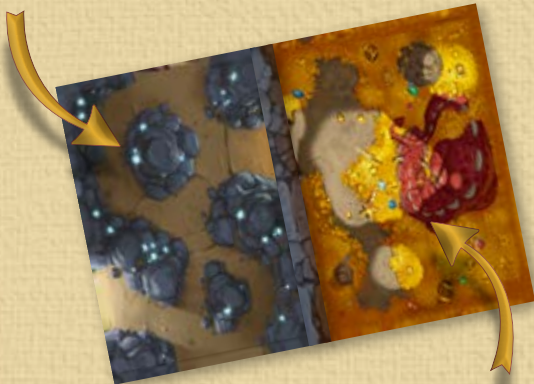
Auch der Troll geht in der Diamantenhöhle um. Er will dich fangen, um dir die Diamanten, die du gefunden hast, wieder wegzunehmen.

Der Ort des Abenteuers

Der Boden der Spielschachtel ist in zwei Teile geteilt: die **Diamantenhöhle** und die **Schatzkammer**.



Diamantenhöhle: hier findet man die Diamanten.



Schatzkammer: hier findet man die Goldnuggets.

Das Spiel einrichten

② Die Hand des Trolls wird neben die Spielschachtel gelegt.

① Lege die 60 Diamanten in die Diamantenhöhle und die 50 Goldnuggets in die Schatzkammer.



③ Jeder Spieler nimmt den Abenteuerbeutel der ihm gefällt.

④ Stelle die Würfel der Farbe nach zusammen.


Der jüngste Abenteuerer beginnt.

Ziel des Spiels

Ihr verkörpert furchtlose Abenteuerer und ihr seid dafür wohl bekannt. Der König hat euch alle angeworben, damit ihr ihm so viele Diamanten und Goldnuggets wie möglich bringt. Vorsicht vor dem Troll, der euch berauben will, und vor dem Drachen, der seine Goldnuggets bewacht!

Spielverlauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden bis eine der beiden Kammern leer ist. Ihr spielt der Reihe nach einer nach dem anderen.

Jede Spielrunde besteht aus 2 Phasen:

A

Als erstes geht der
Abenteurer in die
Diamantenhöhle...

B

Anschließend beschließt
er, in die Schatzkammer zu
gelangen...

A

Du betrittst die Diamantenhöhle...

Ort: Diamantenhöhle - **Bedrohung:** Troll
Schätze, die gesammelt werden müssen:
Diamanten, 1 Punkt



Nimm die 4 Diamantenhöhlenwürfel und spiele sie.
Dann tust du, was auf den Würfelseiten steht:

Der Würfel ist blockiert, du
kannst ihn nicht mehr spielen.



*Du machst Lärm, der
Troll hört dich und
kommt näher!*

Wenn du eine oder mehrere
Diamantenseiten würfelst,
sammle die Diamanten ein
und lege sie neben deinen
Abenteurerbeutel. Achtung, die
Diamanten gehören dir noch
nicht! Du kannst noch einmal
würfeln.



*Im Halbdunkel findest
du einen schönen
Diamanten.*





oder



Du kannst den (die) Würfel noch einmal spielen, um zu versuchen, mehr Diamanten zu sammeln

oder

oder den (die) Würfel beiseitelegen, um später in die Schatzkammer zu gehen.



+



Wenn du die Kombination Schlüssel und Tür hast, kannst du direkt in die Schatzkammer gehen.



Wenn du beschließt, den (die) Würfel beiseite zu legen, gilt er (gelten sie) als blockiert.



Du kannst beschließen, die Diamantenhöhle zu verlassen, bevor alle deine Würfel blockiert sind. Dazu sagst du einfach "Ich gehe raus!". Jetzt kannst du alle Diamanten, die du während deiner Runde gesammelt hast, auf deinen Beutel legen. Diese Schätze gehören dir bis das Spiel zu Ende ist. Wenn du aus der Höhle gehst, ist deine Spielrunde zu Ende. Nun ist der nächste Spieler dran.

DIE DROHUNG DES TROLLS...

Der Troll taucht auf, wenn alle deine Würfel **blockiert** sind. Wenn das der Fall ist, verlierst du alle Diamanten, die du im Laufe dieser Spielrunde gesammelt hast! Sie werden vom Troll zurückgeholt und in seine Hand gelegt. Deine Spielrunde ist zu Ende, nun ist der nächste Spieler dran.

