Save the Dragon™

Frederic Moyersoen
Stivo

5+ | 2 - 4 | 15 min

Game contents

- A staircase to the main keep
- 1 Dragon's room
- 1 door to the Dragon's room
- 1 boulder
- 4 Princess/Prince pieces
- 2 special dice:
  1 Movement dice,
  1 Action dice
- 12 Bonus tokens
- 1 shield

Introduction

Legend has it that the prince or princess who succeeds in freeing the dragon will be pronounced the savior of the kingdom. But this dragon is guarded by evil sorcerers who launch enormous boulders to keep princesses and princes away. Dodge obstacles, protect yourself behind shields and be the first prince or princess to save the dragon!



Object of the game

Be the first to reach the top of the keep, enter the Dragon's Room and set it free.

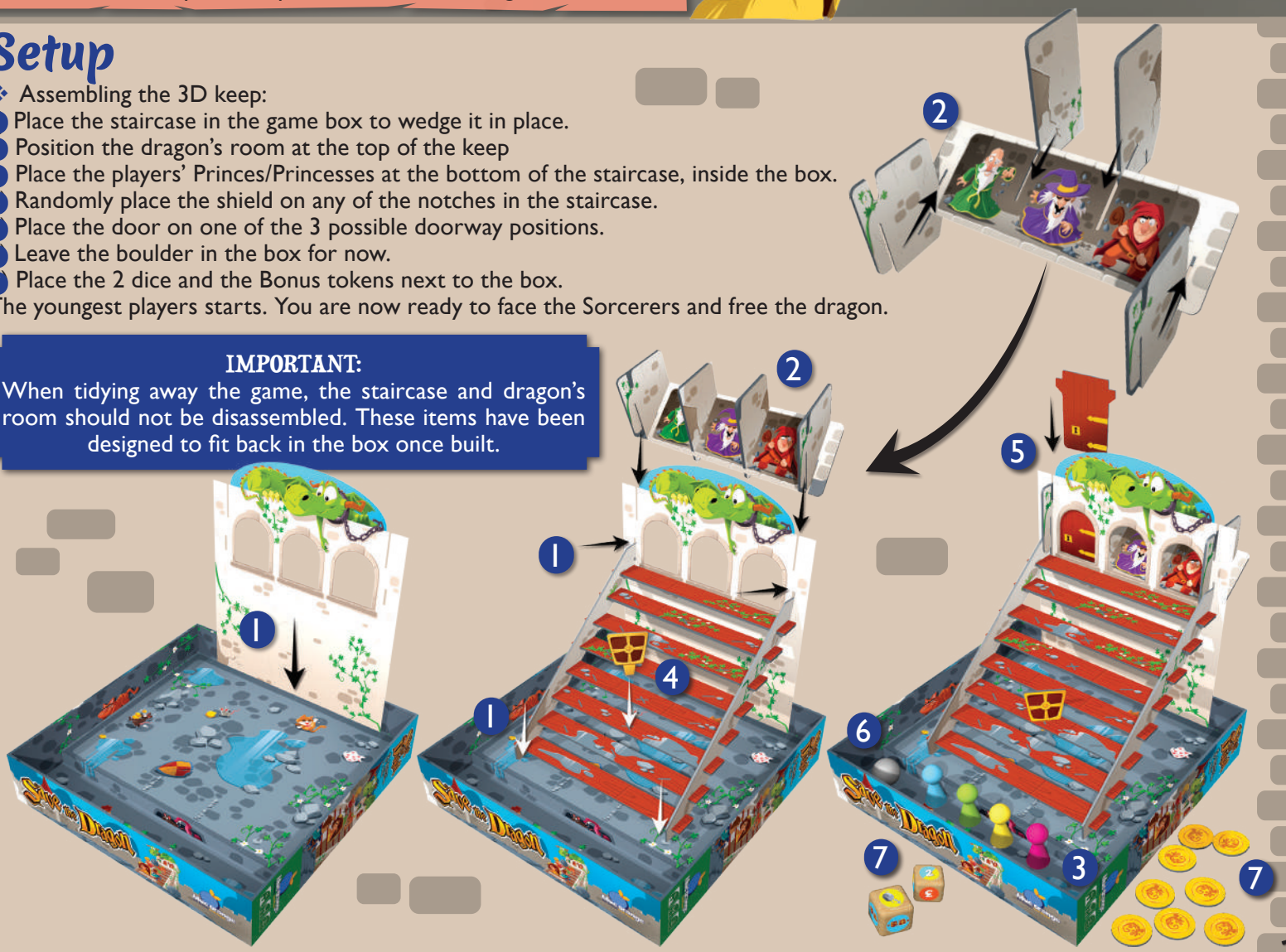
Setup

❖ Assembling the 3D keep:

