

Rock & Troll

De trollenrace naar de drakenschat van Gina Manola

Spelers: 2-4

Leeftijd: vanaf 4 jaar

Speelduur: ca. 20 minuten



Spelmateriaal

- 27 wegtegels
- 10 draaktegels
- 4 sleutelfiches
- 2 dobbelstenen
- 1 snoepjesfiche
- 1 spelbord
- 1 boekje met spelregels



27 wegtegels



4 sleutelfiches



2 dobbelstenen



1 snoepjesfiche



10 draaktegels



spelbord



Spelidee

In een donkere grot zit een waardevolle schat verstopt, die door een gevaarlijke draak bewaakt wordt. Als dappere trol ben je niet bang voor draken. Je maakt je integendeel samen met je trollenbende op voor een tocht naar de donkere drakengrot. De weg naar de drakengrot leidt jullie door een ondoordringbaar woud. Onderweg moeten jullie ook nog eens de drie sleutels zien te bemachtigen om de zware sloten van de schatkist te kunnen openen. Jullie moeten samen goed afspreken om zich een weg door het woud te banen en zo de schat te vinden. Eens jullie in

de buurt van het hol zijn, zullen jullie de draak horen die eveneens onderweg is naar de schat.

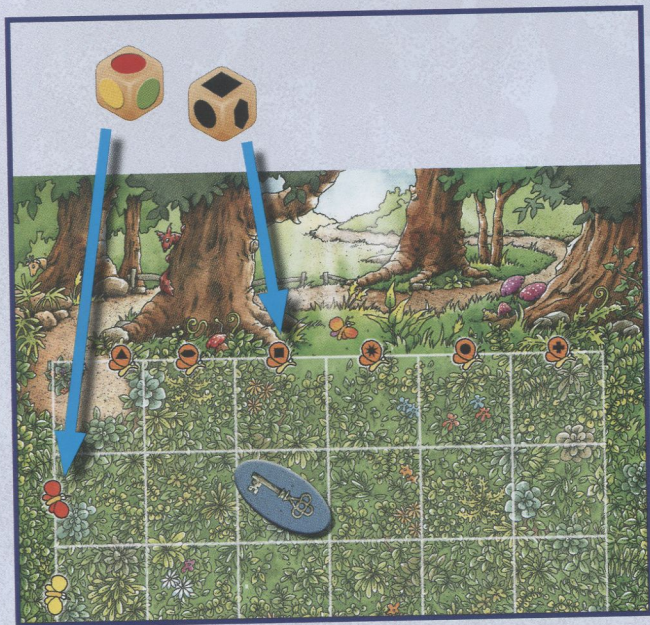
Wie zal eerst de legendarische schat in de donkere draakengrot bemachtigen, de trollenbende of de gevaarlijke draak? Als het jullie samen lukt om met drie sleutels de schat te bereiken alvorens de draak terugkomt, hebben jullie samen gewonnen. Als de draak als eerste bij de schat komt, verliezen jullie allen samen het spel, maar kunnen jullie gerust de spannende tocht nog eens opnieuw proberen!



Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De weg- en draaktegels worden geschud en gedekt rondom het spelbord gelegd. De tegels mogen niet op elkaar liggen.

Aangezien je sleutels en snoepjes in het woud moet vinden, gebruik je beide dobbelstenen om de velden op het spelbord te bepalen waarop de sleutel- en snoepjesfiche gelegd worden.



Werp je bijvoorbeeld rood en het vierkant zoals op bovenstaande tekening, dan wordt de sleutel neergelegd op de rode rij onder het symbool vierkant.

Op een veld mag je slechts één sleutel- of snoepjesfiche neerleggen. Als je per toeval een tweede keer hetzelfde vakje werpt, moet je de dobbelsteen opnieuw werpen. Van zodra de vier sleutels en de snoepjesfiche gelegd zijn, kan het spel beginnen.

De speler die het best kan brullen als een draak mag beginnen. Daarna wordt er in klokwijzerzin gespeeld.

