

CONSEILS DU VIEUX GIVRÉ

Attends un peu jeune flambeur ! Je sais que tu brûles d'envie de t'enrichir au plus vite et je te comprends ! Mais permets-moi de refroidir un poil ton ardeur ! Le gardien du fabuleux trésor que tu convoites n'est autre que le légendaire Red Hot Silly Dragon ! L'animal est fourbe, crois-moi, et tu ne feras pas long feu si tu t'aventures dans son antre sans consulter préalablement la boule de cristal ! Et si malgré tout, tu finis dans sa flamme, à toi de te débrouiller pour ne pas crever de chaud !

Bref, redouble de prudence, utilise tes objets magiques à bon escient et surtout, ne t'enflamme pas trop vite à la vue d'une princesse ou d'un tas de pièces d'or... Allez, va maintenant et bonne chasse aux trésors !

Contenu

- 1 plateau de jeu représentant l'antre du Dragon et le sentier de la Fortune.
- 20 pions aventuriers de 5 couleurs différentes.
- 1 pion boule de cristal.
- 5 cubes de couleur pour compter les trésors.
- 19 cartes Dragon (15 flammes et 4 événements).
- 35 cartes objets magiques (7 par joueur).
- 3 dés.



Dos cartes
flammes



Dos cartes
objets magique

But du jeu

Récupérer un maximum de trésors dans la grotte du Dragon en y envoyant vos intrépides aventuriers tout en évitant qu'ils ne se fassent griller par le souffle de la bête !

Mise en place

Note : lors de la première partie, il est nécessaire de coller les autocollants représentant les aventuriers sur les pions de la même couleur. La boule de cristal est collée sur le pion blanc.



Placez le plateau de jeu au centre de la table. Prenez les cartes Dragon, retirez la carte « Fureur du Dragon » et mélangez les cartes restantes. Puis coupez le paquet en deux tas à peu près égaux. Placez alors la carte « Fureur du Dragon » dans un des deux tas, mélangez à nouveau celui-ci et placez-le en-dessous de l'autre de

manière à ce que la carte « Fureur du dragon » se trouve dans la deuxième moitié du jeu. En effet, cette carte marque la fin de la partie. Placez ensuite le paquet complet face cachée sur la table à proximité du Dragon représenté sur le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 4 pions aventuriers correspondants. Il s'agit là de son équipe. Chaque joueur dispose également de 7 objets magiques à sa couleur (un de chaque type). Ils constituent l'équipement de départ de tout bon chasseur de trésors de dragon.

Tous les joueurs placent le cube Compteur de leur couleur à côté de la case 1 du sentier de la Fortune. Le joueur le plus frileux place le pion boule de cristal devant lui : il est le premier joueur. La partie peut alors commencer.

Les Aventuriers

La Tête brûlée (résistance au feu : 2)



À la limite de l'inconscience, c'est le plus rapide et le plus intrépide de l'équipe. Malgré sa très faible résistance au feu, il n'hésite pas à s'approcher le plus près possible du Dragon pour ramasser un maximum de trésors !

L'Allumuse (résistance au feu : 3)



Jeune femme au tempérament de feu et aux charmes ravageurs, elle n'a pas froid aux yeux et joue souvent très gros en allant taquiner le Dragon pour s'emparer des trésors les plus précieux. A parfois tendance à s'enflammer un peu trop !

Le Dur à cuire (résistance au feu : 4)



Pas forcément très vif, il compense cette petite faiblesse par une très grande résistance au feu et un moral en acier trempé (tout comme ses boucliers thermiques). Visiter les coins les plus chauds des tanières des dragons en quête de butin ne lui fait pas peur !

L'Armoire à glace (résistance au feu : 5)



Plutôt lent à la détente, sa carapace imposante lui confère toutefois une incroyable résistance au feu. Il s'enfonce sans broncher au beau milieu des flammes et en revient le plus souvent les bras chargés de trésors !