1. Place the staircase in the game box to wedge it in place.
2. Position the dragon's room at the top of the keep
3. Place the players' Princes/Princesses at the bottom of the staircase, inside the box.
4. Randomly place the shield on any of the notches in the staircase.
5. Place the door on one of the 3 possible doorway positions.
6. Leave the boulder in the box for now.
7. Place the 2 dice and the Bonus tokens next to the box.

The youngest players starts. You are now ready to face the Sorcerers and free the dragon.

IMPORTANT:
When tidying away the game, the staircase and dragon's room should not be disassembled. These items have been designed to fit back in the box once built.



Playing a round

The game is played in turns moving clockwise.
On their turn, each player rolls the Movement dice and moves their Prince/Princess the same number of spaces as indicated on the dice.
All movements must be carried out entirely, whenever possible.



Moving the Princes/Princesses:

There are 9 steps to the keep. Each step is divided into 3 spaces.

- The Princesses and Princes can move forward, left and right, never diagonally or backward.
- There can only be one Princess/Prince at a time on any space.
- A Princess/Prince can cross through an occupied space but cannot stop there.
- Princesses and Princes cannot cross through nor stop on the Shield space.
- Going through a doorway is considered as a movement. If a Princess/Prince goes through one of the two open doors of the keep then this player immediately wins the game.

If the Movement dice's value is 1 or 2, the player then throws the Action dice and carries out its result.



SHIELD/DOOR:

Players choose if they want to move either the Shield or the Door:

- Moving the shield:
You can move the shield wherever you want except to a space already occupied by a Prince or a Princess.
- Moving the door:
The door can be moved to one of the 2 other spaces available.





THROWING THE BOULDER:

- Take the boulder. Choose one of the two open doors to the dragon's room and release the boulder through the doorway so it falls down the stairs.

Do not jostle the table or touch the keep as this is unfair and will cause Princes/Princesses to fall.

The boulder will hurtle down the stairs, possibly bringing Princes/Princesses down on its way. It may also be the case that the boulder bounces and causes several of them to fall at the same time. This is part of the game - the Sorcerers are very powerful.



When the boulder reaches the bottom of the staircase:

- Straighten up the fallen Princes/Princesses. Those at the bottom of the staircase receive one Bonus token (maximum 3 per player). The Princes/Princesses who are still on the staircase are also set upright, remaining on whatever space they are found on. If there is not enough space, set them up on any available space on the same step, or on the step below.
- Leave the boulder at the bottom of the stairs. Don't worry, the Sorcerers won't hesitate to make use of this again and it will fall again soon.



Bonus tokens:

- On their turns, players can spend their Bonus tokens to move their Prince/Princess in play one space more per token spent.

IMPORTANT: Each player can have a maximum of 3 tokens.



End of the game

If a princess goes through one of the open keep doors, that player frees the Dragon and automatically wins the game.

Young Princes/Princesses variation:

If they wish, young Princes/Princesses can decide not to move the shield and door.

5+ | 2 - 4 | 15 min

Introduction

La légende est formelle … le prince ou la princesse qui arrivera à libérer le dragon rendra sa gloire au royaume. Mais ce dragon est retenu par des mages diaboliques qui lancent d'énormes rochers pour les empêcher de monter. Zigzaguez, protégez-vous derrière un bouclier et soyez le premier à délivrer le dragon !!!

Matériel de jeu

- L'escalier du grand donjon
- La chambre du dragon
- La porte de la chambre du dragon
- 1 rocher
- 4 pions Princesse/Prince
- 2 dés spéciaux :
  1 dé de Déplacement,
  1 dé d'Actions
- 12 jetons Bonus
- 1 bouclier



But du jeu

Être le premier à entrer dans la chambre du dragon tout en haut du donjon pour le délivrer.