Plötzlich entdeckst du eine Tür. Sie führt sicher in die Schatzkammer, aber sie ist abgeschlossen.

Du siehst etwas unter den Diamanten. Das ist ein Schlüssel! Er kann die Tür zur Schatzkammer öffnen!



Tipp

Du kannst die **nicht blockierten** Diamantenhöhlenwürfel so oft spielen wie es dir gefällt.

B Du beschließt, in die Schatzkammer zu gehen...

Ort: Schatzkammer - **Bedrohung:** Drachen
Schätze, die gesammelt werden müssen:
Goldnuggets, 3 Punkte



Wenn du beschließt, die Tür- und Schlüsselseiten der Diamantenhöhlenwürfel zu kombinieren, gehst du in die Schatzkammer und legst die Diamantenhöhlenwürfel beiseite.



Nimm die Schatzkammerwürfel, spiele sie schnell und so oft du möchtest.

Wenn ein oder zwei Goldnuggets zu sehen sind, nimm sie sofort und lege sie neben deinen Abenteuerbeutel.



*Die Goldnuggets!
Endlich!*

EXIT!

Wie in der Höhle kannst du in der Schatzkammer jederzeit beschließen hinauszugehen, indem du rufst "Ich gehe raus!".

Jetzt kannst du alle gesammelten Schätze auf deinen Abenteuerbeutel legen. Wenn du die letzten Nuggets, die auf dem Würfel abgebildet sind, noch nicht eingesammelt hast, kannst du das jetzt tun. Deine Spielrunde ist nun zu Ende, der nächste Spieler ist dran.



DIE DROHUNG DES DRACHEN...

In dem Moment, wenn du die Schatzkammerwürfel nimmst und sie spielst, werfen die anderen Spieler die beiden Drachenwürfel so schnell wie möglich, um eine Drachenseite auf jedem Würfel zu erhalten.

Sobald sie die erste Drachenseite haben, rufen sie "Drache!", legen den Würfel beiseite und versuchen eine zweite Drachenseite zu erhalten (dabei geben sie immer die Würfel an den nächsten Spieler weiter). Wenn sie die zweite Drachenseite gewürfelt haben, rufen sie erneut "Drache aufgewacht!". Jetzt musst du sofort aufhören zu spielen. Deine Spielrunde ist zu Ende.

Du verlierst alle Schätze, die du in dieser Runde gesammelt hast. Auch der Troll hat Angst vor dem Drachen, er lässt die Schätze seiner Hand liegen.

Die verloren gegangenen Schätze erhalten die Spieler, die den Drachen gespielt haben. Sie teilen sich alle Schätze von der Hand des Trolls und alle, die du in der Runde gesammelt hast, ausgehend vom Spieler, der die zweite Drachenseite gewürfelt hat.

Danach startet der nächste Spieler eine neue Spielrunde.

Sobald du in die Schatzkammer kommst, wehe wenn du mich weckst!



Sonderregel für 2 Spieler

Wenn dein Gegenspieler den Drachen aufweckt, bekommt er zusätzlich zu den Schätzen, die du ihm überlässt, auch noch drei Schätze seiner Wahl aus der Hand des Trolls.

Spielende



Das Spiel ist zu Ende, wenn in einer der beiden Kammern (oder in den beiden Kammern, je nach Wahl der Abenteurer) keine Schätze mehr vorhanden sind, und wenn der aktive Spieler seine Runde beendet hat.

Jeder Spieler zählt die Diamanten und Goldnuggets zusammen, die er auf seinem Abenteurerbeutel gesammelt hat.

Die Diamanten sind 1, die Goldnuggets 3 Punkte wert.
Der Spieler, der den Schatz mit dem höchsten Wert hat, ist der Sieger der Partie!

Bei Gleichstand zwischen zwei Spielern oder mehreren, ist der mit den meisten Goldnuggets der Sieger. Wenn auch da Gleichstand besteht, werden diese Spieler zu den Siegern erklärt.



Hinweis für die Abenteurer:

Tipp für das Punktezählen ...

Wie wir alle wissen, ist es nicht leicht die 3er-Reihe zu rechnen.