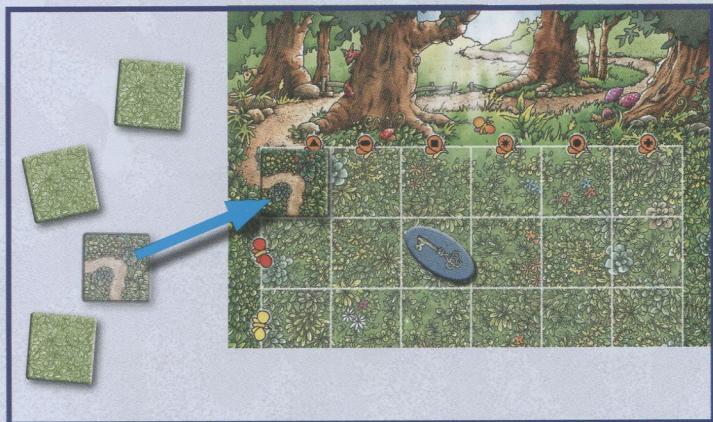


Opgelet: Er zijn vier sleutels in het spel, waarvan er maar drie moeten gevonden worden om te winnen. De vierde sleutel kan jullie helpen om te kiezen hoe jullie zich een weg door het donkere bos willen banen.

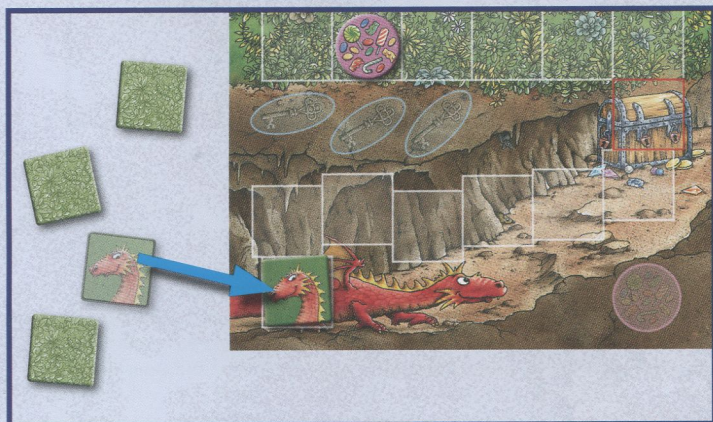


Spelverloop

De startspeler trekt een tegel naar keuze en draait deze om. Als het een weg is, legt hij deze aan het startveld aan de bosrand.



Trekt de speler een draak, dan wordt deze tegel onderaan op het eerste open veld in de drakengrot gelegd.



Daarna mag de volgende speler een tegel nemen en omdraaien. Tijdens de volgende beurten wordt de weg door het woud telkens verlengd of wordt er een draaktegel bij in de grot gelegd.

De wegetegels

Een getrokken wegetegel wordt telkens aan een andere wegetegel aangelegd. Een wegetegel mag met een willekeurige zijde aan een andere tegel aangelegd worden zolang de tekeningen van de weg aansluiten op elkaar. Het beste is dat jullie samen overleggen waar en hoe je het kaartje gaat aanleggen in het woud. Vergeet niet dat het de bedoeling is dat jullie de schat sneller bereiken dan de draak. Probeer dus de kortst mogelijke weg door het woud te nemen. Vergeet echter niet dat je ook omwegen moet maken om de drie sleutels en de snoepjesfiche mee naar de donkere drakengrot te nemen.

Op elk woudvakje mag slechts een wegetegel gelegd worden. Eens een kaart gelegd is, mag je het niet meer verleggen.

Zo mogen wegen gelegd worden.



Zo mag een wegetegel niet gelegd worden.



De sleutelfiches

Je krijgt een sleutel als je een wegkaart legt op een veld waar een sleutel ligt.

De sleutel wordt op een vrij aflegveld gelegd in de buurt van de drakengrot.

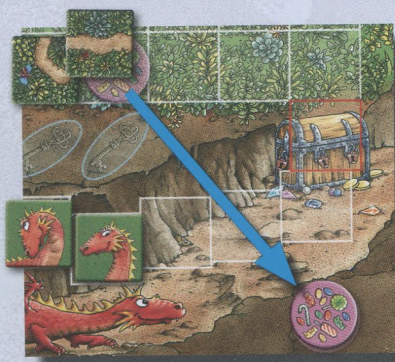
Proficiat, je hebt nu nog maar twee sleutels nodig om de schat te openen!



