

Le PONT du DRAGON



But du jeu

Amener le plus de pépites de l'autre côté du pont en essayant d'en faire tomber le moins possible.

Mise en place

Installez et placez le pont au milieu des joueurs. Les chevaliers et les pépites sont placés d'un même côté du pont. Le dragon est positionné sous le pont, au centre, sur la partie noire de la traverse multicolore. Selon le nombre de joueurs, chacun peut choisir un ou deux chevaliers et les faire avancer comme il le souhaite.

Déroulement d'une partie

Chaque joueur doit placer une pépite sur la main du chevalier de son choix avant de le faire monter sur le pont. Les joueurs jouent tous ensemble contre le dragon et réalisent 3 actions dans l'ordre ci-dessous :

1) Lancé de dés

A son tour, un joueur lance les 2 dés :

- Le dé avec les nombres indique de combien de cases les chevaliers peuvent avancer.
- Le dé avec les couleurs indique où le dragon doit se placer.

2) Déplacement des chevaliers

Le joueur décide quel chevalier il déplace et de combien de cases le chevalier se déplace.

Un même joueur peut déplacer un ou plusieurs chevaliers en répartissant le nombre de déplacements comme il le souhaite.

3) Déplacement du dragon

Le dragon se déplace toujours après les chevaliers. Le joueur déplace lui-même le dragon sur la couleur désignée par le dé. Ensuite, il appuie d'un coup sec sur la queue du dragon. Deux issues :

- Le chevalier tombe ou fait tomber sa pépite en dehors du pont, la pépite est gagnée par le dragon et le chevalier retourne au départ, à côté du pont.
- Le chevalier ou la pépite restent sur le pont, mêmes tombés, le joueur les replace correctement et on passe au joueur suivant.

Attention, si le dé affiche la tête du dragon, les joueurs ont de la chance, le dragon fait une petite sieste. Il ne bouge pas et le joueur n'appuie pas sur sa queue.

Récupérer des pépites perdues

Les chevaliers peuvent décider de récupérer une pépite gagnée par le dragon seulement quand la face « dragon » apparaît sur le dé. Le dragon est endormi, c'est le bon moment pour récupérer une pépite. A ce moment, les joueurs ont donc le choix entre :

- Bouger un ou plusieurs chevaliers en répartissant les mouvements du dé mouvements.
- Ne pas bouger mais récupérer une pierre gagnée par le dragon et la poser sur un des chevaliers se trouvant sur le pont (max 2 pierres par chevalier).



Fin du jeu

La partie se termine quand il n'y a plus de pépites à jouer. C'est l'heure de faire les comptes. Si les joueurs ont plus de pépites que le dragon, les joueurs ont gagné. Si le dragon a plus de pépites que les joueurs, c'est le dragon qui a gagné.

Variante du jeu

Dans cette variante, les joueurs jouent les uns contre les autres.

Quand il y a uniquement deux joueurs, il est possible de jouer avec deux chevaliers en même temps. S'il le souhaite, un joueur peut superposer deux pépites sur son chevalier : plus de risque mais aussi plus de gain s'il parvient à le faire traverser !

Dans cette variante, c'est le joueur adverse qui déplace le dragon et appuie sur sa queue. Si la pépite tombe en dehors du pont, ce joueur récupère la pépite. On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand les 11 pépites ont traversé le pont, on fait les comptes et celui qui en a le plus remporte la partie.



Aim of the game

Get the most gold nuggets to the other side of the bridge, dropping as few as possible.

Set-up

Set up the board and put the bridge in the centre of the players. The knights and the gold nuggets all go on the same side of the bridge. The dragon goes under the bridge in the centre, on the black part of the multicoloured section. Depending on the number of players, they can choose one or two knights and move them forward in any order.

