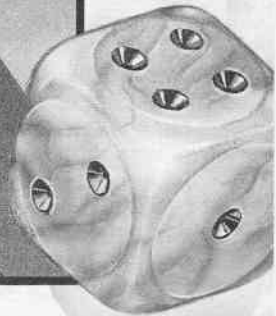
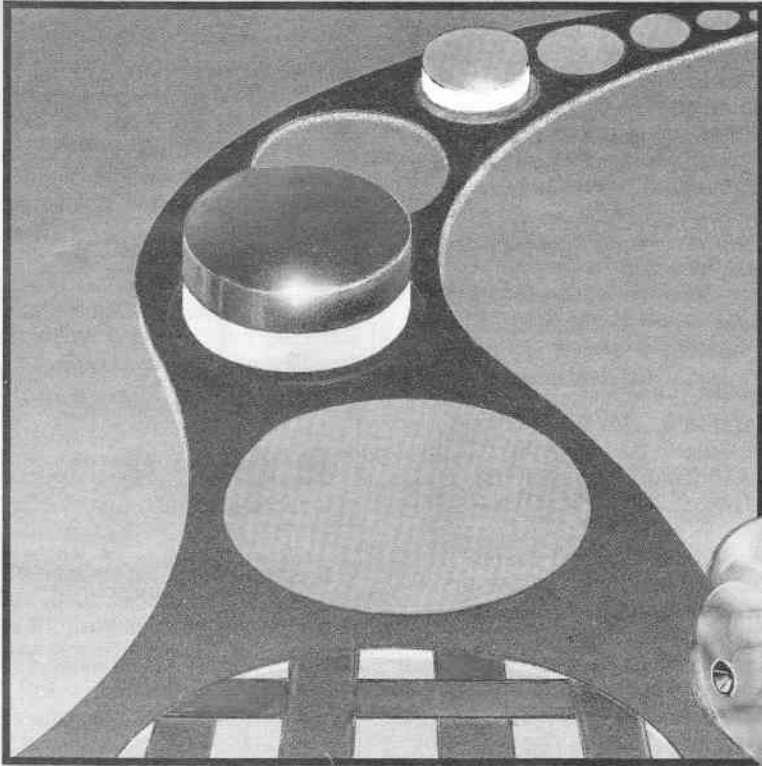


467

# DORADA



® Ravensburger

Jeu Ravensburger® No 01 559 7

Auteur: Rudi Hoffmann

Graphisme: Heiner Buck

Jeu de dé pour 2 à 4 personnes

à partir de 12 ans

Contenu: 1 plan de jeu  
16 pions de 4 couleurs  
différentes  
1 dé  
1 règle de jeu

## But du jeu

Qui amènera le plus de pions de sa couleur sur la case d'arrivée «DORADA»? 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

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 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.

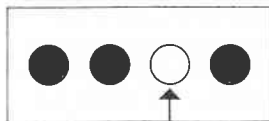
Il est toujours possible de sauter une case occupée par un ou plusieurs pions, mais cette case compte alors. Chaque fois que c'est à son tour, le joueur fait avancer n'importe quel pion de sa couleur, à condition qu'il soit libre.

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

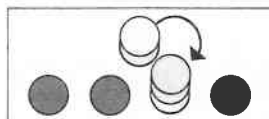
Il n'est pas permis de laisser passer volontairement son tour et de ne pas avancer de pion. Un 6 ne donne pas le droit de rejouer. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse momentanément avancer aucun pion et doit donc laisser passer son tour. C'est le cas lorsque tous les pions de sa couleur se trouvent 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** (ill.).



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 soit en haut.

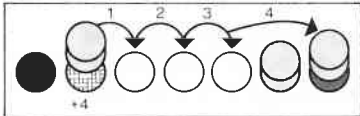


Quelle chance alors pour ceux qui doivent passer sur cette case: le pion perdu sert en effet de «pont» et on peut y passer comme sur n'importe quelle autre case.