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en un nombre de tours variable (en fonction de la position de la carte « Fureur du Dragon » dans le paquet de cartes Dragon). Chaque tour de jeu se compose de 5 phases successives.

- 1- Prédiction
- 2- Choix secret des aventuriers et des objets magiques
- 3- Placement des aventuriers
- 4- Flamme du Dragon
- 5- Récolte des trésors

1. Prédiction

Le premier joueur retourne la première carte de la pioche « Dragon » face visible afin que tous les joueurs puissent prendre connaissance de la prédiction.



Puissance



Portée

Cette prédiction porte sur les deux caractéristiques de la flamme du Dragon : sa puissance (c'est comme le thermostat du four : plus c'est puissant, plus c'est chaud !) et sa portée, c'est-à-dire la distance parcourue par la flamme.

Remarque : si vous piochez les cartes événement « Princesse en détresse », « Second souffle » ou « Fureur du Dragon », retournez immédiatement la carte Dragon suivante afin d'évaluer les caractéristiques de la flamme. Plus de détails sur les cartes événement en fin de règle.

2. Choix secret des aventuriers et des objets magiques

Chaque joueur choisit en secret l'aventurier qu'il souhaite envoyer dans l'ancre du Dragon pour y chercher des trésors et place le pion correspondant face cachée devant lui. Ici, pas de place pour les poulx mouillées donc envoyer un aventurier est une obligation !

Un joueur peut également confier à cet aventurier un (et un seul) objet magique. Un objet magique ne fonctionne que pendant le tour où il est joué : il est défaussé à la fin du tour, qu'il ait servi ou non. Un joueur qui choisit de confier un objet magique à un personnage place la carte correspondante, face cachée, à côté de l'aventurier en question.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils retournent simultanément le pion aventurier qu'ils ont choisi ainsi que, s'il y a lieu, la carte objet magique.

3. Placement des aventuriers

L'ancre du Dragon comprend six emplacements. Le placement des aventuriers dans l'ancre s'effectue, sur ces six emplacements, dans l'ordre croissant des résistances au feu. Les Têtes brûlées (résistance 2) sont donc placées en premier, puis les Allumeuses (résistance 3), les Durs à cuire (résistance 4) et enfin les Armoires à glace (résistance 5). Question d'initiative et de vivacité tout ça !

Si plusieurs aventuriers du même type ont été choisis par les joueurs, l'ordre de placement des aventuriers de même résistance suit l'ordre du tour de table (dans le sens des aiguilles d'une montre) en partant du premier joueur.

Très important : il ne peut y avoir qu'un seul aventurier par emplacement dans la grotte !

4. Flamme du Dragon

Une fois tous les aventuriers placés dans l'ancre, le premier joueur lance les trois dés. Ceux-ci déterminent à la fois la puissance et la portée de la flamme. Deux dés seulement sur les trois sont retenus, selon la prédiction de la carte Dragon. Cette prédiction indique à chaque fois MAX, MIN ou MED (pour Maximum, Minimum ou Médian).

- Si la prédiction est MAX, on garde le plus grand résultat des 3 dés.

- Si la prédiction est MIN, on garde le plus petit résultat des 3 dés.

- Si la prédiction est MED, on garde le résultat du dé restant une fois qu'on a écarté le plus grand et le plus petit des résultats.



Max



Med



Min

Exemple : la prédiction indiquant MIN pour la puissance et MED pour la portée, la puissance de la flamme à ce tour est donc de 1 et sa portée de 3.

En cas d'égalité de résultats aux dés, il est possible que la prédiction aboutisse à des valeurs identiques pour la puissance et la portée, même si les dés retenus sont différents.



Max



Med



Min

Exemple : la prédiction indiquant MED pour la puissance et MAX pour la portée, la puissance de la flamme à ce tour est donc de 5 et sa portée de 5 aussi.

Si la prédiction est identique pour la puissance et la portée, un seul dé sur les trois est retenu.



Exemple : la prédiction indiquant MAX pour la puissance et la portée, la puissance de la flamme à ce tour est donc de 6 et sa portée de 6 aussi. Ça chauffe dans l'antre du Dragon !