Instructions

Each player puts a gold nugget on the hand of their chosen knight before putting him on the bridge. Players all play together against the dragon and carry out 3 actions in the following order:

1) Throw the dice

When it is his turn, a player throws the 2 dice:

- the die with the numbers shows how many squares the knights can move forward,
- the die with the colours shows where the dragon must be placed.

2) Move the knights

The player decides which knight he is moving and how many squares he will move.

One player can move one or several knights however he likes, sharing the number on the die.

3) Move the dragon

The dragon always moves after the knights. The player moves the dragon to the square shown on the die. Then, he pushes the dragon's tail down hard. Two results:

- the knight falls or drops his gold nugget over the side of the bridge, in which case the dragon wins the gold nugget and the knight goes back to the start next to the bridge.
- The knight and the gold nugget stay on the bridge. The player can reposition the nugget correctly and it is the next player's turn.

Warning: if the die shows the dragon's head, the players are in luck! The dragon is having a nap. The dragon doesn't move and the player doesn't push down on its tail.

Collect lost gold nuggets

The knights can decide to collect a gold nugget won by the dragon only when the "dragon" is shown on the die. The dragon is asleep; it's the perfect time to collect a gold nugget. Now, the players have the choice between:

- Moving one or several knights by sharing the number on the die
- Not moving but collecting a gold nugget that the dragon won and giving it back to one of the knights on the bridge (maximum of 2 nuggets per knight).

End of the game

The game is over when there are no more gold nuggets in play. It's time to add them up. If the players have more



gold nuggets than the dragon, the players have won. If the dragon has more gold nuggets than the players, the dragon has won.

Variation

When there are only two players, they can play with two knights at the same time. If he wants, a player can put two gold nuggets on his knight. It is more risky but he will win more if he can get across the bridge!

In this version, the other player moves the dragon and pushes on his tail. If the gold nugget falls from the bridge, the player collects it. The game is played clockwise.

When the 11 gold nuggets have crossed the bridge, count them up and the player with the most wins the game!



Spielziel

So viele Nuggets wie möglich über die Brücke zu tragen und dabei möglichst wenige fallen zu lassen.

Spielaufbau

Bauen Sie die Brücke auf und platzieren Sie sie in der Mitte der Spieler. Ritter und Nuggets werden auf der gleichen Seite der Brücke platziert. Der Drache wird unter der Brückenmitte auf dem schwarzen Teil des mehrfarbigen Querträgers positioniert. Je nach Anzahl der Spieler kann jeder Spieler einen oder zwei Ritter auswählen und sie nach Belieben vorrücken lassen.

Spielablauf

Jeder Spieler muss dem Ritter seiner Wahl ein Nugget in die Hand geben, bevor er ihn auf die Brücke schickt. Alle Spieler spielen gemeinsam gegen den Drachen und führen 3 Schrittschritte in der folgenden Reihenfolge durch:

1) Würfeln

Wenn er am Zug ist, würfelt ein Spieler mit beiden Würfeln:

- Der Würfel mit den Zahlen gibt an, um wie viele Felder die Ritter vorrücken können
- Der farbige Würfel zeigt an, wo der Drache platziert werden soll.



2) Züge der Ritter

Der Spieler entscheidet, welchen Ritter er weiterbewegt und wie viele Felder er weiterzieht.

Ein und derselbe Spieler darf einen oder mehrere Ritter weiterbewegen, indem er die Anzahl der Züge nach Belieben aufteilt.

3) Züge des Drachen

Der Drache zieht immer hinter den Rittern her. Der Spieler setzt den Drachen selbst auf die Farbe, die der Würfel anzeigt. Dann drückt er kurz auf den Schwanz des Drachen. Zwei Möglichkeiten:

- Der Ritter fällt oder lässt sein Nugget von der Brücke fallen, der Drache gewinnt das Nugget und der Ritter kehrt an den Start neben der Brücke zurück.
- Der Ritter oder das Nugget sind gefallen, bleiben aber auf der Brücke, der Spieler stellt sie wieder richtig auf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Wenn der Würfel den Drachenkopf zeigt, haben die Spieler Glück, denn der Drache macht gerade ein Schläfchen. Er bewegt sich nicht und der Spieler drückt nicht auf seinen Schwanz.

