

Le Trésor des Lutins

Unissez-vous contre le dragon !

Un jeu de Gina Manola

Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 4 ans
durée environ 20 min



Contenu

- 27 tuiles Chemin
- 10 tuiles Dragon
- 4 jetons Clé
- 2 dés spéciaux
- jeton Sucrieries
- plateau de jeu



27 tuiles Chemin



4 jetons Clé



2 dés spéciaux



1 jeton Sucrieries



10 tuiles Dragon



plateau de jeu



Idée et but du jeu

Dans une sombre caverne, un précieux trésor est jalousement gardé par un cupide dragon. Mais les audacieux lutins ne sont pas du tout effrayés et, profitant de l'absence du dragon, ils décident de partir en expédition pour récupérer le trésor. En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter sur le parcours les trois clés qui permettent d'ouvrir les cadenas du coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est déjà sur le chemin du retour et il risque de surprendre les lutins en train de chiper son trésor !

Fig. 1 : contenu

Si les joueurs réunissent les trois clés et atteignent le trésor avant le dragon, ils remportent tous ensemble la victoire! Par contre, si c'est le dragon qui arrive en premier, il garde son trésor...et c'est l'occasion de recommencer une partie pour se mettre en quête d'un nouveau trésor !



Mise en place

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les tuiles Dragon et Chemin sont mélangées ensemble puis placées autour du plateau, faces cachées (voir fig. 3). Si vous manquez de place, il est possible de les faire se chevaucher légèrement.

Déterminez les emplacements des quatre jetons Clé ainsi que du jeton Sucrieries en lançant successivement les deux dés spéciaux pour chacun de ces éléments.



Fig. 2 : placer les jetons

Par exemple, si vous obtenez le résultat « carré » et « rouge », vous devez placer le jeton sur la case à l'intersection de la colonne « papillon carré » et de la ligne « papillon rouge » (voir fig. 2). Une case ne peut contenir qu'un seul jeton : il peut donc arriver que vous deviez procéder à un nouveau tirage de dés pour tous les placer. Une fois que les cinq jetons (Clés et Sucrieries) ont été placés, la partie peut débuter.

Le joueur qui imite le mieux le cri du dragon commence, puis on joue dans le sens horaire.



Fig. 3 : mise en place

Note : il y a quatre jetons Clé dans le jeu mais les joueurs n'ont besoin d'en retrouver que trois pour ouvrir le coffre aux trésors. La clé supplémentaire permet donc d'avoir plus de choix quant au chemin à suivre dans la forêt.



Déroulement de la partie

Le premier joueur retourne la tuile de son choix. Si c'est une tuile Chemin, il la connecte au chemin de départ, tout en haut à gauche du plateau (voir fig. 4).

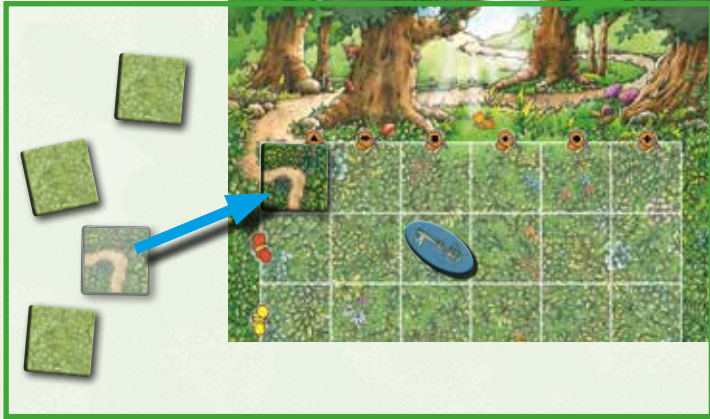


Fig. 4

Si c'est une tuile Dragon, elle est placée sur le premier espace libre du chemin du dragon, en bas à gauche du plateau, dans la caverne (voir fig. 5).

