

# SOMMAIRE

	Page
<b>CONTENU DE LA BOÎTE</b>	2
<b>CONSEILS D'UTILISATION</b>	2
<b>LA ROUCHIFFRE</b>	3
<b>LA ROULETTE</b>	4
<b>LES JEUX</b>	
LA BATAILLE NAVALE	tactique ■ 5
PAIR / IMPAIR	réflexion ■ 7
LE MORPION	réflexion ■ 8
LETTRES SUP'	lettres ■■ 9
LA BOURSE AUX LETTRES	lettres ■■ 11
LES MOTS CROISÉS	lettres ■■ 13
MESSAGE SECRET	lettres ■■ 15
L'ARCHITECTE	réflexion ■■ 17
LA COURSE À LA VOILE	tactique ■■ 19
LE TRÉSOR DU DRAGON	aventure ■■ 22

## CONTENU DE LA BOÎTE

- 8 ardoises de jeu recto-verso dont la Roulette,
- 1 Rouchiffre à monter (voir p. 3),
- 2 crayons,
- 1 éponge,
- 1 pochette de voyage pour ranger le matériel,
- 1 livret.



Ce coffret vous propose 3 jeux classiques et 7 jeux entièrement nouveaux, conçus pour tous les âges à partir de 7 ans.

## CONSEILS D'UTILISATION

### Les crayons

- Pour écrire ou dessiner sur les ardoises, il faut utiliser les crayons à mine effaçable contenus dans la boîte.

Attention : ne jamais utiliser d'autre crayon qu'un crayon à mine tendre du type "Aquarelle" de chez CONTE par exemple.

### L'éponge

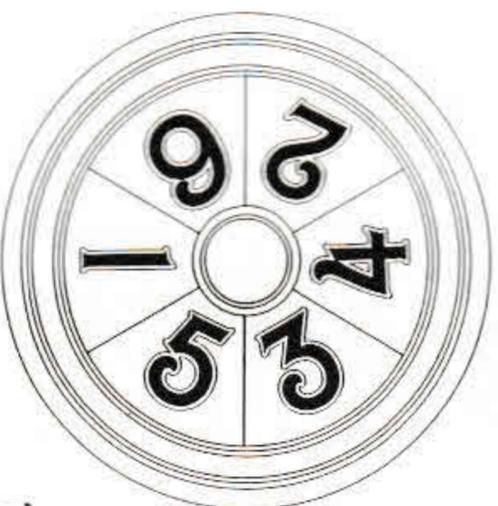
- Elle s'utilise, légèrement humidifiée à l'eau claire, pour effacer toutes les marques et nettoyer les ardoises.

## LA ROUCHIFFFRE

Elle fait office de dé et est utilisée pour les jeux suivants :

- Lettres sup' [5A] et [6A].
  - La bourse aux lettres [6B] et [7B].
  - La course à la voile [7A].
  - Le trésor du dragon [3B], [4B], [5B].
- Elle sera représentée par le symbole : ●

### Montage



1

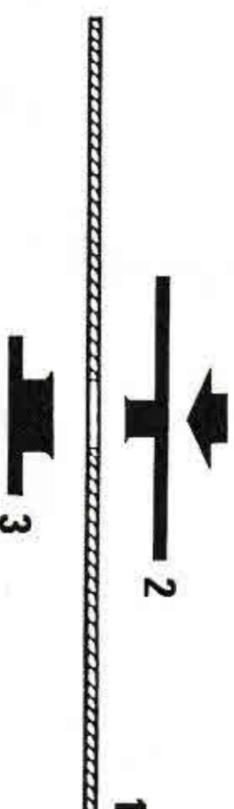
3



2



3



2

1

3

3

# LA ROULETTE

Reproduite sur l'ardoise **8B**, elle est utilisée pour les jeux suivants :

- Lettres sup' **5A** et **6A**.
- La bourse aux lettres **6B** et **7B**.