**B) Les cinq cases-tremplins (ill.).**

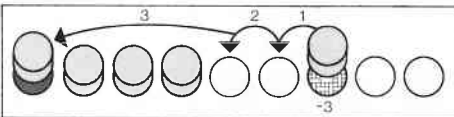


Elles peuvent être utiles, mais aussi très déplaisantes. Quand un pion arrive sur une case-tremplin où figure un nombre positif, il doit aussitôt avancer d'autant de cases libres (c.-à-d. de cases qui ne sont pas occupées par d'autres pions) que de points indiqués (ill.).

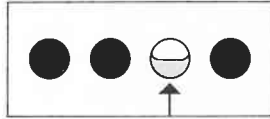


Une case-piège vide ou munie d'un «pont» compte alors comme case libre. Si un pion arrive de cette façon sur une case-piège, il est perdu. S'il arrive sur une deuxième case-tremplin, il doit à nouveau avancer du nombre de cases libres indiqué.

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



**C) Le joueur dont le pion arrive sur une case en or s'épargne un long chemin (ill.).**

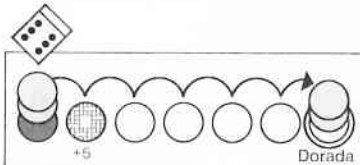


Il doit en effet placer son pion directement sur la case d'arrivée «DORADA» si se trouve ainsi en possession de quelques points.

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 (ill.).



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

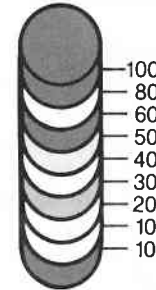
case d'arrivée «DORADA». Les points en trop ne comptent plus.

**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 (ill.).



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.

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».

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**



Ravensburger Spiele® Nr. 01 559 7

Autor: Rudi Hoffmann

Grafik: Heiner Buck

Ein Würfelspiel für 2-4 Personen

ab 12 Jahren

- Inhalt:
- 1 Spielplan
  - 16 Spielsteine in vier verschiedenen Farben
  - 1 Würfel
  - 1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels

Wem gelingt es, möglichst viele Steine seiner Farbe ins Zielfeld „DORADA“ zu bringen? Je später ein Spielstein ins Zielfeld gelangt, um so mehr Punkte werden gutgeschrieben. Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat.

## Vorbereitung

Jeder Mitspieler erhält zu Beginn vier gleichfarbige Spielsteine, die er mit der roten Seite nach unten auf dem Startfeld seiner Spielfarbe übereinanderstapelt.

## Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler darf beginnen; nach ihm wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und setzt **einen** seiner Spielsteine um die gewürfelte Augenzahl vor. Dabei entspricht jedes Feld (auch die Sonderfelder) **einem** Würfelpunkt. Landet ein Spielstein auf einem Feld, das bereits von einem oder mehreren Steinen besetzt ist (auch von Steinen der eigenen Farbe), dann wird er obenauf gesetzt.

Der oder die darunterliegenden Steine sind nun so lange blockiert, bis alle darüberliegenden Steine weitergezogen wurden.

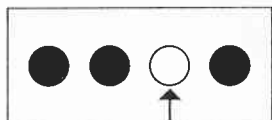
Ein Feld, das von einem oder mehreren Steinen besetzt ist, darf jederzeit übersprungen werden, wird aber immer mitgezählt.

Ein Spieler darf bei jedem Zug neu wählen, welchen freien Spielstein seiner Farbe er ziehen will. Er kann dabei auch einen oder mehrere Steine seiner Farbe über längere Zeit hinweg auf dem Startfeld stehen lassen.

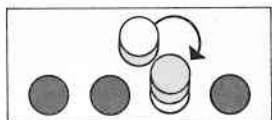
Freiwilliges Aussetzen mit Würfeln und Ziehen, ist nicht erlaubt. Nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt. Es kann vorkommen, daß ein Spieler für kurze Zeit zugunfähig ist und passen muß. Dies ist dann der Fall, wenn alle Steine seiner Farbe durch gegnerische Steine blockiert sind. In diesem Fall kann der betreffende Spieler erst weiterziehen, wenn er wieder über einen freien Stein verfügt.

## Die verschiedenen Sonderfelder

- A) Der Weg ins Zielfeld ist voller Gefahren, den **Stolperfeldern** (Abb.).



Wer einen seiner Spielsteine in ein offenes Stolperfeld setzen muß, verliert diesen Stein. Er wird umgedreht und zeigt nun mit der roten Farbseite nach oben.