Deshalb steht auf euren tollen Abenteurerbeuteln eine Regel, mit der ihr eure Goldnuggets zählen könnt! Dreht den Beutel um und legt eure Goldnuggets eines nach dem Anderen den Pfeilen nach darauf, um den Gesamtwert Eurer Nuggets zu erfahren.



Das Wort des Autors und des Teams

Der Autor dankt allen, die es ermöglicht haben, dass es dieses Spiel gibt, insbesondere Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu und Vincent.

Ebenfalls danken wir den Schülern der Stadt Ludres und den pädagogischen Mitarbeitern, die uns wertvolle Feedbacks und ihre Eindrücke von diesem Spiel gaben.



Nachweis

Autor: Alexandre Emerit
Projektleiterin: Aurélie Raphaël
Korrekturleser: Xavier Taverne

Illustrator: Paul Mafayon
Grafikerin: Allison Machepy
Übersetzung: Powerling



En un lejano país, reina el rey Diamor, a quien le encantan los Tesoros. Una leyenda de ese país cuenta que existe una Sala llena de Pepitas de oro custodiada por un Dragón. Sin embargo, para acceder a ella, primero, hay que pasar por la Cueva de Diamantes donde vive un gran Troll. Como ha oído hablar de los Tesoros inestimables de estos lugares, el rey acaba de enviar un mensaje a lo largo y ancho del reino: «¡El Aventurero que se atreva a desafiar al gran Troll y al terrible Dragón para traerme la mayor cantidad posible de Diamantes y Pepitas de oro recibirá una recompensa de un valor justo!»

¿Serás el héroe que busca el rey?

Material



8 dados



➤ **4 dados Cueva de Diamantes**
Estos dados sirven para explorar la Cueva de Diamantes. Permiten encontrar hermosos Diamantes y entrar en la Sala del Tesoro. ¡Pero cuidado con el Troll!

➤ **2 dados Sala del Tesoro**
Estos dados sirven para explorar la Sala del Tesoro. Permiten encontrar valiosas Pepitas de oro.



➤ **2 dados de Dragón**
Estos dados se lanzan cuando un Aventurero entra en la Sala del Tesoro. ¡El Dragón se despierta para proteger su botín en cuanto los dos dados indican la cara Dragón!



110 Tesoros



➤ **60 Diamantes**
¡Al rey le encantan los diamantes... y quiere tener muchos!



➤ **50 Pepitas de oro**
El rey prefiere las Pepitas de oro ¡y quiere aún más!
Es por eso que dan más puntos al final de la partida.

5 Bolsas de Aventurero

En la Bolsa, guardas todos los Tesoros que has recogido para llevárselos al rey. Una vez en la bolsa, ya no puedes perder estos Tesoros.



1 Mano de Troll

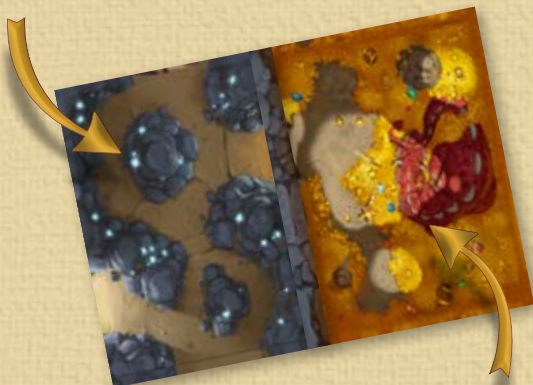
El Troll merodea también en la Cueva de Diamantes. Quiere atraparte para quitarte los Diamantes que has encontrado.

El lugar de la aventura

El fondo de la caja se divide en dos partes: la **Cueva de Diamantes** y la **Sala del Tesoro**.



Cueva de Diamantes: aquí se encuentran los Diamantes.



Sala del Tesoro: aquí se encuentran las Pepitas de oro.



Preparación

2 La Mano del Troll se pone al lado de la caja de juego.

1 Coloca los 60 Diamantes en la Cueva de Diamantes y las 50 Pepitas de oro en la Sala del Tesoro.



3 Cada jugador recoge la Bolsa de Aventurero que desee.

4 Junta los dados según su color.



El menor de los jugadores empieza.

Objetivo del juego



Encarnáis Aventureros intrépidos, cuyo renombre está más que demostrado. El rey os ha contratado para que le llevéis la mayor cantidad posible de Diamantes y Pepitas de oro. ¡Cuidado con el Troll que quiere desvalijaros y el Dragón que protege las Pepitas de oro!

