

A la conquête du dragon – Création LuAPE

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plan de jeu en bois

1 dragon

8 blocs

6 chevaliers avec boucliers

1 épée composée d'une tige et de 8 blocs à enfiler

1 socle pour planter l'épée

1 tige

22 cartes en bois

1 gros dé à 4 points + 2 symboles (épée et dragon)

1 règle

But du jeu :

Les chevaliers doivent reconstituer l'épée magique avant que le dragon ne bâtit son mur de protection.

Préparatifs :

Placez les chevaliers dans le château et déposez le dragon sur les graviers.

Règle :

Les joueurs choisissent qui commence.

Au gré du dé, les chevaliers se déplacent selon le nombre indiqué sur le dé.

Attention, une case peut être occupée par plusieurs chevaliers.

Les cases dragon : le joueur pioche une carte pour le dragon et en prend une pour lui, il les retourne, le duel commence...

Si le dragon a plus que le chevalier, il peut placer un bloc devant lui.

Si le chevalier a plus que le dragon, il peut enlever un bloc du mur du dragon.

Si il y a égalité, il pioche à nouveau des cartes jusqu'au moment où il y a un gagnant.

Les cases épée : si un chevalier s'arrête sur cette case, il peut prendre un morceau de l'épée et l'enfiler sur le socle.

Le dé indique le dragon : le joueur ne déplace pas son pion et permet au dragon de prendre un bloc et de le déposer devant lui.

Le dé indique l'épée : le joueur ne déplace pas son chevalier, il prend un morceau de l'épée et l'enfile sur le socle.

La partie est gagnée si les chevaliers ont reconstitué les 8 morceaux de l'épée sur le socle prévu à cet effet, avant que le dragon ait bâti son mur de 8 blocs.

Par contre, la partie est perdue si le dragon a bâti son mur de protection composé de 8 blocs.