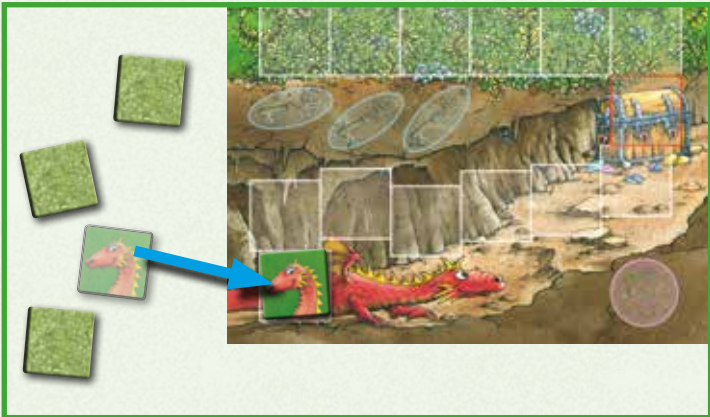


Fig. 5

Puis c'est au tour du joueur suivant de retourner une tuile. Avec chaque nouvelle tuile révélée, le chemin des joueurs s'étend ou le dragon progresse vers le trésor.

Les tuiles Chemin

Chaque nouvelle tuile Chemin doit être placée sur le plateau de façon à se connecter à une tuile déjà en place. Une tuile Chemin peut être orientée dans n'importe quel sens et se connecter à n'importe quel côté d'une autre tuile mais il faut toujours les faire coïncider entre elles (voir fig. 6 et 7).

Nous conseillons aux joueurs de se consulter pour choisir collectivement où et comment ils souhaitent placer leurs tuiles. Souvenez-vous qu'il faut arriver au trésor avant le dragon ! Votre but est donc de réaliser le chemin le plus court pour traverser la forêt. Mais n'oubliez pas que vous devez également ramasser trois clés : quelques petits détours seront donc nécessaires.

On ne peut poser qu'une seule tuile Chemin par case et une fois posée, il n'est plus possible de la déplacer.



Fig. 6 : voici un parcours valide, tous les chemins se connectent.



Fig. 7 : cette tuile n'a pas été correctement placée, les deux chemins ne sont pas connectés.

Les jetons Clé

Afin d'ouvrir le coffre du dragon, vous devez absolument ramasser trois jetons Clé en chemin. Vous remportez une clé quand vous placez une tuile Chemin sur la case comportant un jeton Clé. Prenez la clé et placez-la sur un des espaces bleus situés près du coffre au trésor, dans la caverne (voir fig. 8).



Fig. 8

Le jeton Sucrieries

Le dragon est cupide mais il est aussi très gourmand ! Si vous posez une tuile sur la case comportant le jeton Sucrieries, vous pouvez le prendre et le placer sur sa case rose, tout en bas à droite du plateau (voir fig. 9). Ces appétissantes friandises vont vous aider à attirer le dragon et l'éloigner momentanément du trésor de la façon suivante : à n'importe quel moment du jeu, une fois que vous avez obtenu le jeton Sucrieries, vous pouvez prendre la tuile Dragon la plus proche du trésor et la retirer du plateau. Le jeton Sucrieries est alors retiré du jeu jusqu'à la fin de la partie.

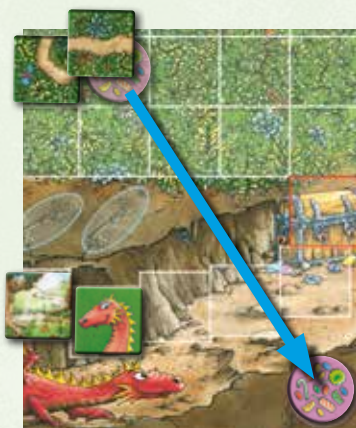


Fig. 9

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'une tuile Chemin est placée sur le coffre aux trésors (case entourée de rouge). Si vous avez réussi à créer un chemin continu de la case de départ au coffre en ayant collecté trois clés, alors vous avez gagné ensemble la partie (voir fig. 10).

Mais si c'est une tuile Dragon qui est posée sur la case rouge du coffre, alors c'est lui qui gagne le trésor ! Il ne vous reste plus alors qu'une seule chose à faire : entamer une nouvelle chasse au trésor !

Important : si les joueurs n'ont pas réussi à récolter les trois clés, ils ne peuvent ouvrir le coffre et perdent la partie, même s'ils arrivent avant le dragon.



Fig. 10 : c'est gagné !

Auteur : Gina Manola
Illustrations : Doris Matthäus



© Amigo Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMXIII
www.amigo-spiele.de



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 09-2015



ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com

