

CONSTRUIRE



Prouvez que vous êtes le plus courageux des chevaliers en arrivant avant les autres au sommet du volcan pour chevaucher le dragon de lave !

Dragon

Niveau gris

Blocs de lave

Niveau marron

Sommets

Marches

Blocs de lave

Chevalier

Tuiles de déplacement

Dé LEGO®

Bâton de lave

Tuiles de déplacement

Tuiles de déplacement

Orifices pour le bâton de lave

Tuiles de déplacement

But du jeu

Le premier chevalier qui parvient au sommet du volcan et chevauche le dragon de lave remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme sur l'image figurant ci-dessus ou celle figurant à la dernière page de la notice de montage.

Assemblez le dé LEGO en plaçant les deux tuiles de lave orange sur des faces opposées.



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit un chevalier et prend les 9 tuiles de déplacement de la couleur correspondante, puis place une tuile de déplacement sur le dé LEGO à côté d'une tuile de lave orange.



JOUER

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu :



Faces sans tuiles de déplacement

- 1) Placez une de vos tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé LEGO **ET**
- 2) Déplacez votre chevalier d'une case sur le volcan. Vous pouvez choisir de déplacer votre chevalier ou non.



Faces avec tuiles de déplacement

- 1) Placez une de vos tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé LEGO, s'il reste de la place sur cette face et qu'il vous reste des tuiles de déplacement **ET**
- 2) Tous les joueurs ayant des tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé peuvent déplacer leur chevalier. Le joueur qui a lancé le dé commence ; les autres joueurs concernés suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, déplaçant leur chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face du dé LEGO obtenue.

Un chevalier ne peut ni s'arrêter sur un chevalier adverse, ni passer par dessus.



Faces avec une tuile de lave orange

Déplacez un bloc de lave où vous le voulez sur le volcan pour essayer de bloquer les autres joueurs.

Une fois le bloc de lave placé, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face du dé LEGO obtenue.

Un chevalier ne peut ni s'arrêter sur un bloc de lave, ni passer par dessus.

Exemples de fonctionnement des tuiles de déplacement lorsque le joueur rouge, après avoir lancé le dé, a ajouté une tuile de déplacement rouge sur la face supérieure du dé :



Le joueur rouge se déplace d'une case



Le joueur rouge place un bloc de lave puis se déplace d'une case. Le joueur bleu se déplace ensuite d'une case.

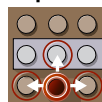


Le joueur rouge se déplace de deux cases

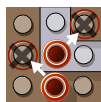


Le joueur rouge se déplace de deux cases, puis les joueurs bleu et jaune se déplacent d'une case chacun.

Déplacement des chevaliers sur le volcan



Chaque tuile de déplacement permet à un joueur de déplacer son chevalier d'une case horizontalement sur le même niveau du volcan **OU** de grimper d'un niveau sur le volcan, par exemple d'un niveau marron vers un niveau gris ou d'un niveau gris vers un niveau marron. Un chevalier ne peut grimper que d'un niveau par tuile de déplacement.



Un ● = 1 case
Les chevaliers ne peuvent pas se déplacer en diagonale.

Fin de la partie

Le premier joueur dont le dé tombe sur une tuile de lave orange alors que son chevalier se trouve sur l'un des sommets du volcan gagne la partie. Le vainqueur place son chevalier sur le gronde de lave et devient le maître du dragon !

Si le joueur parvenu au sommet n'obtient pas de tuile de lave orange à son lancer de dé, les autres joueurs continuent la partie selon les mêmes règles.



Astuce LEGO

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

CHANGER



VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !



1) Éruption

Les joueurs ont maintenant deux options lorsque le dé indique Orange :

- Déplacez un bloc de lave où vous le voulez sur le volcan pour essayer de bloquer les autres joueurs **OU**
- Passer le bâton de lave à travers le volcan pour faire tomber un chevalier se trouvant de l'autre côté. Celui-ci **RETOURNE** à sa position de départ.



Une fois que le bâton de lave a été utilisé ou un bloc de lave déplacé, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face supérieure du dé.



2) Corde d'escalade

Ajoutez une tuile marron sur une des faces du dé LEGO.

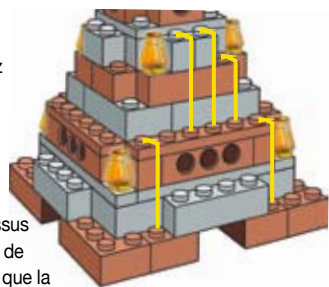
Lorsque le dé indique une face avec une tuile marron, vous pouvez grimper d'un ou plusieurs niveaux.

La tuile marron permet aux joueurs de se déplacer d'une case.

Ce mouvement peut faire grimper le chevalier d'un ou plusieurs niveaux.

Le chevalier peut maintenant grimper plusieurs niveaux à la fois sur une paroi verticale et lisse du volcan, à condition qu'il y ait une case libre au-dessus de lui.

Sur l'illustration ci-contre, les flèches jaunes indiquent les possibilités de déplacement lorsque le dé indique une face avec une tuile marron. Une fois que la corde a été utilisée, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face supérieure du dé.



Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !