

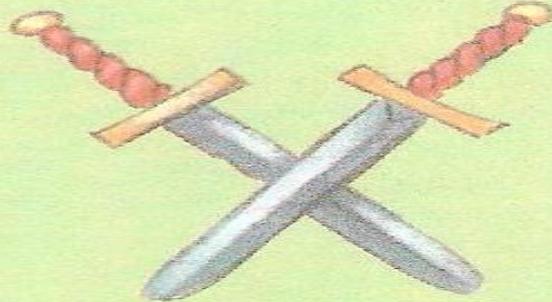


Le tournoi du dragon

Un jeu de réaction chevaleresque !

Joueurs: 2 – 4
Age: 5 – 99 ans
Durée de la partie : env. 10 min

Auteurs : Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe
Illustration : Stephan Pricken



Contenu du jeu

1 dragon
1 dé
36 plaquettes de chevaliers
1 règle du jeu

Idée

En route pour le tournoi du dragon ! Mais, attention, avant de s'affronter, les chevaliers doivent réunir tout leur équipement. Qui sera particulièrement rapide et trouvera le plus vite les symboles de chevaliers recherchés ?

Préparatifs

Les plaquettes de chevaliers indiquent quatre différents symboles de chevaliers. On les mélange en les retournant face cachée.

Chaque joueur prend six plaquettes et les pose devant lui, face « coffre aux trésors » visible. Les plaquettes restantes sont mises de côté comme réserve. Posez le dragon au milieu de la table et préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est déjà allé dans un château-fort ? Tu commences et lances le dé.

Qu'indique le dé ?

Le dragon

- Tous les joueurs attrapent le dragon en même temps. Le premier qui l'a attrapé récupère une plaquette de chevalier de la réserve. Remets le dragon à sa place.

Un symbole de chevalier

- Maintenant, vous cherchez tous en même temps ce symbole en retournant vos propres plaquettes. Retournez les plaquettes l'une après l'autre et reposez tout de suite, faces cachées, celles qui ne conviennent pas. Vous ne devez retourner les plaquettes qu'avec une seule main.
- Celui qui a trouvé le bon symbole annonce « Chevaliers, stop ! » et attrape le dragon. Les autres joueurs s'arrêtent de jouer immédiatement.
- Si c'est une bonne plaquette, tu la récupères. Prends une nouvelle plaquette de la réserve sans la regarder et pose-la face cachée à côté de tes cinq plaquettes.
- Si tu t'es trompé et as retourné une mauvaise plaquette, tu la reposes face cachée et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Celui qui pense que le symbole recherché n'est pas représenté sur ses plaquettes attrape le dragon et dit « Dragon stop ». Le joueur retourne ses six plaquettes et tous les joueurs contrôlent ensemble.

- Ton intuition était bonne ?
Super ! Prends n'importe quelle de tes plaquettes de chevalier et remplace-la par une autre de la réserve en la posant face cachée. Retourne les cinq plaquettes restantes et mélange-les.
- Ton intuition n'était pas bonne ?
Dommage ! Tu ne récupères pas de plaquette. Retourne de nouveau tes plaquettes de chevalier et mélange-les.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre plaquettes de chevalier. Il est le meilleur chevalier et gagne la partie.

Variante pour petits chevaliers de dragon

Vous jouez suivant les règles ci-dessus, avec cependant les différences suivantes :

Celui dont c'est le tour lance le dé.

Qu'indique-t-il ?

- Le dragon
Tous les joueurs attrapent le dragon en même temps.
- Un symbole de chevalier
Tu es le seul à avoir le droit de retourner une de tes plaquettes de chevalier et de la garder si elle est bonne.