Verlorene Nuggets zurückholen

Die Ritter können nur dann entscheiden, einen vom Drachen gewonnenen Nugget zurückzuholen, wenn der Würfel die „Drachen“-Seite zeigt. Wenn der Drache schläft, ist ein guter Zeitpunkt, ein Nugget zurückzuholen. Dann können sich die Spieler entscheiden:

- Einen oder mehrere Ritter weiterzubewegen, indem sie den Würfelwurf aufteilen.
- Nicht weiterziehen, sondern einen vom Drachen gewonnenen Stein zurückzuholen und auf einen der Ritter zu legen, der sich auf der Brücke befindet (maximal 2 Steine pro Ritter).

Spielende

Das Spiel endet, wenn es keine Nuggets mehr zu spielen gibt. Jetzt wird ausgezählt: Wenn die Spieler mehr Nuggets haben als der Drache, haben die Spieler gewonnen. Wenn der Drache mehr Nuggets hat als die Spieler, hat der Drache gewonnen.

Spielvariante

Bei dieser Variante spielen die Spieler gegeneinander.

Bei nur zwei Spielern ist es möglich, mit zwei Rittern gleichzeitig zu spielen. Wenn der Spieler möchte, kann er zwei Nuggets auf seinen Ritter legen: Mehr Risiko, aber auch mehr Gewinn, wenn es ihm gelingt, die Brücke zu überqueren!

Bei dieser Variante bewegt der gegnerische Spieler den Drachen und drückt auf seinen Schwanz. Wenn das Nugget von der Brücke fällt, erhält dieser Spieler das Nugget. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn alle 11 Nuggets über die Brücke befördert wurden, wird ausgezählt und der Spieler mit den meisten Nuggets hat gewonnen.



Doel van het spel

Zoveel mogelijk klompjes naar de andere kant van de brug brengen en er zo weinig mogelijk laten vallen.

Organisatie

Monteer en plaats de brug in het midden tussen de spelers. Alle ridders en klompjes worden aan de ene kant van de brug geplaatst. De draak wordt centraal onder de brug geplaatst, op het zwarte gedeelte van de veelkleurige oversteek. Afhankelijk van het aantal speler mag iedereen een of twee ridders kiezen en ze zelf bepalen hoe ze vooruit gaan.

Verloop van een spel

Elke speler legt een klompje op de hand van de ridder die hij kiest voordat hij de brug opgaat. De spelers spelen allemaal samen tegen de draak en voeren daarvoor drie handelingen uit in deze volgorde:

1) Dobbelsteen gooien

Als het zijn beurt is, gooit de speler twee dobbelstenen:

- de steen met ogen geeft aan hoeveel vakjes de ridders vooruit mogen gaan
- de steen met kleuren geeft aan waar de draak moet geplaatst worden.



2) Verplaatsing van de ridders

De speler beslist welke ridder hij verplaatst en hoeveel vakjes de ridder vooruit gaat.

Eenzelfde speler mag een of meerdere ridders verplaatsen en het aantal vakjes verdelen zoals hij dat wenst.

3) Verplaatsing van de draak

De draak wordt steeds na de ridders verplaatst. De speler verplaatst zelf de draak naar de kleur die de dobbelsteen aangeeft. Daarna drukt hij één keer hard op de staart van de draak. Twee mogelijke uitkomsten:

- De ridder valt of laat zijn klompje buiten de brug vallen en de draak wint het klompje en de ridder moet terug naar de startplek, naast de brug.
- De ridder of het klompje blijven op de brug, zelfs als ze gevallen zijn, de speler zet ze terug goed en de beurt gaat naar de volgende speler.