Aventuriers grillés

La portée de la flamme correspond aux différents emplacements dans l'antre du Dragon. Sa puissance est à comparer avec la résistance au feu des aventuriers. Tous les personnages qui se trouvent à une distance **inférieure ou égale** à la portée de la flamme sont touchés par celle-ci. Ils sont grillés si la puissance de la flamme est **strictement supérieure** à leur résistance au feu.



Les aventuriers grillés sont retirés du jeu et placés, face cachée, dans la boîte (représentant le prestigieux « Hall of Flame » des chasseurs de trésors). Ils ne peuvent pas être réutilisés par la suite (sauf ultime recours à la Pierre du destin, voir « Les objets magiques » plus loin). Ils ne rapportent évidemment aucun trésor à leur équipe !

Un joueur dont tous les aventuriers sont grillés (en comptant celui ramené à la vie par la Pierre du destin) est définitivement éliminé. Son cube compteur est retiré du sentier de la Fortune.

5. Récolte des trésors

Tous les aventuriers qui ne se sont pas fait griller par la flamme sortent de la grotte le sourire aux lèvres et les bras chargés d'objets précieux. Ils rapportent à leur équipe un nombre de trésors correspondant à leur emplacement dans la grotte : de 1 très loin du Dragon à 6 juste devant son nez ! Le nombre de trésors récoltés est aussitôt comptabilisé par chaque joueur qui avance son cube d'un nombre de cases correspondant sur le sentier de la Fortune. Les aventuriers victorieux retournent dans leur équipe où ils sont accueillis par de grandes tapes dans le dos. Ils peuvent être réutilisés dès le prochain tour.



Le premier joueur passe alors la boule de cristal à son voisin de gauche et un nouveau tour commence.

Remarque : si un joueur engrange des trésors qui l'amènent au-delà de la dernière case du sentier, il continue son compte en repartant de la case « 1 ». Il lui suffit d'additionner « 50 » pour connaître sa fortune.

Fin du jeu et victoire

Quand la carte « Fureur du Dragon » est piochée, les joueurs effectuent un dernier tour. À l'issue de celui-ci, le joueur ayant amassé le plus de trésors est déclaré « Meilleur chasseur de trésors de dragon »... jusqu'à la prochaine partie ! Attention à ne pas oublier le bonus de 3 trésors octroyé par la Pierre du destin si elle n'a pas été utilisée (voir « Les objets magiques » plus bas).

Si des joueurs sont premiers ex-aequo, c'est celui qui a délivré la Princesse qui l'emporte au prestige ! Si aucun d'entre eux ne l'a secourue, ils se partagent la victoire.

Les Événements

Les cartes événement sont mélangées aux cartes flamme en début de partie (voir « Mise en place » au début de ces règles). Leurs effets sont décrits ci-dessous.



Second souffle : le Dragon crache deux fois des flammes ! Retournez la prochaine carte « Dragon » puis lancez les 3 dés à deux reprises en appliquant le résultat à chaque fois. En revanche, les trésors ne sont récoltés qu'une seule fois.



Colère du Dragon : la flamme est imprévisible ! Les aventuriers se placent normalement dans l'antre, puis le premier joueur lance un dé pour la puissance et un dé pour la portée (dans l'ordre qu'il veut, à préciser bien sûr avant le jet de dé). Le troisième dé n'est pas utilisé.



Princesse en détresse : la carte est placée à côté du Dragon pour représenter le fait qu'il y a désormais une princesse à délivrer de ses griffes. Puis le premier joueur retourne la carte « Dragon » suivante pour connaître la prédiction et le tour continue normalement.

Un aventurier qui survit à la flamme sur l'emplacement le plus proche du Dragon (portée 1) a le choix entre secourir la princesse ou repartir avec ses six trésors comme si de rien n'était.