Desarrollo de la partida

El juego se desarrolla en varios turnos hasta que una de las salas esté vacía. Cada uno juega cuando sea su turno.

Cada turno se desarrolla en 2 etapas:

A

El Aventurero empieza entrando en la Cueva de Diamantes...

B

Luego, decide entrar en la Sala del Tesoro...

A Entras en la Cueva de Diamantes...

Lugar: Cueva de Diamantes

Amenaza: Troll

Tesoros para recoger: Diamantes, valor 1



Coge los 4 dados Cueva de Diamantes y lánzalos. Luego, resuelve lo que se indica en las caras:

El dado está bloqueado, ya no se puede volver a lanzar.



¡Haces ruido, el Troll te escucha y se acerca!

Si obtienes una o varias caras Diamante, recoge los Diamantes y ponlos en tu Bolsa de Aventurero. Atención, estos Diamantes aún no se han adquirido! Puedes volver a lanzar los dados.



En la penumbra, encuentras un hermoso Diamante.





o bien



Puedes volver a lanzar el o los dados para intentar recobrar más Diamantes

o bien

dejar la/s llave/s de lado para pasar a la Sala del Tesoro más tarde.



+



Si tienes la combinación Llave y Puerta, puedes pasar directamente a la Sala del Tesoro.



Si deseas dejar de lado el o los dados, se consideran como bloqueados.



Puedes decidir salir de la Cueva de Diamantes antes de que todos tus dados queden bloqueados.

Para hacer esto, basta con decir «¡Salgo!».

En ese momento, puedes poner todos los Diamantes obtenidos durante tu turno en tu Bolsa de Aventurero. Estos Tesoros son tuyos hasta el final del juego. Si sales de la Cueva, tu turno ha terminado. Le corresponde jugar a la persona siguiente.

LA AMENAZA DEL TROLL...

El Troll aparece cuando todos tus dados están **bloqueados**. ¡Cuando esto ocurre, pierdes todos los Diamantes que has acumulado durante este turno de juego! El Troll los coge y los pone en su Mano. Tu turno ha terminado, ahora, es el del jugador siguiente.

De repente, descubres una puerta. Sin duda, esta conduce a la Sala del Tesoro, pero está cerrada con llave.

Percibes algo entre los Diamantes. ¡Es una Llave! ¡Con ella, se puede abrir la puerta de la Sala del Tesoro!



Puedes volver a lanzar los dados Cueva de Diamantes **no bloqueados** tantas veces como quieras.



B Tú decides entrar en la Sala del tesoro...

Lugar: Sala del Tesoro - **Amenaza:** Dragón
Tesoros para recoger: Pepitas de oro, valor 3



Cuando decides combinar las caras Puerta y Llave de los dados Cueva de Diamantes, entras en la Sala del Tesoro y dejas de lado los dados Cueva de Diamantes.



Recupera los dados Sala del Tesoro y lánzalos rápidamente y tantas veces como lo desees.

Cuando aparece una o dos Pepitas de oro, recógelas inmediatamente y ponlas en tu Bolsa de Aventurero.



¡Las Pepitas de oro, por fin!

EXIT!

Al igual que para la Cueva, en cualquier momento, puedes decidir salir de la Sala del Tesoro exclamando «¡Salgo!».

En ese momento, pon todos tus Tesoros en tu Bolsa de Aventurero. Si aún no has recogido las últimas Pepitas que se indican en los dados, puedes hacerlo. En ese momento, tu turno ha terminado y es el del jugador siguiente.





LA AMENAZA DEL DRAGÓN...

En el momento en que coges los dados de la Sala del Tesoro y los tiras, los otros jugadores lanzan los dos dados Dragón lo más rápido posible hasta obtener una cara Dragón en cada dado.

Una vez que obtienes la primera cara Dragón, ellos exclaman «¡Dragón!» y ponen este dado de lado, luego, intentan obtener la segunda cara Dragón (pasándose el dado). Cuando aparece la segunda cara Dragón, vuelven a exclamar «¡Dragón despierto!». Dejas de jugar inmediatamente. Tu turno ha terminado.

En ese momento, pierdes los Tesoros que has acumulado durante este turno. El Troll también teme al Dragón, por lo tanto, deja el contenido de su Mano en el lugar.