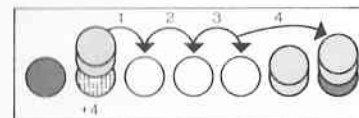
Glück für alle, die dieses Feld noch passieren müssen: der verlorene Stein

dient als „Brücke“ und kann von jedem nachfolgenden Spielstein wie ein normales Lauffeld betreten werden.

- B) Die fünf **Sprungfelder** (Abb.)



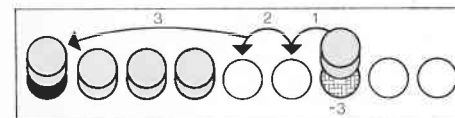
Wenn beim Weg ins Ziel sehr behilflich sein, aber auch sehr mißlich sein. Landet ein Spielstein auf einem Sprungfeld mit einer positiven Zahl, dann muß er sofort um die angegebene Anzahl **freier** (d.h. nicht von anderen Spielsteinen besetzter) Felder vorwärts gezogen werden (Abb.).



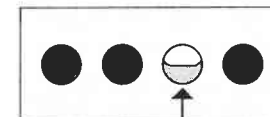
Ein leeres oder nur mit einer „Brücke“ versehenes Stolperfeld zählt dabei als freies Feld.

Landet der Spielstein dabei in einem Stolperfeld, geht er verloren. Landet er auf einem weiteren Sprungfeld, so muß er wiederum um die angegebene Anzahl freier Felder vorwärts gezogen werden.

Landet ein Spielstein auf dem einzigen negativen Sprungfeld, dann muß er sofort um die angegebenen drei **freien** Felder zurückgezogen werden, notfalls zurück bis ins Startfeld (Abb.).



- C) Wer mit seinem Spielstein auf einem Goldfeld landet (Abb.),



spart sich einen langen Weg: er muß seinen Spielstein direkt ins Zielfeld „DORADA“ stellen und hat damit schon einige Pünktchen sicher.

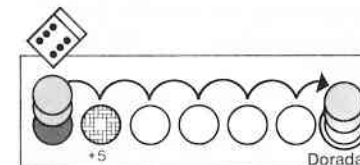
Verliert ein Spieler alle seine vier Spielsteine, dann hat er

- a) Pech gehabt und
- b) viel Zeit, den Mitspielern beim Endspurt als Berater tätig zur Seite zu stehen.

Kurzum, dann scheidet er aus.

## Der Zieleinlauf

Vom letzten Lauffeld aus kann das Zielfeld „DORADA“ nur mit einem Sechser-Wurf erreicht werden (Abb.).



Es sei denn, es haben sich bereits mehrere „Brücken“ vor dem Zielfeld gebildet.

Wer auf das letzte Sprungfeld vor dem Ziel kommt, landet sofort anschließend sicher in „DORADA“.

Jeder nachfolgende Stein wird im „DORADA-Feld“ auf die bereits eingetroffenen Spielsteine gestapelt.

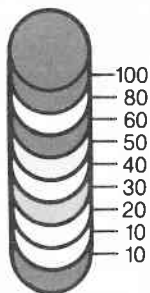
Das Zielfeld „DORADA“ muß nicht mit genauem Würfelwurf erreicht werden. Überzählige Punkte verfallen ganz einfach.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielsteine „DORADA“ erreicht haben, oder aber in die Stolperfelder gefallen sind und damit zu „Brücken“ geworden sind.

### Die Wertung

Die Spielsteine, die das Zielfeld „DORADA“ erreicht haben, erhalten Punkte: (Abb.).



Für den zuletzt angekommenen obersten Spielstein werden 100 Punkte gutgeschrieben,  
für den darunterliegenden Stein gibt es 80 Punkte,  
für den nächsten Stein gibt es 60 Punkte,  
für den nächsten Stein gibt es 50 Punkte,  
für den nächsten Stein gibt es 40 Punkte,  
für den nächsten Stein gibt es 30 Punkte,  
für den nächsten Stein gibt es 20 Punkte,  
für **alle weiteren** darunterliegenden Steine gibt es je 10 Punkte.

Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spielspaß und Würfelglück beim Wettlauf auf das Zielfeld „DORADA“

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg