

## **Dorada**

Jeu de dé pour 2 à 4 personnes à partir de 12 ans

**Contenu:** 1 plan de jeu (se place verticalement)  
16 pions de 4 couleurs différentes  
(jaune/rugueux, violet/ondulé, vert/velours,  
bleu/lisse strié)  
1 sachet de chevilles (pour fixer les pions)  
1 dé  
1 règle

### **But du jeu**

Qui amènera le plus de pions de sa couleur sur la case d'arrivée «DORADA»? (case finale entourée des chiffres). Plus on y arrive tard, plus on obtient de points. Le vainqueur est à la fin du jeu celui qui possède le plus de points.

### **Préparatifs**

Ficher une cheville dans le trou de chaque case.

Chaque joueur reçoit au début du jeu 4 pions de la même couleur; il les empile sur la case-départ en tournant le côté rouge (trait adhésif en travers du pion) vers le bas.

### **Le jeu commence**

C'est le plus jeune qui commence; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur, dont c'est le tour, lance le dé et fait avancer l'un de ses pions du nombre de points obtenus au dé. Chaque case correspond à un point (même les cases spéciales).

Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un ou plusieurs pions (même s'il s'agit de pions de sa propre couleur), il pose son pion sur les autres.

Le ou les pions placés en-dessous se trouvent bloqués jusqu'à ce que tous les pions placés au-dessus aient été déplacés.

Il est toujours possible de sauter une case occupée par un ou plusieurs pions, mais cette case compte alors. Chaque fois que c'est à son tour, le joueur fait avancer n'importe quel pion de sa couleur, à condition qu'il soit libre.

Il a également le droit de laisser, pendant un certain temps, un ou plusieurs pions de sa couleur sur la case-départ.

Il n'est pas permis de laisser passer volontairement son tour et de ne pas avancer de pion. Un 6 ne donne pas le droit de rejouer. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse momentanément avancer aucun pion et doive donc laisser passer son tour. C'est le cas lorsque tous les pions de sa couleur se trouvent bloqués par des pions adverses. Dans ce cas, le joueur en question ne peut recommencer à jouer que lorsqu'il dispose à nouveau d'un pion libre.

### **Les différentes cases spéciales**

**A)** Le chemin qui mène à la case d'arrivée est plein de dangers: il s'agit des cases-pièges (cases rugueuses).

Le joueur qui doit placer un de ses pions sur une case-piège libre perd ce pion: on retourne alors celui-ci de façon à ce que le côté rouge (trait rouge en travers du pion) soit en haut.

Quelle chance alors pour ceux qui doivent passer sur cette case: le pion perdu sert en effet de «pont» et on peut y passer comme sur n'importe quelle autre case.

**B)** Les cinq cases-tremplins (cases avec chiffres à côté, rouge et blanche).

Elles peuvent être utiles, mais aussi très déplaisantes. Quand un pion arrive sur une case-tremplin où figure un nombre positif, il doit aussitôt avancer d'autant de cases libres (c.-à-d. de cases qui ne sont pas occupées par d'autres pions) que de points indiqués.

Une case-piège vide ou munie d'un «pont» compte alors comme case libre. Si un pion arrive de cette façon sur une case-piège, il est perdu. S'il arrive sur une deuxième case-tremplin, il doit à nouveau avancer du nombre de cases libres indiqué.

Si un pion arrive sur la seule case-tremplin négative, il doit alors reculer des trois cases libres indiquées par cette case-tremplin.

**C)** Le joueur dont le pion arrive sur une case en or (carrée) s'épargne un long chemin. Il doit en effet placer son pion directement sur la case d'arrivée «DORADA» et se trouve ainsi en possession de quelques points.

Si un joueur perd ses 4 pions, il n'a vraiment pas eu de chance, mais il a bien le temps maintenant d'assister les autres joueurs de ses conseils... Bref, il est éliminé!

## **L'arrivée**

A partir de la dernière case, on ne peut atteindre la case d'arrivée «DORADA» qu'en jouant un 6 à moins que

plusieurs «ponts» n'aient déjà été formés devant la case d'arrivée.

Celui qui arrive sur la dernière case-tremplin avant l'arrivée est sûr d'atteindre la case «DORADA».

Chaque pion qui parvient à son tour sur la case «DORADA» est empilé sur les pions qui s'y trouvent déjà.

Il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre exact de points pour atteindre la case d'arrivée «DORADA». Les points en trop ne comptent plus.

### **Fin du jeu**

Le jeu est terminé quand tous les pions ont atteint «DORADA» ou bien sont tombés dans les cases-pièges et devenus ainsi des «ponts».

### **Le calcul des points**

Les pions qui ont atteint la case «DORADA» obtiennent différents points.

Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus grand nombre de points.

Et maintenant, amusez-vous bien et... bonne chance dans la course menant à «DORADA».

Pour le pion arrivé le dernier, donc placé tout en haut de la pile, on compte 100 points.

Pour le pion placé juste en-dessous, on compte 80 points.

Pour le prochain pion, on compte 60 points

Pour le prochain pion, on compte 50 points.

Pour le prochain pion, on compte 40 points.

Pour le prochain pion, on compte 30 points.

Pour le prochain pion, on compte 20 points.

Pour tous les autres pions placés en-dessous, on compte pour chacun 10 points.