Opgelet, als de dobbelsteen op de kop van de draak valt, hebben de spelers geluk, want dan doet de draak een dutje. Hij beweegt niet en de speler duwt niet op zijn staart.

Verloren klompjes recupereren

De ridders kunnen besluiten om een klompje dat de draak gewonnen heeft, te recupereren, maar alleen als de dobbelsteen op de kant «draak» valt. De draak slaapt, het is het ideale moment om een klompje terug te halen. Op dat moment kunnen de speler dus kiezen tussen:

- Een of meerdere ridders vooruit zetten door het aantal zetten van de dobbelsteen te verdelen.
- De ridders laten staan maar een klompje dat de draak gewonnen heeft, terugnemen en het op de hand van een ridder op de brug leggen (maximaal 2 klompjes per ridder).

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen klompjes meer over zijn. Op dat moment wordt er geteld. Als de spelers meer klompjes hebben dan de draak, hebben zij gewonnen. Als de draak meer klompjes heeft dan de spelers, heeft hij gewonnen.

Variant van het spel

In deze variant spelen de spelers tegen elkaar.

Als er maar twee spelers zijn, kunnen ze tegelijkertijd met twee ridders spelen. Als hij dat wenst mag een speler twee klompjes aan zijn ridder meegeven: meer risico maar ook meer winst als hij erin slaagt over te steken!

In deze variant is het de tegenspeler die de draak verplaatst en op de staart drukt. Als het klompje buiten de brug valt, is het klompje voor die speler. Er wordt telkens in wizerzin gespeeld.

Als de 11 klompjes over de brug zijn, wordt er geteld en is de winnaar degene die de meeste klompjes heeft.



Objetivo del juego

Llevar el mayor número de pepitas al otro lado del puente, tratando de que caigan las menos posible.

Instalación

Instala y coloca el puente en el medio de los jugadores. Los caballeros y las pepitas se colocan en un mismo lado del puente. El dragón se coloca bajo el puente, en el centro, en la parte negra del travesaño multicolor. Según el número de jugadores, cada uno puede escoger uno o dos caballeros y hacerlos avanzar como desea.

Desarrollo de una partida

Cada jugador debe colocar una pepita en la mano del caballero de su elección antes de hacerle subir al puente. Los jugadores juegan todos juntos contra el dragón y realizan 3 acciones en el orden siguiente:

1) Lanzamiento de dados

Cuando le llega el turno, un jugador lanza los 2 dados:

- El dado con los nombres indica cuántas casillas los caballeros pueden avanzar.
- El dado con los colores indica dónde se debe colocar el dragón.

2) Desplazamiento de los caballeros

El jugador decide qué caballero desplaza y cuántas casillas el caballero se desplaza.

Un mismo jugador puede desplazar uno o varios caballeros distribuyendo el número de desplazamientos como quiera.

3) Desplazamiento del Dragón

El dragón se desplaza siempre después de los caballeros. El jugador desplaza él mismo el dragón en el color designado por el dado. A continuación, se apoya con un golpe seco en la cola del dragón. Dos desenlaces:

- El caballero cae o hace caer su pepita fuera del puente, la pepita la gana el ladrón y el caballero regresa al comienzo, al lado del puente.
- El caballero o la pepita se quedan en el puente, incluso caídos, el jugador los vuelve a colocar correctamente y se pasa al jugador siguiente.

Cuidado, si el dado muestra la cabeza del dragón, los jugadores tienen suerte, el dragón hace una pequeña siesta. No se mueve y el jugador no se apoya en su cola.

Recuperar las Pepitas perdidas

Los caballeros pueden decidir recuperar una pepita ganada por el dragón solo cuando la cara «dragón» aparece en el dado. El Dragón se ha dormido, es el momento correcto para recuperar una pepita. En este momento, los jugadores pueden elegir entre:

- Mover uno o varios caballeros repartiendo los movimientos del dado movimientos.
- No mover sino recuperar una piedra ganada por el dragón y ponerla sobre uno de los caballeros que se encuentra en el puente (máx. 2 piedras por caballero).

Final del juego

La partida se termina cuando no hay más pepitas que jugar. Es el momento de pasar cuentas. Si los jugadores tienen más pepitas que el dragón, los jugadores han ganado. Si el dragón tiene más pepitas que los jugadores, el dragón es quien ha ganado.



Variante del juego

En esta variante, los jugadores juegan los unos contra los otros.

Cuando hay solamente dos jugadores, se puede jugar con dos caballeros al mismo tiempo. Si lo desea, un jugador puede superponer dos pepitas en su caballero: ¡hay más riesgo pero también se gana más si consigue que lo atraviese!

En esta variante, es el jugador adversario el que desplaza el dragón y se apoya en su cola. Si la pepita cae fuera del puente, este jugador recupera la pepita. Jugamos siempre en el sentido de las agujas de un reloj.

Cuando las 11 pepitas han atravesado el puente, pasamos cuentas y quien tiene más gana la partida.



Scopo del gioco

Trasportare il maggior numero di pepite dall'altra parte del ponte cercando di farne cadere il meno possibile.

Preparazione del gioco

Posizionare il ponte al centro dei giocatori. I cavalieri e le pepite devono essere posizionati sullo stesso lato del ponte. Il drago è invece posizionato sotto al ponte, al centro, sulla parte nera della fascia multicolore. A seconda del numero di giocatori, ogni partecipante può scegliere uno o due cavalieri e farli avanzare come desidera.

Svolgimento della partita

Ogni giocatore deve posizionare una pepita sulla mano del cavaliere scelto prima di farlo salire sul ponte. I giocatori giocano tutti insieme contro il drago ed effettuano 3 azioni seguendo l'ordine indicato:

1) Lancio dei dadi

Quando arriva il suo turno, il giocatore lancia i 2 dadi:

- il dado con i numeri indica di quante caselle i cavalieri possono avanzare
- il dado con i colori indica dove deve essere posizionato il drago.

2) Spostamento dei cavalieri

Il giocatore decide quale cavaliere spostare e di quante caselle spostarlo.

Uno stesso giocatore può spostare uno o più cavalieri distribuendo come desidera il numero di spostamenti indicati sul dado.

3) Spostamento del Drago

Il drago si sposta sempre dopo i cavalieri. Il giocatore sposta il drago sul colore indicato dal dado. Poi da un colpo secco sulla sua coda. Due possibilità:

- Il cavaliere cade o fa cadere la sua pepita fuori dal ponte, quindi la pepita va al drago e il cavaliere torna al punto di partenza, di fianco al ponte.
- Il cavaliere o la pepita cadono ma rimangono sul ponte, il giocatore quindi li riposiziona correttamente e si passa al giocatore successivo.

Attenzione, se sul dado esce la testa del drago, questo si farà un sonnellino e i giocatori potranno godersi il colpo di fortuna. Il drago infatti non viene mosso e il giocatore non dovrà battere sulla sua coda.

Recuperare delle pepite perdute

I cavalieri possono decidere di recuperare una pepita vinta dal drago solo quando quest'ultimo appare sul dado. Il Drago è addormentato, quindi è un buon momento per recuperare una pepita. A questo punto i giocatori possono scegliere tra:

- Spostare uno o più cavalieri distribuendo tra loro gli spostamenti indicati dal dado movimenti.
- Non spostarli ma recuperare una pepita vinta dal drago e posizionarla su uno dei cavalieri che si trovano sul ponte (al massimo 2 pepite per ogni cavaliere).

Fine del gioco

La partita termina quando non ci sono più pepite da giocare. E' quindi arrivato il momento di fare i conti. Se i giocatori hanno più pepite del drago, avranno vinto. Se il drago ha più pepite dei giocatori, avrà vinto lui.



Variante del gioco

In questa variante i giocatori giocano gli uni contro gli altri.

Se sono presenti solamente due giocatori, è possibile giocare con due cavalieri contemporaneamente. Se il giocatore lo desidera, può sovrapporre due pepite sul proprio cavaliere: il rischio è maggiore, ma il guadagno lo sarà altrettanto se riuscirà ad attraversare il ponte!

In questa variante, sarà il giocatore avversario a spostare il drago e a battere sulla sua coda. Se la pepita dovesse cadere fuori dal ponte, sarà il giocatore avversario a recuperarla. Il gioco avviene sempre in senso orario.

Quando le 11 pepite hanno attraversato il ponte, si fanno i conti e chi ha trasportato più pepite è il vincitore.



游戏目标

将更多的金块带到桥的另一侧，并尽可能减少掉落。

设置

将桥安装并放置在玩家中间。骑士和金块放在桥的同一侧。龙放置在桥下的中间部位，在彩色横梁的黑色部分上。根据玩家的数量，每个玩家都可以选择一个或两个骑士，并根据需要向前移动骑士。

游戏方法

每个玩家必须在自己所选的骑士手上放置一块金块，然后将其放置在桥上。玩家们一起与龙对阵，并按照以下顺序执行 3 个操作：

1) 掷骰子

每轮，玩家掷出 2 个骰子：

- 带数字的骰子表明骑士可以前进的格数
- 带颜色的骰子表明龙应该放置的位置。

2) 移动骑士

由玩家决定他想移动哪个骑士以及该骑士该移动多少格。

同一玩家可以移动一个或多个骑士，并根据需要来分配移动数量。

3) 移动龙

龙必须在骑士之后移动。玩家自己将龙移动到骰子指示的颜色。然后，他猛地按压龙的尾巴。两种结果：

- 骑士自己或将金块掉落在桥外，龙赢得了金块，而骑士返回桥一侧的起点。
- 骑士或金块仍然留在桥上，即使跌倒了，玩家正确地将其放回原位，然后继续下一位玩家。

注意，如果骰子显示的是龙头，玩家很幸运，龙需要小睡一下。它不会移动，玩家也无需按压它的尾巴。

取回丢失的金块

只有当“龙”脸出现在骰子上时，骑士们才能决定取回由龙赢得的金块。龙睡着了，现在是取回金块的好时机。

因此，此时玩家可以选择：

- 通过分配骰子的点数来移动一个或多个骑士。
- 不要移动，但要取回被龙赢得的一块金块，并将其放在桥上的一个骑士上（每个骑士最多 2 块金块）。

游戏结束

当没有更多金块可玩时，游戏结束。此时可以计算金块的数量。如果玩家们的金块比龙多，则玩家们赢了。如果龙比玩家们拥有更多的金块，那么龙就是赢家。

游戏的变化玩法

在这种玩法中，由玩家们彼此对抗。

当只有两个玩家时，可以同时与两个骑士一起玩。如果愿意，一个玩家可以在他的骑士身上叠加两块金块：虽然风险很大，但是如果能够完成，也会获得更大的收益！

在这种玩法中，对方玩家移动龙并按下其尾巴。如果金块落在桥上，则该玩家会收集金块。我们通常按照顺时针方向玩游戏。

当 11 块金块越过桥时，我们开始计算金块数量，数量多的玩家获胜。



هدف اللعبة

إيصال أكبر كمية من قطع الذهب إلى الجهة المقابلة من الجسر مع إسقاط أقل ما يمكن منها.

قبل اللعب

يُركَّب الجسر ويتم وضعه وسط اللاعبين. توضع الفرسان وقطع الذهب في نفس الجانب من الجسر. يوضع التنين تحت الجسر في الوسط، على الجهة السوداء من العارضة متعددة الألوان. حسب عدد اللاعبين، يمكن لكل واحد أن يختار فارسا واحدا أو فارسين إثنين وأن يحركها نحو الأمام كما يريد.

كيف تسير الجولة

على كل لاعب أن يضع قطعة ذهب على يد فارس من اختياره قبل أن يُصعده على الجسر. يلعب اللاعبون كلهم مع بعض ضد التنين ويقومون بـ 3 أنشطة حسب الترتيب التالي:

(1) رمي أحجار النرد

كل في دوره، يقوم كل لاعب برمي حجري النرد:

- يشير النرد الذي يحتوي على الأرقام إلى عدد الخانات التي يمكن للفرسان أن تتقدمها
- يشير النرد الذي يحتوي على الألوان على الخانة التي يجب وضع التنين عليها.

(2) تحريك الفرسان

يقرر اللاعب أي الفرسان يحرك وعدد الخانات التي يتقدمها.

يمكن لنفس اللاعب أن يحرك فارسا واحدا أو فرسان عدة من خلال توزيع عدد الحركات كما شاء.

(3) تحريك التنين

يتحرك التنين دائما بعد الفرسان. يحرك اللاعب بنفسه التنين على اللون المبيّن على زهر النرد. بعد ذلك يضغط بسرعة على ذيل التنين. هنا يوجد احتمالان:

- إما أن يسقط الفارس أو أن يسقط قطعة الذهب خارج الجسر، فيفوز التنين بالقطعة ويعود الفارس إلى خانة الانطلاق، في الجهة الأخرى من الجسر.

- يبقى الفارس أو قطعة الذهب على الجسر، حتى وإن سقطا، فيعيد اللاعب وضعهما بشكل سليم ويتم المرور إلى اللاعب الموالي.

انتبه، إن كان على النرد رسم رأس التنين، يعني ذلك أن اللاعبين محظوظين لأن التنين ينام القيلولة. فلا يتحرك ولا يضغط اللاعب على ذيله.

استعادة قطع الذهب المفقودة

يمكن للفرسان أن يقرروا استعادة قطعة ذهب ربحها التنين على شرط أن يظهر رسم التنين على وجه النرد. يكون التنين عندها نائما والوقت مناسب لاستعادة إحدى القطع. للاعبين عندها الخيار بين:

- تحريك فارس أو فرسان عدة عبر توزيع عدد الحركات التي حددها النرد.
- عدم التحرك ولكن استعادة حجرة فاز بها التنين ووضعها على أحد الفرسان الموجودين على الجسر (مع اعتبار حجرتين 2 لكل فارس كحد أقصى).

نهاية اللعبة

تنتهي الجولة حين تنتهي قطع الذهب. يتم عندها حساب النتيجة. إن كان بحوزة الفرسان أكثر قطع ذهب من التنين، يفوزون باللعبة. إن كانت بحوزة التنين أكثر قطع ذهب من اللاعبين، يفوز باللعبة.

طريقة لعب مغايرة

في هذه الطريقة، يلعب اللاعبون ضد بعضهم البعض.

في حالة وجود لاعبين إثنين فقط، يمكن لكل منهما استعمال فارسين 2 في نفس الوقت. يمكن للاعب إن شاء أن يضع قطعتي ذهب على فارسه الواحدة فوق الأخرى؛ ويمثل ذلك خطرا أكبر ولكن أيضا ربحا أهم إن تمكن من أن يمر فوق الجسر سالما.

في طريقة اللعب هذه، يقوم اللاعب المنافس بتحريك التنين والضغط على ذيله. إن سقطت قطعة الذهب خارج الجسر، يقوم ذلك اللاعب المنافس بالفوز بها. يتم اللعب دائما في اتجاه عقارب الساعة.

عند تمرير الـ 11 قطعة من على الجسر، يتم حسابها ويفوز باللعبة من كان بحوزته أكبر عدد من القطع.