De snoepjesfiche

Bereik je het veld waarop de snoepjesfiche ligt, dan leg je ze op de daarvoor voorziene aflegplaats naast de schatkamer.

Met deze lekkernijen lok je de draak weg van de schat. Dit wil zeggen dat je om het even wanneer in het spel de draaktegel kan wegnemen die het dichtst bij de schat ligt en deze tot het einde van het spel op de zoetigheden kan leggen.



Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een wegtegel op het schattenveld met de rode rand wordt neergelegd. Als er een doorlopende weg van het startveld tot op de schat gelegd wordt en er liggen drie sleutels naast de donkere drakengrot, dan hebben jullie samen de trollenrace tegen de draak gewonnen!

Is de eerste kaart die op de schat gelegd wordt een draak, dan is deze eerst bij de schat en dan wint hij de race tegen jullie, de trollen. Dan kan je maar één ding doen: opnieuw spelen!



Ken je deze **ECO**-spelen al?



Waarom ecologisch?

Goed voor het milieu & goed voor onze kinderen! De papieren onderdelen die gebruikt worden in de ECO-spellenreeks worden van FSC-gecertificeerde materialen gemaakt en in een milieuvriendelijke werkwijze gedrukt. Zo kan dit spel volledig gerecycled worden en is het 100% biologisch afbreekbaar.

Natuurlijk werden alle spelmaterialen op hun veiligheid getest en geschikt bevonden voor uw kinderen.

U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Mocht er toch een aanleiding zijn, dan mag u uw klacht rechtstreeks richten tot Amigo. Heeft u nog vragen? Ook dan helpen we u graag!



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI

Rock & Troll

A la recherche du trésor du Dragon de Gina Manola

Joueurs: 2-4

Age: à partir de 4 ans

Durée de jeu: env. 20 minutes



Matériel

- 27 tuiles chemins
- 10 tuiles dragon
- 4 clefs
- 2 dés
- 1 jeton bonbon
- 1 plateau de jeu
- 1 règle de jeu



27 tuiles chemins



4 clefs



2 dés



1 jeton bonbon



10 tuiles dragon



plateau de jeu



Principe du jeu

Un trésor précieux est caché au fond d'une grotte sombre, gardé de près par un puissant dragon. Les petits trolls courageux que vous êtes n'ont peur d'aucun dragon et vous voilà donc partis ensemble en direction de sa caverne. Vous devrez trouver votre chemin à travers une forêt impénétrable... et au passage trouver les trois clefs qui vous permettront d'ouvrir les serrures qui protègent le trésor.

Ensemble, vous déciderez comment vous frayer un chemin de l'orée de la forêt jusqu'à la caverne où se trouve le

coffre. Mais de son côté, le dragon tente d'atteindre le trésor également !

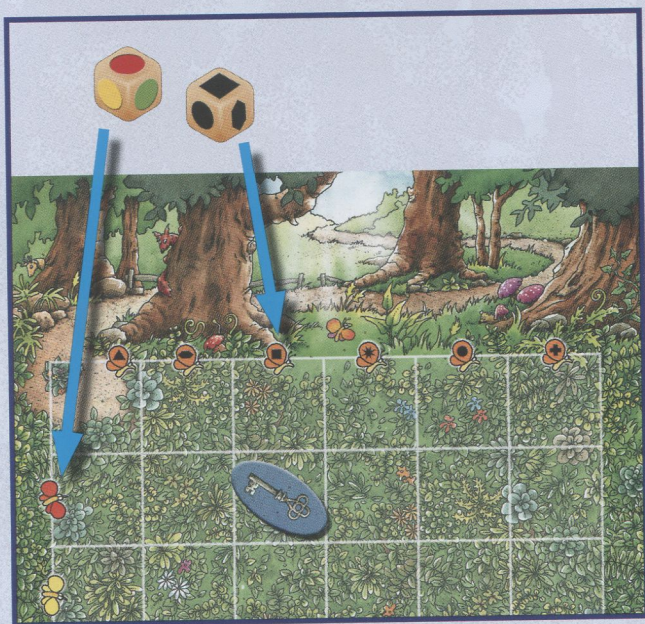
Qui sera le premier à atteindre le trésor légendaire, vous et vos amis trolls ou le dangereux dragon ? Vous gagnerez la partie si vous parvenez le premier au trésor et si vous détenez trois des clefs. Mais si le dragon atteint le trésor avant vous, c'est lui qui gagne ! Dans ce cas, vous n'aurez plus qu'à recommencer une autre chasse au trésor.



