

Quatre chevaliers contre le dragon.

Un jeu de compétition pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans. Durée de jeu : 20 à 25 minutes.

Contenu du jeu

- 1 plan de jeu de 50/50 cm
- 4 chevaliers en bois, leur monture et leur lance
- 16 perles en bois
- 1 dragon en bois
- 1 dé spécial

Quatre chevaliers habitent dans leur château autour de la forêt ensorcelée. Cependant, pour un chevalier seul, la vie est à la longue vide et sans attrait. C'est pourquoi tous les chevaliers partent à la recherche d'une princesse.

Quelle châtelaine pourtant accepterait d'épouser un gentilhomme peu fortuné ? Sur ce territoire, tous les chevaliers se mettent à l'œuvre pour remplir au plus vite leur trésor public. Mais pour cela, ils doivent s'aventurer dans la forêt ensorcelée qui est férocegardée par un dragon pas du tout décidé à léguer ses richesses aussi facilement. Beaucoup de bravoure est donc de rigueur pour ramener son trésor au château en toute sécurité.

But du jeu

Chaque chevalier doit rassembler dans la forêt ensorcelée 4 pierres précieuses de la couleur de son pion. Il doit ensuite les ramener ensemble au château.

Préparation du jeu

Chaque joueur se choisit un chevalier et le dépose sur la case devant le château de la même couleur. Les pierres précieuses sont dispersées dans la grande case intérieure du plan du jeu. Le dragon se trouve au milieu du plan du jeu, dans le pré.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Les autres jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le chevalier a pénétré la forêt ensorcelée (cercle intérieur), il ne pourra seulement en sortir que lorsqu'il aura rassemblé les 4 pierres précieuses. Les chevaliers ne peuvent se déplacer sur les 2 routes (cercles) que dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres joueurs peuvent voir leur chevalier se déplacer sans leur intervention. Celui qui ne sait pas avancer son pion parce que toutes les cases correspondant aux points obtenus sont occupés, ne peut pas déplacer son chevalier. Il doit offrir les points qu'il a obtenus à un autre joueur au choix.

Exceptions : les points ne peuvent pas être offerts

- a) aux joueurs qui sont ensorcelés (cf. le dragon dans la caverne)
- b) aux joueurs qui ne peuvent pas bouger, toutes les cases alentour étant occupées.

Si aucun des participants ne savent profiter des points obtenus au dé, alors ceux-ci tombent.

Le joueur qui reçoit les points doit accepter cette donation même si cela se révèle peu agréable pour lui et son chevalier. Il peut cependant décider lui-même de son déplacement.

Le dé spécial

Dans ce cas, le chevalier avance de 1, 2 ou 3 cases toujours dans le sens des aiguilles d'une Montre (cf. flèches !). C'est au tour du joueur suivant.

Le chevalier peut avancer de 1, 2 ou 3 cases, AU CHOIX.

Celui qui le premier obtient le symbole du dragon au dé, pose le dragon en bois sur une des cavernes au hasard. A chaque coup, lorsque le dragon apparaît au dé, on déplace la figurine du dragon jusqu'à la caverne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut lancer le dé une deuxième fois.

Case dragon : ou comment dérober une pierre précieuse au dragon.

Celui qui atteint une des cavernes (càd case du dragon) avec son chevalier, peut à chaque fois enfoncer Un anneau (pierre précieuse) sur sa lance.

Le dragon occupe sa caverne

Si le dragon occupe déjà la caverne où le chevalier doit se rendre après un lancé de dé, le chevalier ne bouge pas, bien sûr. Il ne pourra se déplacer que lorsque le dragon aura quitté cette caverne pour aller dans la suivante. Si un chevalier occupe une caverne vide et si le dragon doit s'y rendre après un lancé de dé, alors le dragon devra attendre lui aussi (cf. ci-dessus). Le chevalier peut conserver les pierres précieuses qu'il a réussi à rassembler jusqu'à présent. On peut continuer à lancer le dé.

Case devant le château

Quand un chevalier a rassemblé toutes ses pierres précieuses, il doit, aussi vite que possible, les rapporter dans son château. S'il atteint, par le dé, précisément la case devant son château, alors il peut déposer ses pierres.