Dans ce dernier cas, la princesse reste captive du dragon jusqu'à ce qu'elle soit secourue par un aventurier galant ! Si l'aventurier décide de délivrer la princesse, il renonce à ses six trésors (car il a les bras chargés) mais il reçoit en contrepartie la récompense du Roi. Celle-ci est égale à la somme du résultat de 2 dés (ratin ou généreux, difficile de le savoir à l'avance !).



Fureur du Dragon : la pioche de cette carte marque la fin de la partie. On effectue un dernier tour de jeu en retournant la carte « Dragon » suivante pour connaître la prédiction. La puissance et la portée de cette toute dernière flamme sont majorées de 1 (à ajouter au résultat des dés) car le Dragon est fou furieux !

Remarque : si, cas rare, la « Fureur du Dragon » est la toute dernière carte du paquet, il faut alors retourner la première carte « Dragon » de la défausse pour effectuer ce dernier tour.

Il est bien sûr possible que ces événements s'enchaînent. Donc, par exemple, bon courage pour délivrer la princesse si le dragon est en colère et qu'il décide de cracher deux fois des flammes !

Les objets magiques

Chaque joueur dispose de 7 objets magiques et ne peut en jouer qu'un seul par tour de jeu (voir « Choix secret des aventuriers et des objets magiques » plus haut). Qu'il ait servi ou non, un objet magique est définitivement défaussé à la fin du tour où il est joué.



Bottes de vitesse : elles influent sur l'ordre de placement des aventuriers dans l'ancre. Un personnage équipé de ces bottes se place un rang d'action plus tôt que d'habitude : Armoire à glace comme Dur à cuire, Dur à cuire comme Allumeuse, Allumeuse comme Tête brûlée et aussi Tête brûlée avant toutes les autres Têtes brûlées puisqu'il agit en « 1 » avec des Bottes de vitesse.



Cape coupe-feu : elle augmente la résistance au feu de l'aventurier de 1. Par exemple, un Dur à cuire avec une telle cape possède une résistance au feu de 5 au lieu de 4.



Plume de phénix : cette carte fonctionne comme une « assurance vie ». Si l'aventurier est grillé, il renaît immédiatement de ses cendres et réintègre donc son équipe. En revanche, il ne rapporte aucun trésor s'il est ainsi sauvé.



Sac duplicateur : il permet à un aventurier de multiplier par deux le nombre de trésors qu'il gagne à ce tour. Il n'a aucun effet sur la récompense octroyée par le Roi pour le sauvetage de la Princesse.



Seau d'eau : il éteint le feu : la puissance et la portée de la flamme sont réduites de 1 (à soustraire au résultat des dés). Cet effet est cumulable, donc si plusieurs joueurs utilisent leur seau d'eau au cours du même tour, les modificateurs s'additionnent. Bien sûr, un seau d'eau permet aussi de contrer les effets d'un soufflet géant.



Soufflet géant : il attise le feu : la puissance et la portée de la flamme sont augmentées de 1 (à ajouter au résultat des dés). Cet effet est cumulable, donc si plusieurs joueurs utilisent leur soufflet dans le même tour, les modificateurs s'additionnent. Bien sûr, un soufflet géant permet aussi de contrer les effets d'un seau d'eau.



Pierre du destin : elle permet de ramener à la vie un de ses aventuriers grillés déjà placé dans le « Hall of Flame » (la boîte de jeu). L'aventurier ressuscité rejoint son équipe d'origine et est immédiatement utilisable. Contrairement aux autres objets magiques, cette carte doit être jouée au tout début du tour de jeu, pendant la phase de prédiction.

Du fait de sa très grande puissance, un joueur qui ne l'utilise pas se voit offrir par le magicien du coin un bonus de trois trésors supplémentaires comptabilisés en fin de partie.

Exemple d'un tour de jeu



Une princesse est à délivrer depuis deux tours !
Le joueur Jaune est premier joueur.
La carte « Dragon » qu'il pioche est un événement « Second Souffle ».

Déjà, l'inquiétude se lit dans le regard des joueurs ! Deux flammes, ça promet d'être chaud ! La carte que Jaune pioche ensuite indique une flamme de puissance MAX et de portée MED.