Los jugadores que jugaron el Dragón, entonces, recuperan los Tesoros perdidos. Se reparten todos los Tesoros de la Mano del Troll y todos los que has acumulado durante este turno, empezando por el jugador que hizo aparecer la segunda cara Dragón.

Luego, el jugado siguiente empieza un nuevo turno.

En cuanto estés en la Sala del Tesoro, ¡más te vale que no me despiertes!



Regla especial para 2 jugadores

Quando tu contrincante despierta al Dragón, recoge de la Mano del Troll hasta tres Tesoros de su elección, además de los Tesoros que acabas de abandonar.



Final de la partida

La partida termina cuando no quedan más Tesoros en una de las dos Salas (o en ambas Salas, los Aventureros deciden) y que el jugador activo ha terminado su turno.

Cada uno de los jugadores suma el número de Diamantes y Pepitas de oro de su Bolsa de Aventurero.



Los Diamantes valen 1, las Pepitas de oro valen 3.

¡Gana la partida el jugador que ha logrado el Tesoro de mayor valor!
En caso de empate entre dos o más jugadores, gana la partida el que tiene mayor número de Pepitas de oro. Si nuevamente hay empate, estos jugadores ganan.

Observación para los Aventureros:



Consejo para contar los puntos...

Lo sabemos, no es fácil contar de 3 en 3.

¡Por eso, vuestras Bolsas de Aventureros disponen de una regla que os permite contar las Pepitas de oro! Dad la vuelta a vuestras Bolsas y poned en ellas las Pepitas, unas tras otras, siguiendo las flechas, para descubrir el valor total de vuestras Pepitas de oro.



Mensaje del autor y el equipo

El autor agradece a todos quienes permitieron que este juego viera la luz y, en particular, a Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu y Vincent.

Además, agradecemos a los alumnos y los profesores de Ludres (Francia) que nos entregaron sus valiosos comentarios e impresiones sobre este juego.



Créditos

Autor: Alexandre Emerit
Jefe de proyecto: Aurélie Raphaël
Revisor: Xavier Taverne

Ilustrador: Paul Mafayon
Diseñadora gráfica: Allison Machepey
Traducción: Powerling



In un paese lontano regna il re Diamor. Adora i Tesori. Una leggenda di questo paese parla di un Stanza piena di Pepite d'Oro, protetta da un Drago. Tuttavia, per accedere a questa Stanza del Tesoro, bisogna prima passare attraverso la Grotta dei Diamanti, dove vive un grande Troll. Avendo sentito parlare dei Tesori inestimabili di questi luoghi, il re ha inviato un messaggio in tutto il suo regno: "L'Avventuriero che oserà sfidare il grande Troll e il terribile Drago per portarmi la più grande quantità di Diamanti e Pepite d'Oro, sarà ricompensato con il giusto valore!"

Sarai tu l'eroe che cerca?

Materiale



8 dadi



➤ 4 dadi Grotta dei Diamanti

Questi dadi servono per esplorare la Grotta dei Diamanti. Permettono di trovare bellissimi Diamanti ed entrare nella Stanza del Tesoro. Ma attenzione al Troll!

➤ 2 dadi Stanza del Tesoro

Questi dadi servono per esplorare la Stanza del Tesoro. Permettono di trovare preziose Pepite d'Oro.



➤ 2 dadi Drago

Questi dadi sono lanciati quando un Avventuriero entra nella Stanza del Tesoro. Il Drago si sveglia per proteggere il suo bottino non appena sui due dadi appare la faccia Drago!



110 Tesori



➤ 60 Diamanti

Il re adora i Diamanti! Ne vuole a bizzeffe.



➤ 50 Pepite d'Oro

Il re preferisce le Pepite d'Oro. Ne vuole ancora di più! Per questo motivo danno più punti al termine della partita.

5 Sacchetti Avventuriero

Nel Sacchetto custodisci tutti i Tesori che hai recuperato, da dare al re. Una volta dentro al Sacchetto, non puoi più perdere questi Tesori.