Mise en place

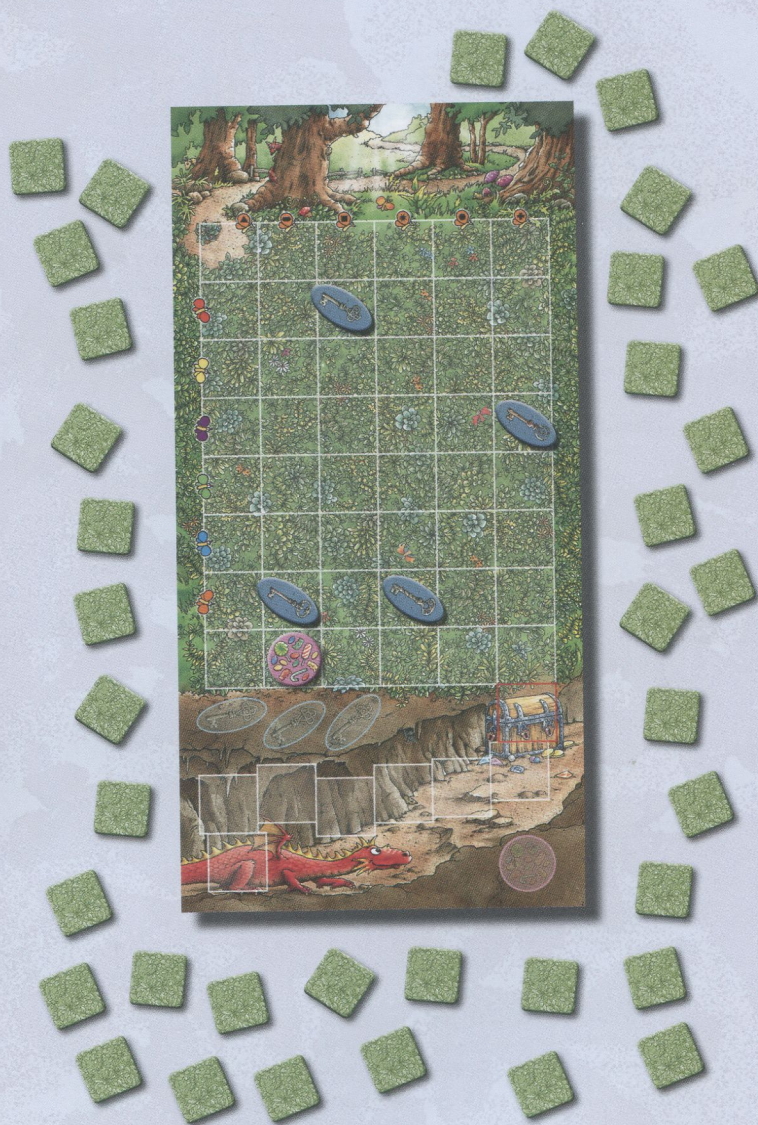
Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les tuiles dragon et les tuiles chemin et placez-les face cachée autour du plateau.

Etant donné que vous devez rassembler les jetons clef et bonbons, vous devez d'abord lancer les deux dés pour savoir où placer ces jetons en début de partie. Par exemple, si vous obtenez "rouge" et "carré", placez la clef sur l'intersection de la rangée rouge et la colonne avec le symbole carré.



Un emplacement ne peut contenir qu'un seul jeton (une clef ou les bonbons), il est donc possible que vous ayez à relancer les dés. Quand les quatre clefs et les bonbons ont été placés, vous pouvez commencer la partie.

Le joueur qui imite le mieux le rugissement du dragon commence puis chacun joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Attention : il y a quatre clefs, mais vous n'en aurez besoin que de trois pour gagner la partie. La quatrième vous permet de planifier plus facilement votre trajet à travers la forêt.