Si le chevalier passe outre son château, alors il doit encore parcourir un tour soit sur la route intérieure, soit sur la route extérieure. Par coup, on ne peut changer de route qu'une seule fois.

Point d'embranchement

Le chevalier en route vers son château sur le chemin extérieur qui manque la case d'arrivée d'un point seulement, s'écarte de préférence vers l'intérieur et s'arrête sur le point d'embranchement avec le cercle intérieur. S'il obtient au coup suivant 1 point ou le chevalier, alors il peut rentrer au château avec ses pierres.

Fin de la partie

Le vainqueur est le chevalier qui a réussi à rapporter le premier ses 4 pierres précieuses dans son château.

Pour 2 ou 3 joueurs

Pour une partie de 2 ou 3 joueurs, on retire du jeu les figurines et les pierres superflues.

À partir de 8 ans

But du jeu

Les chevaliers essayent de rapporter dans leur château l'une après l'autre 4 pierres précieuses différentes qui sont sous la garde d'un dragon.

Préparation du jeu

Chaque joueur se choisit un chevalier et le dépose sur la case devant le château de la même couleur. Les pierres précieuses sont dispersées dans la grande case intérieure du plan de jeu. Le dragon se trouve au milieu du plan de jeu, dans le pré.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Les autres jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur les deux chemins (les 2 cercles), les chevaliers ne peuvent être déplacés que dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne peut changer de route, soit du chemin extérieur vers le chemin intérieur, soit le contraire, mais on ne peut changer qu'une seule fois de route par coup.

Le chemin extérieur est plus long, mais plus sûr ; par contre le chemin intérieur est plus court, mais le dragon représente un danger permanent.

Les autres joueurs peuvent voir leur chevalier se déplacer sans leur intervention. Si un chevalier veut atteindre une case déjà occupée, il doit emprunter un autre chemin (seulement dans le sens des aiguilles d'une montre). Si aucun déplacement n'est possible pour lui, alors il doit attendre et offrir les points qu'il a obtenu.

(règles d'exception cf. règles du jeu à partir de 5 ans).

Le chevalier avance de 1, 2 ou 3 cases, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. les flèches)
C'est au tour du joueur suivant

Le chevalier peut avancer de 1, 2 ou 3 cases AU CHOIX.

Celui qui obtient le premier le symbole du dragon au dé, pose le dragon en bois sur une des cavernes au Hasard. A chaque autre coup, lorsque le dragon apparaît au dé, on déplace la figurine du dragon jusqu'à la caverne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. On lance le dé une fois de plus.

Case dragon ou comment dérober une pierre précieuse au dragon

Celui qui atteint une des cavernes (cases du dragon) avec son chevalier, peut enfoncer sur sa lance un anneau (pierre précieuse) qu'il ne possède pas encore.

Le dragon occupe sa caverne

EXCEPTION : Le dragon se trouve justement dans cette caverne. Le chevalier ne peut donc prendre aucune pierre précieuse et doit attendre aussi longtemps que le dragon soit déplacé jusqu'à la caverne suivante. Celui qui est en possession d'une pierre lorsqu'il rencontre le dragon, doit abandonner son trésor sur le plan de jeu et doit attendre d'être libéré. Si le dragon est déplacé, le chevalier ne peut pas encore s'approprier une pierre, il doit encore attendre jusqu'à la prochaine caverne.

Case devant le château

Quand un chevalier a enfoncé un anneau (pierre précieuse) sur sa lance, il doit rentrer au plus vite dans son château ? S'il atteint, par le dé, précisément la case devant son château, alors il peut déposer sa pierre. Si le chevalier passe outre son château, alors il doit encore parcourir un tour, soit sur la route intérieure, soit sur la route extérieure.

Point d'embranchement

Cf. point d'embranchement à partir de 5 ans.

Fin de la partie

Le vainqueur est le chevalier qui a réussi à rapporter le premier 4 pierres précieuses différentes dans son château.

Pour 2 ou 3 joueurs

Pour une partie de 2 ou 3 joueurs, on retire du jeu les figurines et les pierres superflues.