

REINER KNIZIA

SCHATZ DRACHEN

WER ERGATTERT
DIE MEISTEN DINGE
AUS DER DRACHENHÖHLE?

Les petits dragons ont caché au fil du temps beaucoup de diamants, jouets et autres trésors dans leur repaire.

Essayez de retrouver ces trésors, mais prenez garde à ne pas réveiller les dragons ou à déranger les araignées !

Celui qui aura le mieux retenu l'endroit où se cachent les dragons et les araignées et où se trouvent les trésors aura le plus de chance de gagner !



Matériel :

1 règle du jeu

49 Tuiles de 4 types :

26 trésors : 12 Jouets (4 Voitures, 4 Balles et 4 poupées), 6 Chandeliers, 8 Coffres



8 bagues avec un diamant



3 Araignées



12 petits dragons

Préparation :

Les tuiles sont bien mélangées et placées face cachée en un carré de 7 tuiles sur 7.

Survol du jeu :

À son tour, le joueur retourne une tuile après l'autre. Il peut s'arrêter (tant qu'il n'a pas perdu son tour) et peut prendre les combinaisons valides retournées.

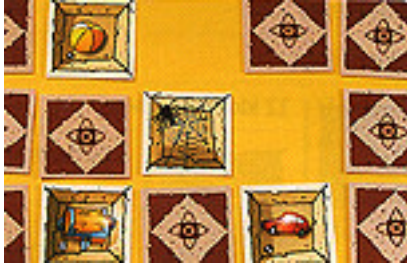
Si le joueur retourne une araignée ou un dragon avec un trésor, il doit retourner face cachée toutes les tuiles et termine son tour.

Les autres joueurs doivent essayer de se souvenir de l'emplacement des différentes tuiles afin de s'en servir lors de leur propre tour.

Le Jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque son tour vient, on retourne une tuile après l'autre en les laissant sur leur emplacement jusqu'au moment où l'on choisit de s'arrêter où lorsque l'on y est obligé à cause d'une combinaison de tuile.

Araignée : Lorsque Ion retourne une araignée, le tour s'arrête immédiatement et toutes les cartes (à l'exception de l'araignée) sont remises à leur place. Ensuite, vous pouvez, si vous le désirez, reposer l'araignée face cachée sur un autre emplacement.



Trésor et Dragon : Lorsque vous avez déjà retourné un trésor (Chandelier, Coffre au jouet) et que vous retournez un dragon (ou inversement), votre tour est terminé et vous devez retourner face cachée les cartes face visible.

C'est seulement lorsque vous décidez vous-même de vous arrêter que vous pouvez récupérer des tuiles. Vous pouvez prendre des tuiles seulement si vous avez retourné les bonnes tuiles (voir prise de tuiles). Les tuiles restantes sont retournées face cachée. Une fois qu'un joueur a récupéré ses cartes, son tour s'arrête et le joueur suivant commence le sien.

Prise de tuiles : Les bagues de diamant et les dragons peuvent être pris individuellement. Donc si vous n'avez retourné que des dragons et/ou des bagues, vous pouvez prendre toutes les cartes retournées.

Les jouets peuvent être récupérés par paire, donc si vous retournez deux ou quatre jouets identiques (par exemple 2 balles ou 4 poupées) pendant votre tour, vous pouvez les prendre. Les cartes isolées sont laissées en place. Si vous avez retourné 3 jouets identiques, le troisième reste en place.

Les chandeliers ne peuvent être pris que par trois, donc si vous avez découvert 3, vous pouvez prendre les trois. Si vous en avez découvert deux, elles seront retournées, ainsi qu'une quatrième ou une cinquième. Si vous en avez retourné 6, vous pouvez tous les prendre.

Les coffres ne peuvent être pris que par 4. S'il y en a moins, ils sont retournés face cachée ainsi que le cinquième, sixième ou septième. Si vous en retournez 8, vous pouvez tous les prendre.

(Les points blancs à l'intérieur du cercle noir dessinés sur les tuiles vous rappelleront le nombre de tuiles à retourner).

À la fin de votre tour, vous pouvez choisir plusieurs combinaisons de tuiles.

Fin du jeu et vainqueur : Quand il ne reste plus que 3 tuiles (les araignées) dans le carré, le jeu s'arrête. Celui qui a récupéré le plus de dragons prend aussi les cartes araignées. Si deux joueurs ou plus ont récupéré autant de dragons, les araignées restent en place.

Celui qui a le plus de tuiles est désigné comme le vainqueur !

©2003 by Winning Moves Deutschland



(imprimer cette règle recto-verso sur un papier de format 190mm x190 mm)