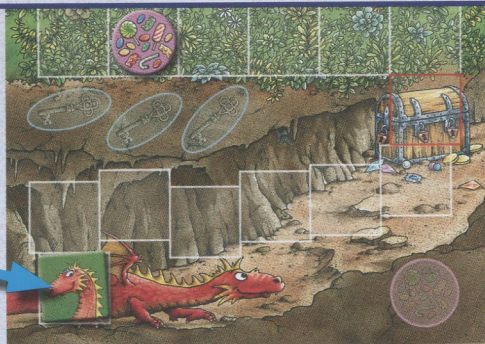


Comment jouer

Le premier joueur retourne une des tuiles face cachée. S'il s'agit d'une tuile chemin, il la connecte au départ du sentier à l'orée de la forêt.



Si c'est une tuile dragon, il la place sur le premier emplacement libre de la caverne du dragon (en bas, à gauche).



Tuiles chemin

Une nouvelle tuile chemin doit toujours être placée de façon à ce qu'elle soit correctement connectée à une tuile chemin déjà sur le plateau. Elle peut être placée adjacente à n'importe quel côté d'une des tuiles déjà sur le plateau mais elle doit toujours poursuivre le chemin représenté sur cette tuile. L'idéal est que vous décidiez ensemble où et comment placer la nouvelle tuile. N'oubliez pas que votre objectif est d'atteindre le trésor avant le dragon. Vous devez donc tenter de réaliser le chemin le plus court possible à travers la forêt. Mais pour récupérer les clés et les bonbons, il se pourrait donc qu'un petit détour soit nécessaire.

Sur chaque case de la forêt, vous ne pouvez placer qu'une seule tuile chemin, et une fois placée elle ne peut plus être déplacée.

Voici comment placer correctement une tuile chemin.



Cette tuile chemin n'a pas été placée correctement.



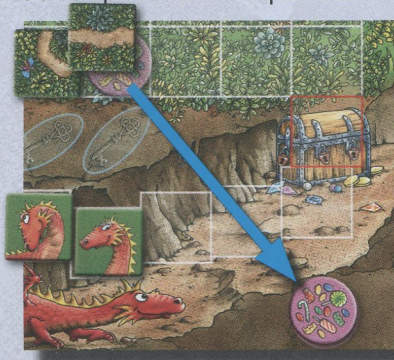
Jetons clef

Vous obtenez une clef lorsque vous placez une tuile chemin sur un emplacement contenant un jeton clef. Prenez alors la clef et déposez-la sur l'un des emplacements de clef à côté du coffre au trésor. Félicitations : vous n'avez plus besoin que de deux clefs !



Jeton bonbons

Si vous atteignez l'emplacement contenant le jeton bonbons, prenez-le et placez-le à l'emplacement indiqué sous le coffre au trésor. Ces délicieux bonbons vous serviront une seule fois à détourner momentanément le dragon du coffre. A n'importe quel moment de la partie, après avoir pris le jeton bonbons, vous pourrez retirer la tuile dragon la plus proche du coffre et la placer sur le jeton bonbons. Elle y restera jusqu'à la fin de la partie.



Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'une tuile chemin est placée sur l'emplacement du coffre au trésor (encadré de rouge).

Si vous êtes parvenus à créer un chemin continu depuis le départ du sentier jusqu'au coffre et que trois clefs ont été récupérées, vous gagnez ensemble la partie. Mais si c'est une tuile dragon qui rejoint le coffre au trésor (encadré de rouge) en premier, c'est le dragon qui gagne. Il n'y a plus qu'une seule chose à faire : recommencer une nouvelle chasse au trésor !



Connaissez-vous les autres jeux **ECO** ?



Pourquoi écologique?

Bon pour l'environnement et bon pour les enfants ! Le papier utilisé dans les jeux de la gamme Eco est fabriqué à partir de matériaux certifiés FSC et est imprimé via une méthode respectueuse de l'environnement. Ainsi, ce jeu peut être complètement recyclé et est 100% biodégradable. Bien sûr, tous les éléments du jeu sont testés et jugés sans danger pour vos enfants.

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de réclamation, vous pouvez contacter directement Amigo.
Des questions ? Nous vous aidons volontiers !



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-mail: hotline@amigo-spiele.de
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX