

CHERS PARENTS, PENSEZ A CHANGER LES PILES SI VOUS CONSTATEZ QUE LE DRAGON FONCTIONNE AU RALENTI !

PILES - INSTRUCTIONS :

INSTALLATION DES PILES : Parents, retirez le couvercle des piles (sous le dragon) à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles alcalines AA (LR06) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-dessous.

Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ». Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton sous le dragon sur la position I pour le mettre en marche.

Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le dragon en le mettant sur la position 0.

INSTALLATION DES PILES :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Fonctionne avec 3 piles AA/LR06 alcalines non fournies.



Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !



- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT :

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. Un jeu de société édité et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Déguisements non fournis dans la boîte de jeu. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Fabriqué en Chine. © 2012 DUJARDIN. Tous droits réservés.

Importé et distribué par DUJARDIN - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France. Siret 320 660 970 00049. SAV : savdujardin@tf1.fr



La légende raconte que depuis des milliers d'années, un terrible dragon vit sur une île perdue et protège le plus gros trésor ayant jamais existé !

De nombreux pirates ont déjà tenté de le lui dérober mais aucun d'entre eux n'y est arrivé ! La raison est simple, ce dragon défend ses trésors en attaquant les pirates à l'aide de son long cou. En le déplaçant, il renverse tout sur son passage et récupère ses trésors !

Seras-tu assez courageux et habile pour voler le trésor du dragon et échapper à ses attaques ?

Echappe aux attaques du dragon et sois le premier pirate à dérober son trésor !

2 à 4 joueurs - Dès 4 ans

DUJARDIN

CONTENU

1 dragon électronique en 2 parties - 1 plateau de jeu - 4 pions pirates - 4 trésors
1 dé à 6 faces (et 6 autocollants « chiffres ») - 1 règle de jeu

BUT DU JEU

Sois le premier pirate à dérober le trésor du dragon et à le ramener sur le bateau ! Mais fais bien attention aux attaques du dragon ! Il se réveille à tout moment et renverse tout sur son passage !

PRÉPARATION DU JEU

- Insérer les piles dans le compartiment prévu à cet effet (voir chapitre consacré aux "Piles").
- Assembler les 2 parties du dragon (la tête et le corps).
- Coller les 6 autocollants « chiffres » sur les 6 faces du dé.
- Activer le dragon en plaçant l'interrupteur situé sous son corps sur I.
- Placer le plateau de jeu sur une surface plate.
- Placer le dragon au centre du plateau dans les encoches prévues à cet effet.
- Chaque joueur choisit un pion pirate, place un trésor sur son chapeau et se place sur la première case du parcours dans l'ancre du dragon.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le plus jeune joueur commence la partie puis le joueur situé à sa gauche aura la main et ainsi de suite.
- Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué puis agit selon la case où il se trouve (voir descriptif des cases). Plusieurs joueurs peuvent partager une même case.
- Il y a 3 étapes à traverser durant le parcours (voir la description ci-dessous) :
 - **1^{ère} étape** : zone rouge
 - **2^{ème} étape** : zone bleue
 - **3^{ème} étape** : zone verte

Lorsqu'un pirate atteint la zone bleue, il a réussi la 1^{ère} étape du parcours et n'aura plus à revenir en arrière dans la zone rouge. De même, lorsqu'il se trouve dans la zone verte, il n'aura plus à revenir dans les zones bleue et rouge. Les premières cases de chaque étape sont indiquées par des tas d'or.

- Si le joueur réalise un **1** ou un **3** rouge avec le dé, il avance son pion du nombre de cases indiqué puis active l'écaïlle maléfique du dragon. Ce dernier entre alors en action : Attention au dragon !
- Si le dragon fait tomber les trésors des pirates, ceux qui ont été touchés et qui ont perdu leurs coffres devront faire marche arrière et se repositionner sur la 1^{ère} case de l'étape où ils se trouvent. Ils devront ensuite replacer leurs coffres sur leurs chapeaux et tenter d'arriver au plus vite sur le bateau.



DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES CASES



Case « Rejoue » (zone rouge) : le pirate qui tombe sur cette case relance le dé et avance immédiatement du nombre de cases indiqué.

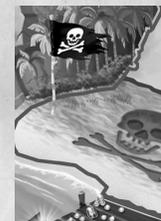
S'il est arrivé sur cette case en faisant un 1 ou un 3 rouge, il doit d'abord activer l'écaïlle du dragon avant de rejouer. Si le dragon fait tomber le trésor, le pirate repart dans l'ancre du dragon et perd le droit de rejouer. Il doit attendre son prochain tour de jeu pour lancer le dé.



Case « Trésor » (zone rouge) : lorsqu'un pirate tombe sur cette case, il pose son trésor au sol. Il est immunisé contre les attaques du dragon tant qu'il reste sur cette case.



Case « Trésor & Dragon » (zone bleue) : le pirate qui tombe sur cette case est immunisé contre les attaques du dragon tant qu'il reste sur cette case. Il pose son trésor au sol puis il appuie sur l'écaïlle du dragon qui pourra attaquer les autres pirates ! S'il est arrivé sur cette case en faisant un 1 ou un 3 rouge avec le dé, il devra activer le dragon une deuxième fois, après avoir posé son trésor au sol.



Cases « Danger de mort » (zones bleue et verte) : pour traverser le pont cassé et les sables mouvants, les pirates auront besoin de plus de temps s'ils veulent sauver leur peau ! Si un pirate tombe sur une de ces cases, il passe un tour de jeu. Si le dragon fait tomber son trésor, le pirate repart sur la première case de l'étape en cours. Il est alors hors de danger et pourra jouer au prochain tour.



Case « Dragon » (zone verte) : le pirate qui tombe sur cette case appuie sur l'écaïlle du dragon : Attention au dragon ! S'il est arrivé sur cette case en faisant un 1 ou un 3 rouge avec le dé, il devra alors activer 2 fois le dragon et se méfier doublement de ses attaques !

Le dragon déplace son cou de façon aléatoire. On ne sait jamais dans quel sens il va tourner et s'il fera tomber les trésors des pirates. Chaque partie est différente et varie en fonction des attaques du dragon.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui arrive à ramener le trésor sur le bateau pirate gagne la partie !

- Pour arriver sur le bateau, inutile de faire le compte juste.
- Lorsqu'un pirate est arrivé sur le bateau, les autres joueurs continuent la partie et tentent à leur tour d'arriver au plus vite sur le bateau !