Les aventuriers et objets magiques choisis par les cinq joueurs sont les suivants :



Les joueurs révèlent simultanément leurs aventuriers et leurs objets magiques.

- **Rouge** se place en premier (résistance 3) et choisit l'emplacement « 4 » en espérant rapporter 6 trésors grâce à son Sac duplicateur (2x3).

- **Jaune, Violet et Vert** (grâce à ses Bottes de vitesse) se placent ensuite. On joue alors dans l'ordre du tour. Jaune choisit l'emplacement « 3 » en s'en remettant à sa Plume de phénix. Vert, n'écouterant que son courage (et sa soif de richesses !), se dit qu'il est grand temps de secourir la Princesse et se place en « 1 » !

Violet préfère jouer la sécurité en choisissant l'emplacement « 5 ».

Bleu, enfin, se dit qu'entre 1 trésor et 5 trésors le choix est vite fait ! Surtout quand on est une Armoire à glace ! Il choisit donc l'emplacement « 2 ».

Les dés sont jetés... une première fois !



Une flamme de puissance 4 se propage sur les 4 premiers emplacements ! Tout le monde a très chaud ! Surtout l'Allumeuse Rouge (résistance 3) qui est grillée sur place !

Le petit tas de cendres est retiré du jeu, ainsi que sa carte Sac duplicateur.

Les dés sont jetés... une deuxième fois !



Le dragon se déchaine et crache une flamme de puissance 5 sur les 5 premiers emplacements ! C'est une hécatombe !

Seules les deux Armoires à glace Bleue et Verte résistent au souffle brûlant. Derrière elles, tout le monde est grillé... Tout le monde ? Presque ! Grâce à sa Plume de phénix, le Dur à cuire Jaune parvient à ressortir indemne (mais les bras vides) de la fournaise en se disant qu'il sera plus prudent la prochaine fois !

L'Armoire à glace du joueur Bleu récupère 5 trésors qui sont aussitôt reportés sur le sentier de la Fortune. Vert, quant à lui, a les yeux qui brillent de convoitise ! Le rôle du prince charmant lui va à merveille et n'écouterant que son cœur (et un peu aussi l'appât du gain), il décide de délivrer la princesse. Aussitôt, le Roi le récompense de la somme de deux dés : $3 + 1 = 4$! Vert a soudain la vilaine impression qu'il vient de se faire abuser par un Roi trop radin et jure solennellement qu'on ne l'y reprendra plus à secourir les princesses en détresse !

Tout le monde (ou presque) a bien ri et un nouveau tour peut commencer. La boule de cristal passe au joueur Vert qui regarde aussitôt dedans pour lancer sa prédiction (il pioche une nouvelle carte Dragon). Et c'est reparti : alors attention, chaud devant !

Remerciements

Les auteurs tiennent à remercier Olivier Armeodo à qui ce jeu était initialement destiné (encart pour le magazine « Des Jeux sur un Plateau »), Docteur Mops pour ses conseils avisés lors du Festival International des Jeux de Cannes 2005, Monsieur Phal du site internet « TricTrac » pour son enthousiasme ludique communicatif, toute l'équipe TILSIT pour s'être immédiatement enflammée pour le jeu, ainsi bien sûr que tous les gentils testeurs de la première heure, Charly Cazals, Benjamin Laborie, Sonia Blet, Nicola Labianca, Madia Camara, David Maury, Nathalie et Gabriel Robert, Stéphane Andrieu et tous ceux qui ont osé pénétrer dans l'ancre du Dragon !

Pour plus d'informations sur ces règles et sur ce jeu consultez notre site : www.tilsit.fr

Auteurs : Guillaume Blossier et Frédéric Henry
Illustrateur : Olivier Fagnière
Tests et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio
 Fabriquée en France

Parc de l'Événement
 1 allée d'Éliac
 91065 Longjumeau Cedex France
 © TILSIT 2005