

EMERALD

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

Dans un nid tapissé d'or et de pierres précieuses dort tranquillement Emerald, la jeune dragonne sortie de l'œuf ce matin-même. Fière mais prudente, maman dragon survole les environs, cherchant pour son bébé nourriture et bijoux, mais prête aussi à fondre impitoyablement sur les intrépides chevaliers qui tenteraient de pénétrer dans la grotte, pour s'emparer de son trésor. Certains, néanmoins, réussiront peut-être à y entrer et, qui sait, à en sortir avec de l'or et des pierres précieuses. Emerald, un bien joli nom pour un bébé dragon...



Matériel

1 plateau de jeu



1 dé dragon
(numéroté de 1 à 3)



1 dragon



1 piste de vol du dragon



25 chevaliers
(5 dans chacune des 5 couleurs)

1 livret de règles



4 cartes bonus (rubis, émeraude, grenat et turquoise)



24 cartes pierres précieuses
(6 rubis, émeraudes, grenats, et turquoises)



25 cartes or
(5x1, 5x2, 5x3, 5x4, 5x5)



2 cartes vierges, non utilisées dans le jeu.



4 cartes trésor
(de valeur 5)



1 carte bonus
«4 pierres précieuses différentes»

Mise en place

- * Placez le plateau de jeu au centre de la table, à égale distance des joueurs.
Sur le plateau est représenté un château, avec ses 5 tours, cases de départ des chevaliers, et le chemin qui mène de la cité à l'antre du dragon.
Les six premières cases du chemin sont en plaine, les neuf suivantes en montagne.

- * Placez les 4 cartes trésor dans la case de droite de la grotte du dragon, celle où est représenté un chevalier.
- * Placez les 5 cartes bonus correspondant aux 5 pierres précieuses à côté du plateau de jeu.
- * Placez la piste de vol du dragon à côté des quatre premières cases de montagne - les quatre qui suivent immédiatement les cases de plaine.
- * Placez le dragon sur la dernière case de sa piste d'envol, celle où est représenté un petit dragon - le dos vers son repaire, et la face regardant vers la plaine par où vont arriver les chevaliers.

- * Placez les dés à proximité du plateau de jeu.
- * Mélangez, en deux paquets distincts, les cartes or et les cartes pierres précieuses, et disposez-les, faces cachées, sur le plateau de jeu.

Les cartes or et gemmes sont placés de part et d'autre de chacune des cases de montagne, sur les emplacements représentés sur le plateau de jeu, en alternant les piles de 2 et de 3 cartes – 2 cartes pierres précieuses faisant face à 3 cartes or, et vice-versa.

Retournez ensuite, face visible, la première carte de chaque pile.

Remisez les deux cartes or et les deux cartes pierre précieuse restantes, sans les regarder, dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées dans la partie.

- * Chaque joueur choisit une couleur et prend les chevaliers correspondants:

à 5 joueurs	4 chevaliers,
à 3 ou 4 joueurs	5 chevaliers,
à 2 joueurs	8 chevaliers (4 de chacune de deux couleurs différentes).

Les chevaliers restants sont remisés dans la boîte, et ne seront pas utilisés dans la partie.

On place alors un chevalier de chaque couleur dans chacune des tours du château. À 2 ou 5 joueurs, le donjon reste vide. Les couleurs des tours et du donjon n'ont aucune signification pour le jeu.

- * Les joueurs décident qui sera premier joueur.

Déroulement du jeu

Les joueurs avancent leurs chevaliers sur le chemin qui va de la ville à l'antre du dragon. Dans la montagne, les chevaliers peuvent s'emparer d'or et de pierres précieuses, mais cela n'est rien à côté des richesses qu'ils découvriront s'ils parviennent jusqu'à la grotte du dragon.

Dans leur traversée des montagnes, les chevaliers doivent être prudents, car maman dragon veille et risque de fondre sur eux, de les capturer, et de les emporter dans son repaire pour servir de repas à son bébé - à moins bien sûr qu'ils ne rachètent leur liberté, à bon prix.

Le joueur ayant le plus d'or à la fin de la partie est vainqueur.

