REINER KNIZIA SCHATZ DER DRACHEN

Joueurs: 2-5
Âge: dès 6 ans
Durée: env. 15 minutes

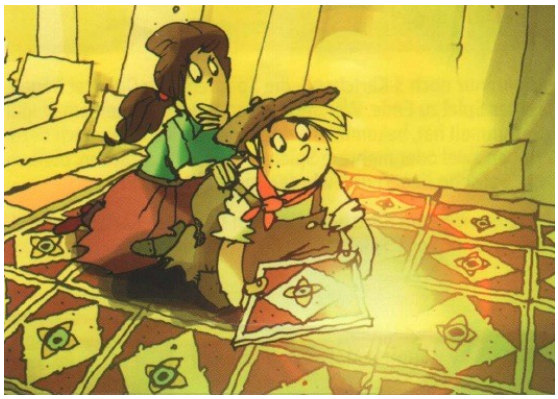
Qui réussira à dérober le plus d'objets dans la tanière des dragons ?

Idée du jeu

Au fil du temps, les petits dragons ont amassé de très nombreux coffres au trésor, diamants et jouets et les ont cachés dans leur repaire.

Pour découvrir ces trésors, vous n'avez qu'à soulever le carrelage pour ouvrir les caches sous le sol, et pouvez prendre avec ce que vous trouvez. Mais à condition de ne pas voir brusquement surgir un petit dragon ou qu'une araignée ne vous chasse pas. Sinon, tout est à recommencer.

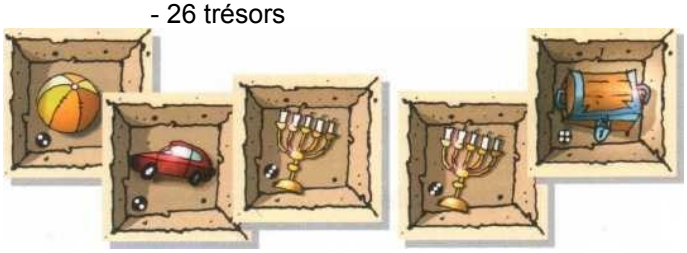
Celui qui se rappelle le mieux où les petits dragons se cachent et où les coffres et diamants sont cachés, a le plus de chances de gagner.



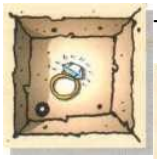
Matériel

1 règle du jeu
49 carreaux de sol (=cartes de jeu) en 4 groupes:

- 26 trésors

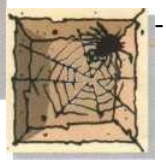


- 12 jouets (4 balles, 4 autos, 4 poupées)
- 6 chandeliers
- 8 coffres au trésor



- 8 bagues en diamant

- 12 petits dragons



- 3 araignées

Mise en place

Toutes les cartes sont bien mélangées et placées face cachée en un carré de 7 rangées de 7 cartes.

Courte description

Celui dont c'est le tour découvre une carte après l'autre. Il peut arrêter quand il veut (tant qu'il n'a pas perdu son tour) et peut prendre pour lui toute combinaison valable parmi les cartes retournées et les garder.

Si le joueur tire pendant son tour une araignée ou un petit dragon avec un trésor, il doit remettre toutes les cartes qu'il a retourné face cachée et termine son tour les mains vides.

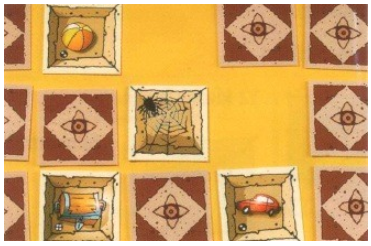
Chaque joueur doit essayer de bien se rappeler où se trouvent les différentes cartes pour en récupérer autant que possible.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour retourne une carte après l'autre et la pose face visible à sa place, jusqu'à ce qu'il décide de lui-même d'arrêter ou perde son tour à cause d'une carte:

Araignée
Celui qui tire une **araignée** doit **immédiatement arrêter** son tour, et remettre face cachée toutes les cartes à leur place y compris l'araignée. Il peut cependant placer l'araignée à un autre endroit du plan de jeu.



Le tour se termine tout de suite à la découverte de l"araignée ! Les cartes retournées sont à nouveau remises face cachée.
La carte araignée peut par contre être mise à un autre emplacement libre – si le joueur le désire.

Trésors et dragons
Si vous avez déjà retourné un chandelier, un trésor ou un jouet, puis trouvez un **dragon** (ou vice-versa), votre tour est perdu, et vous devez remettre face cachée les cartes.

C'est seulement lorsque vous avez volontairement terminé votre tour que vous pouvez prendre les cartes tournées face visible – mais uniquement lorsque vous en avez la bonne quantité de chaque sorte (voir prendre les cartes). Les cartes restantes sont à nouveau masquées.

Si un joueur a pris ses cartes et remis le reste face cachée, c'est au tour du suivant.

Prendre les cartes

Les **bagues en diamant** et les **dragons** ne peuvent être pris qu'**isolément**. Si vous n'avez retourné que des bagues et / ou des diamants, vous prenez toutes les cartes retournées.

Les **jouets** ne peuvent être pris qu'en **paires**, donc si vous en prenez 2 ou 4 mêmes (par ex. 2 Balles ou 4 poupées) retournées pendant le tour. Les cartes isolées doivent rester et être retournées, de même, en cas de 3 jouets identiques, la troisième carte.

Les **chandeliers** ne peuvent être pris qu'en **trios**, c'est-à-dire lorsque vous avez découvert 3 au même tour. S'il y en a moins, vous devez retourner les cartes, de même un quatrième ou cinquième chandelier. En cas de 6 chandeliers, vous les recevez tous.

Les **coffres** ne peuvent être pris qu'en **quatre** exemplaires, c'est-à-dire lorsque vous en retournez 4 en même temps. S'il y en a moins, ils doivent être remis face cachée, tout comme un cinquième, sixième ou septième coffre. Si vous avez trouvé les 8 coffres, vous pouvez tous les prendre.

(Les points blancs dans le cercle noir sur les cartes sont une petite aide pour savoir les quantités)

À la fin (volontaire) de votre tour, vous pouvez donc prendre toutes les combinaisons valables de jouets, chandeliers et coffres, en plus des anneaux en diamant visibles – ils vont non seulement avec les dragons, mais aussi avec les coffres.

Exemple: Vous avez découvert 2 balles, 4 chandeliers, une poupée et 2 diamants. Si vous terminez votre tour, vous pouvez prendre les 2 balles, 3 chandeliers et les deux diamants. Si vous continuez et que vous trouvez un dragon, vous devez remettre toutes les cartes face cachée.

Fin du jeu et gagnant

Lorsqu'il n'y a plus que trois cartes – les araignées – sur le plan de jeu, la partie est terminée. Celui qui a collectionné le plus de dragons dans sa pile reçoit les trois cartes araignées en plus. Si deux ou plusieurs joueurs ont autant de dragon, les araignées restent sur le plan de jeu et ne sont pas comptées avec.

Celui qui a le plus de cartes, donc la plus haute pile, a gagné le jeu.

© 2003 par Winning Moves Deutschland
www.winningmoves.de
Traduction: Nicole Loutan, http://www.ludivers.ch