1 Mano del Troll

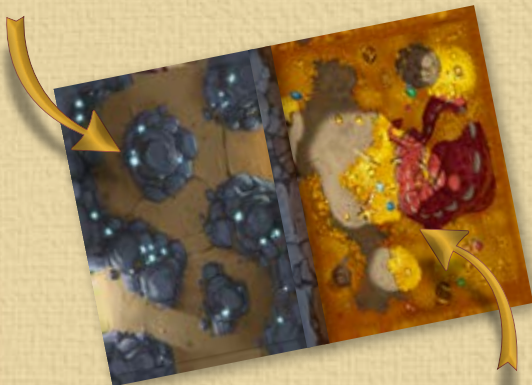
Anche il Troll si aggira nella Grotta dei Diamanti. Vuole catturarti per recuperare i Diamanti che hai trovato.

Il luogo dell'avventura

Il fondo della scatola è diviso in due parti: la **Grotta dei Diamanti** e la **Stanza del Tesoro**.



Grotta dei Diamanti: è qui che si trovano i Diamanti.



Stanza del Tesoro: è qui che si trovano le Pepite d'Oro.

Disposizione

2 La Mano del Troll è posta a lato della scatola di gioco.

1 Metti i 60 Diamanti nella Grotta dei Diamanti e le 50 Pepite d'Oro nella Stanza del Tesoro.



3 Ogni giocatore recupera un Sacchetto Avventuriero di sua scelta.

4 Raggruppa i dadi per colore.



L'Avventuriero più giovane inizia.

Scopo del gioco

Voi impersonate degli Avventurieri intrepidi la cui fama non deve essere dimostrata. Il re vi ha reclutato per procurargli la maggiore quantità di Diamanti e Pepite d'Oro. Attenzione al Troll che vuole derubarvi e al Drago che protegge le sue Pepite d'Oro!

Svolgimento della partita

Il gioco si svolge in più turni fino a quando una delle stanze diventa vuota. Giocate ognuno al vostro turno.

Ogni turno si svolge in 2 fasi:

A

L'Avventuriero inizia entrando nella Grotta dei Diamanti...

B

Decide poi di avventurarsi nella Stanza del Tesoro...

A

Entri nella Grotta dei Diamanti...

Luogo: Grotta dei Diamanti
Minaccia: Troll

Tesori da recuperare: Diamanti, valore 1



Recupera i 4 dadi Grotta dei Diamanti e lanciali.
Risolvi poi quanto indicato sui lati:

Il dado è bloccato, non può essere rilanciato.



Fai rumore, il Troll ti sente e si avvicina!

Se ottieni una o più facce Diamanti, recupera i Diamanti e posali accanto al tuo Sacchetto Avventuriero. Attenzione, questi Diamanti non sono ancora acquisiti! Puoi rilanciare i dadi.



Nella penombra trovi un bellissimo Diamante.





o



Puoi rilanciare il dado o i dadi per cercare di recuperare più Diamanti

o

mettere il dado o i dadi da parte per passare nella Stanza del Tesoro più tardi.



+



Se hai la combinazione Chiave e Porta, puoi passare direttamente nella Stanza del Tesoro.



Se decidi di mettere il dado o i dadi da parte, sono considerati come bloccati.



Puoi decidere di uscire dalla Grotta dei Diamanti prima che tutti i tuoi dadi siano bloccati. Per farlo, basta dire

"Esco!" Puoi allora mettere tutti i Diamanti acquisiti nel corso del tuo turno nel tuo Sacchetto Avventuriero. Questi Tesori sono tuoi fino alla fine del gioco. Se esci dalla Grotta, il tuo turno è terminato. Tocca al giocatore successivo giocare.

LA MINACCIA DEL TROLL...

Il Troll appare quando tutti i dadi sono bloccati. In tal caso, perdi tutti i Diamanti che hai accumulato durante il tuo turno di gioco! Sono recuperati dal Troll e messi nella sua Mano. Il tuo turno è terminato, ora tocca al giocatore successivo.

Improvvisamente scopri una porta. Porta sicuramente alla Stanza del Tesoro, ma è chiusa a Chiave.

Scorgi qualcosa tra i Diamanti. È una Chiave! Può aprire la porta della Stanza del Tesoro!

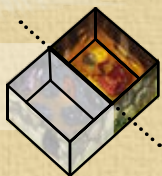


Suggerimento

Puoi rilanciare i dadi Grotta dei Diamanti **non bloccati** quante volte vuoi.

B Decidi di entrare nella Stanza del Tesoro...