Chacun joue à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Déplacement des chevaliers

 À son tour de jeu, un joueur peut déplacer un ou deux de ses chevaliers, mais ne peut pas déplacer deux fois le même chevalier.

Les chevaliers quittant le château passent immédiatement sur la première case de route. Chaque case coûte un point de déplacement. Un chevalier ne peut pas se déplacer d'une tour du château à une autre.

Lorsqu'un joueur déplace un chevalier, il doit l'avancer d'un nombre de cases égal au nombre de chevaliers, y compris celui qui se déplace, se trouvant dans sa case (ou sa tour) de départ.

exemple:



Il y a trois chevaliers sur la case de départ du chevalier noir, qui doit donc être avancé de trois cases.

Les chevaliers avancent toujours vers l'antre du dragon. Un chevalier ne recule jamais, et ne se dirige donc jamais vers le château.

La dernière case de plaine et la première case de montagne sont voisines, et passer de l'une à l'autre ne coûte qu'un seul point de déplacement, comme avec n'importe quelles autres cases.

Il n'y a pas de limite au nombre total de chevaliers, ni au nombre de chevaliers d'une même couleur, pouvant se trouver sur une même case.

Astuce: Un joueur qui amène l'un de ses chevaliers sur une case où se trouve un autre de ses chevaliers augmente d'autant la capacité de déplacement de ce dernier.

L'antre du dragon

Après la dernière case de montagne, on pénètre directement dans l'antre du dragon. Pénétrer dans la grotte ne coûte qu'un point de déplacement. Pour arriver à l'antre du dragon, il n'est pas nécessaire qu'un chevalier utilise tous ses points de déplacement. C'est là la seule exception à la règle qui veut qu'un chevalier avance toujours d'autant de cases qu'il y avait de chevaliers sur sa case de départ.



Lorsqu'un chevalier arrive à l'antre du dragon, il est placé sur l'une des quatre places représentées dans le couloir d'entrée de la salle du trésor.

Le joueur prend alors une carte trésor, et son tour se termine immédiatement.

Prendre une carte

De part et d'autre de chaque case de montagne se trouvent en tout cinq cartes or ou pierre précieuse.

Lorsqu'un chevalier termine son déplacement sur une case de montagne où se trouve au moins une carte or ou pierre précieuse face visible, le joueur doit prendre l'une des cartes visibles. Si, sous cette carte, se trouve une carte face cachée, le joueur la retourne ensuite face visible.

Lorsqu'un joueur doit prendre une carte, son tour se termine immédiatement, et c'est à son voisin de gauche de jouer.

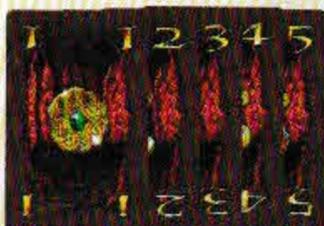
Astuce : Puisqu'un joueur peut, à son tour, déplacer deux chevaliers, mais doit terminer son tour lorsqu'il prend une carte or ou pierre précieuse, il est souvent astucieux d'avancer d'abord un chevalier qui terminera son déplacement sur une case de plaine, ou sur une case de montagne dont toutes les cartes ont déjà été prises.

Cartes Or

Un joueur qui prend une carte or la pose devant lui, face cachée.

Il pourra, dans la suite de la partie, l'utiliser pour attendrir le dragon.

S'il possède encore la carte à la fin du jeu, elle vaudra autant de points que sa valeur.



Cartes pierre précieuse

Un joueur qui prend une carte pierre précieuse la pose devant lui, face visible. À la fin de la partie, elle vaudra 1 point.

Le dragon n'est pas intéressé par les pierres précieuses!



Cartes bonus

Cartes bonus: «4 pierres précieuses différentes»

Le premier joueur à avoir devant lui une carte de chacune des quatre pierres précieuses prend immédiatement la carte bonus «4 pierres différentes». Cette carte ne peut pas lui être reprise, et vaudra 4 points à la fin de la partie



Les autres cartes bonus

seront attribuées aux joueurs à la fin de la partie.