Mise en place

❖ Montage du donjon 3D :

1. Placez l'escalier dans la boîte du jeu pour bien le caler.
2. Placez la chambre du dragon en haut du donjon.
3. Placez les pions Princesse/Prince des joueurs tout en bas de l'escalier dans la boîte.
4. Placez le bouclier au hasard sur n'importe quelle encoche de l'escalier.
5. Placez la porte sur l'un des 3 emplacements disponibles en haut de l'escalier.
6. Laissez le rocher dans la boîte pour le moment.
7. Placez les 2 dés et les jetons Bonus à proximité de la boîte.

Le plus jeune joueur commence. Vous êtes maintenant prêts à affronter les mages et à libérer le dragon.

NOTE IMPORTANTE :
Lorsque vous rangerez le jeu, les escaliers et la chambre du dragon ne doivent pas être démontés, ces éléments sont prévus pour rentrer dans la boîte en restant montés ainsi.



Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.
À son tour, le joueur lance le dé de déplacement et applique le résultat en déplaçant son pion Princesse/Prince d'un nombre de cases égal à la valeur du dé.
L'intégralité du déplacement est obligatoirement appliquée tant que cela est possible.



Déplacement des pions Princesse/Prince :

Il y a 9 marches dans les escaliers du donjon. Chaque marche est divisée en 3 emplacements.

- ❖ Les pions se déplacent toujours orthogonalement, jamais en diagonale ni en reculant.
- ❖ Il ne peut y avoir qu'un seul pion par emplacement.
- ❖ Un pion peut traverser un emplacement occupé par un autre, mais il ne peut pas s'y arrêter.
- ❖ Les pions ne peuvent ni traverser, ni terminer leur mouvement sur l'emplacement du bouclier.
- ❖ Passer par une porte ouverte est considéré comme un déplacement. Si un pion traverse l'une des deux portes ouvertes du donjon, le joueur concerné gagne immédiatement la partie.

Si le dé de déplacement montre la valeur 1 ou 2, le joueur lance ensuite le dé d'Actions et en applique le résultat.



BOUCLIER/PORTE :

Le joueur choisit s'il veut déplacer le Bouclier ou la Porte :

- ❖ Déplacez le bouclier :

Déplacez le bouclier sur un autre emplacement, mais le bouclier ne peut pas être posé sur le même emplacement qu'un pion.

- ❖ Déplacez la porte :

Déplacez la porte sur l'un des 2 autres emplacements disponibles.





LANCEZ LE ROCHER :

- ❖ Prenez le rocher. Choisissez l'une des deux portes ouvertes de la chambre du dragon et lâchez le rocher vers l'escalier à travers cette porte.

Ne bousculez pas la table et ne touchez pas le donjon car cela ferait injustement tomber les pions.
Le rocher va dévaler les escaliers et possiblement emporter les pions qui s'y trouvent. Il se peut également que le rebond du rocher en fasse tomber d'autres en même temps, cela fait partie du jeu, les mages sont très puissants !



Quand le rocher a fini sa chute :

- ❖ Redressez les pions Princesse/Prince tombés à terre. Ceux qui se trouvent tout en bas reçoivent un jeton Bonus (maximum 3 jetons par joureur). Les pions encore présents sur l'escalier sont également redressés si besoin, sur l'emplacement de la marche où ils se trouvent. S'il n'y a pas de place, placez le pion sur un emplacement disponible sur la même marche, sinon sur une marche en dessous.
- ❖ Laissez le rocher en bas des escaliers. Rassurez-vous, il va vite revenir car les mages ne vont pas tarder à s'en sévir de nouveau !



Les jetons Bonus :

- ❖ À son tour, le joueur peut utiliser ses jetons Bonus pour déplacer son pion d'une case supplémentaire par jeton dépensé.

IMPORTANT : Chaque joueur ne peut avoir que 3 jetons Bonus maximum.



Fin de partie

Si un pion Princesse/Prince traverse l'une des portes ouvertes du donjon, le joueur concerné délivre le dragon et remporte immédiatement la partie.

Variante jeunes princes / princesses :

Les plus petits joueurs ne sont pas obligés de déplacer le bouclier ni la porte s'ils le désirent.