Luogo: Stanza del Tesoro - **Minaccia:** Drago
Tesori da recuperare: Pepite d'Oro, valore 3



Quando decidi di associare le facce Porta e Chiave dei dadi Grotta dei Diamanti, entri nella Stanza del Tesoro e metti i dadi Grotta dei Diamanti da parte.



Recupera i dadi Stanza del Tesoro e lanciali rapidamente tutte le volte che vuoi.



Quando appaiono una o due Pepite d'Oro, recuperale immediatamente e mettile accanto del tuo Sacchetto Avventuriero.

*Le Pepite d'Oro!
Finalmente!*



Come per la Grotta, puoi decidere di uscire dalla Stanza del Tesoro in qualsiasi momento dicendo "Esco!".

Metti allora tutti i Tesori accumulati nel tuo Sacchetto Avventuriero. Se non hai ancora recuperato le ultime Pepite d'Oro indicate sui dadi, puoi farlo. Il tuo turno è allora terminato e tocca al giocatore successivo.



LA MINACCIA DEL DRAGO...

Nel momento in cui afferi i dadi Stanza del Tesoro e li lanci, gli altri giocatori lanciano i due dadi Drago più velocemente possibile fino a ottenere una faccia Drago su ogni dado.

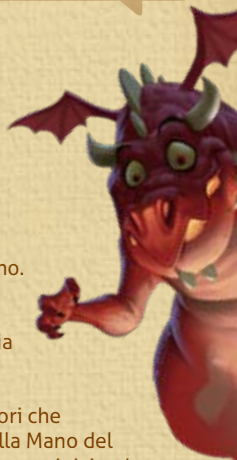
Dopo aver ottenuto la prima faccia Drago, dicono "Drago!" e mettono quel dado da parte, poi tentano di ottenere la seconda faccia Drago (sempre passandosi il dado). Quando appare la seconda faccia Drago, dicono di nuovo "Drago risvegliato!". Termini immediatamente di giocare. È la fine del tuo turno.

Perdi allora tutti i Tesori accumulati durante il tuo turno. Anche il Troll ha paura del Drago, lascia sul posto il contenuto della sua Mano.

I Tesori perduti sono allora recuperati dai giocatori che hanno fatto il Drago. Si dividono tutti i Tesori della Mano del Troll e tutti quelli che hai accumulato in questo turno, iniziando dal giocatore che ha fatto apparire la seconda faccia Drago.

Poi tocca al giocatore seguente iniziare un nuovo turno.

Non appena sei nella Stanza del Tesoro, guai a te se mi svegli!



Regola speciale per 2 giocatori

Quando il tuo avversario risveglia il Drago, recupera oltre ai Tesori che hai abbandonato, fino a tre Tesori di sua scelta dalla Mano del Troll.

Fine della partita



La partita termina quando non ci sono più Tesori in una delle Stanze (o nelle due Stanze, a scelta degli Avventurieri) e il giocatore attivo ha terminato il suo turno.

I giocatori sommano ognuno il numero di Diamanti e Pepite d'Oro recuperati nel loro Sacchetto Avventuriero.

I Diamanti valgono 1, le Pepite d'Oro valgono 3.

Il giocatore con il Tesoro dal maggior valore vince la partita!
In caso di parità tra due o più giocatori, colui che ha più Pepite d'Oro vince la partita. Se c'è ancora parità, i giocatori sono dichiarati vincitori.

Nota agli Avventurieri:



Suggerimento per contare i punti...

Lo sappiamo bene, non è facile contare di 3 in 3.

Per questo motivo i vostri super Sacchetti Avventurieri integrano una tabella che vi permette di contare le Pepite d'Oro! Girate il Sacchetto e mettere le Pepite una dopo l'altra seguendo le frecce per scoprire il valore totale delle Pepite d'Oro.



La parola dell'autore e del team

L'autore ringrazia tutti coloro che hanno permesso a questo gioco di esistere e più in particolare Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu e Vincent.

Ringraziamo inoltre gli scolari e gli insegnanti di Ludres che ci hanno offerto i loro preziosi feedback e le loro impressioni su questo gioco.



Credits

Autore: Alexandre Emerit
Capo progetto: Aurélie Raphaël
Revisore: Xavier Taverner

Illustratore: Paul Mafayon
Grafico: Allison Machepy
Traduzione: Powerling



SOS DINO





Farmini





WWW.LOKI-KIDS.COM

© 2018 LOKI - All rights reserved