Le Dragon

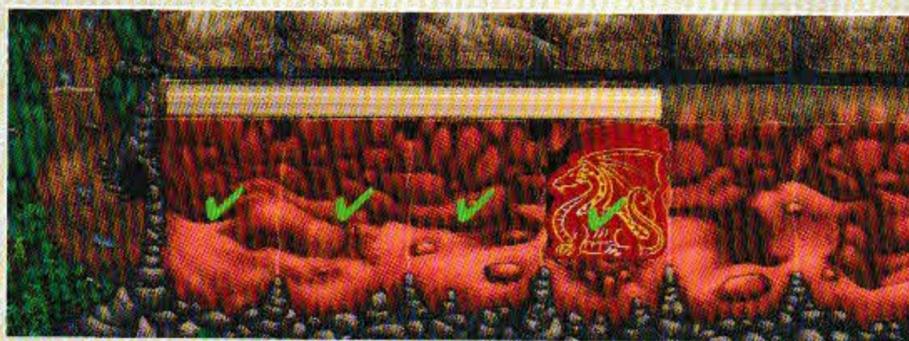
Déplacement du dragon

Lorsqu'un chevalier termine son déplacement sur une case adjacente à la piste de vol du dragon, ou sur la case où se trouve le dragon, le joueur doit déplacer le dragon. S'il y a également une carte face visible sur la case, le joueur prend la carte avant de déplacer le dragon.

Le joueur lance le dé dragon et déplace le dragon du nombre de cases indiqué par le dé.

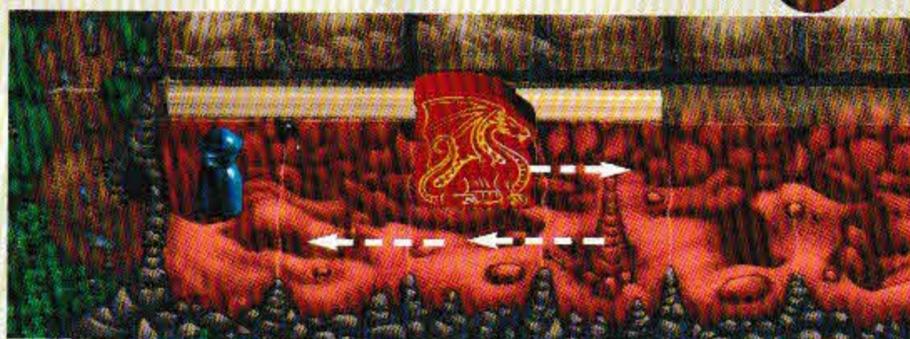


exemple:



Un chevalier a terminé son mouvement sur la case ✓.
Le joueur doit donc lancer le dé et déplacer le dragon.

Le dragon se déplace toujours dans la direction à laquelle il fait face. Lorsqu'il parvient à la dernière case de sa piste de vol, il fait demi-tour et poursuit son déplacement en sens inverse. Le dragon survole donc sans cesse, aller et retour, les cases à côté de sa piste de vol.



Faire demi-tour ne lui coûte pas de point de déplacement.

Capter un chevalier

Le dragon ne peut capturer un chevalier qu'après s'être déplacé.

Lorsque le dragon termine son déplacement sur une case où ne se trouve aucun chevalier, rien ne se passe.

Lorsque le dragon termine son déplacement sur une case où se trouve un seul chevalier, il capture ce chevalier.

Lorsque le dragon termine son déplacement sur une case où se trouvent plusieurs chevaliers, le joueur qui a déplacé le dragon choisit lequel de ces chevaliers est capturé par le dragon. Les autres chevaliers présents sur la case ne sont pas affectés par la présence du dragon et pourront continuer leur chemin normalement.

Attention: S'il n'y a sur la case où arrive le dragon que des chevaliers appartenant au joueur qui a déplacé le dragon, l'un d'entre eux est néanmoins capturé.

Le joueur dont le chevalier a été capturé doit alors décider s'il perd son chevalier, ou s'il négocie avec le dragon. S'il ne peut ou ne veut attendrir le dragon, son chevalier est emporté et placé dans le nid pour servir de nourriture au bébé dragon. Il est donc retiré du jeu.



Note: Un chevalier qui est capturé par maman dragon et amené dans le nid ne reçoit pas carte trésor!

- * Placez les dés à proximité du plateau de jeu.
- * Mélangez, en deux paquets distincts, les cartes or et les cartes pierres précieuses, et disposez-les, faces cachées, sur le plateau de jeu.

Les cartes or et gemmes sont placés de part et d'autre de chacune des cases de montagne, sur les emplacements représentés sur le plateau de jeu, en alternant les piles de 2 et de 3 cartes - 2 cartes pierres précieuses faisant face à 3 cartes or, et vice-versa.

Retournez ensuite, face visible, la première carte de chaque pile.

Remisez les deux cartes or et les deux cartes pierre précieuse restantes, sans les regarder, dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées dans la partie.

- * Chaque joueur choisit une couleur et prend les chevaliers correspondants:

à 5 joueurs	4 chevaliers,
à 3 ou 4 joueurs	5 chevaliers,
à 2 joueurs	8 chevaliers (4 de chacune de deux couleurs différentes).

Les chevaliers restants sont remisés dans la boîte, et ne seront pas utilisés dans la partie.

On place alors un chevalier de chaque couleur dans chacune des tours du château. À 2 ou 5 joueurs, le donjon reste vide. Les couleurs des tours et du donjon n'ont aucune signification pour le jeu.

- * Les joueurs décident qui sera premier joueur.

Déroulement du jeu

Les joueurs avancent leurs chevaliers sur le chemin qui va de la ville à l'ancre du dragon. Dans la montagne, les chevaliers peuvent s'emparer d'or et de pierres précieuses, mais cela n'est rien à côté des richesses qu'ils découvriront s'ils parviennent jusqu'à la grotte du dragon.

Dans leur traversée des montagnes, les chevaliers doivent être prudents, car maman dragon veille et risque de fondre sur eux, de les capturer, et de les emporter dans son repaire pour servir de repas à son bébé - à moins bien sûr qu'ils ne rachètent leur liberté, à bon prix.

Le joueur ayant le plus d'or à la fin de la partie est vainqueur.

Chacun joue à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Déplacement des chevaliers



À son tour de jeu, un joueur peut déplacer un ou deux de ses chevaliers, mais ne peut pas déplacer deux fois le même chevalier.

Les chevaliers quittant le château passent immédiatement sur la première case de route. Chaque case coûte un point de déplacement. Un chevalier ne peut pas se déplacer d'une tour du château à une autre.

Lorsqu'un joueur déplace un chevalier, il doit l'avancer d'un nombre de cases égal au nombre de chevaliers, y compris celui qui se déplace, se trouvant dans sa case (ou sa tour) de départ.

exemple:



Il y a trois chevaliers sur la case de départ du chevalier noir, qui doit donc être avancé de trois cases.

Les chevaliers avancent toujours vers l'ancre du dragon. Un chevalier ne recule jamais, et ne se dirige donc jamais vers le château.

La dernière case de plaine et la première case de montagne sont voisines, et passer de l'une à l'autre ne coûte qu'un seul point de déplacement, comme avec n'importe quelles autres cases.

Il n'y a pas de limite au nombre total de chevaliers, ni au nombre de chevaliers d'une même couleur, pouvant se trouver sur une même case.

Astuce: Un joueur qui amène l'un de ses chevaliers sur une case où se trouve un autre de ses chevaliers augmente d'autant la capacité de déplacement de ce dernier.

L'ancre du dragon

Après la dernière case de montagne, on pénètre directement dans l'ancre du dragon. Pénétrer dans la grotte ne coûte qu'un point de déplacement. Pour arriver à l'ancre du dragon, il n'est pas nécessaire qu'un chevalier utilise tous ses points de déplacement. C'est là la seule exception à la règle qui veut qu'un chevalier avance toujours d'autant de cases qu'il y avait de chevaliers sur sa case de départ.



Lorsqu'un chevalier arrive à l'ancre du dragon, il est placé sur l'une des quatre places représentées dans le couloir d'entrée de la salle du trésor.

Le joueur prend alors une carte trésor, et son tour se termine immédiatement.