## Fonctionnement

- La Roulette ne s'utilise qu'avec la Rouchiffre et nécessite 1 crayon par joueur.
- Le joueur choisit une des trois cases **+** comme case de départ.
- Il fait tourner la Rouchiffre et, dans le sens des aiguilles d'une montre compte autant de cases que de points obtenus, à partir de la case **+** choisie.
- Il inscrit ensuite une croix dans la case correspondant à la lettre obtenue sur le cercle extérieur de la Roulette.
- Si le jeu nécessite plusieurs lettres, les joueurs font tourner la Rouchiffre chacun à leur tour. Dans ce cas, il faut toujours repartir de la dernière case marquée d'une croix sur la Roulette.
- Lorsque la Rouchiffre amène sur une case **+**, le joueur choisit n'importe quelle lettre.

# LA BATAILLE NAVALE

## JEU DE TACTIQUE ■

### MATÉRIEL

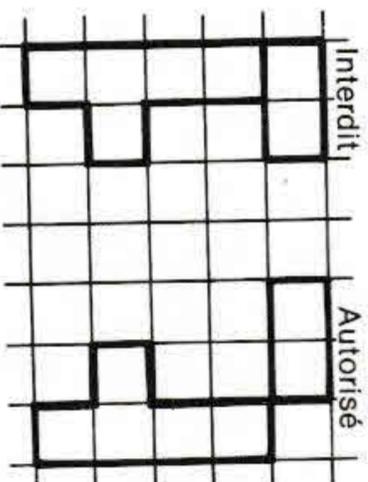
- 2 ardoises **1A** et **2A** : 1 par joueur,
- 2 crayons : 1 par joueur.

### BUT DU JEU

Couler la flotte de l'adversaire.

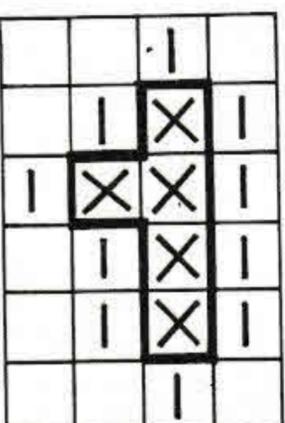
### DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque joueur place sa flotte à son gré, et secrètement, sur la petite grille de son ardoise.
  - Les flottes sont constituées de 7 navires (voir leur répartition et leurs tailles sur les ardoises).
  - Le porte-avions a une forme particulière due à la plate-forme d'envol.
  - Les navires ne doivent pas se toucher, excepté par les angles.
- Exemple :



- Ils peuvent toucher les bords de la grille.
- À tour de rôle, les joueurs donnent les coordonnées d'un carré, par un chiffre et une lettre (exemple : 4E). Selon le coup porté, l'adversaire répond :
- "coup dans l'eau" si aucun de ses navires n'est touché, c'est-à-dire s'il ne se trouve pas dans le carré annoncé. L'autre joueur met alors un tiret dans le carré correspondant de la grande grille de son ardoise.
- "touché" si un navire est touché. Il faut alors barrer d'un trait en diagonale le carré correspondant.
- "coulé" lorsque le dernier carré d'un navire est touché. Il faut alors mettre une croix dans tous les carrés du navire.

Exemple :  
Porte-avions coulé.



- Pour faciliter la localisation des navires adverses, les joueurs peuvent noter d'un tiret, sur leur grande grille, les carrés où il est impossible de trouver des navires : sur les côtés des navires déjà coulés.

## FIN DE PARTIE

Le joueur qui, le premier, coule toute la flotte adverse gagne la partie.

# PAIR / IMPAIR

## JEU DE RÉFLEXION ■

### MATÉRIEL

- l'ardoise **[8A]**,
- 2 crayons : 1 par joueur.

### BUT DU JEU

Bloquer son adversaire le plus rapidement possible.

### DÉROULEMENT DU JEU

- La partie se déroule en plusieurs manches, à déterminer au départ par les joueurs.
- Le premier joueur inscrit le chiffre 1 dans une case de son choix sur la grille.
- Le second joueur inscrit le chiffre 2 dans l'une des huit cases adjacentes au 1 (une case est adjacente par les côtés ou en diagonale).
- Puis le premier joueur inscrit le chiffre 3 dans l'une des cases adjacentes au 2 et ainsi de suite, à tour de rôle.
- Le premier joueur sera donc le joueur impair puisqu'il inscrit toujours des chiffres impairs et le second sera le joueur pair puisqu'il inscrit toujours des chiffres pairs.

### Fin de la manche

- Le joueur qui ne peut plus inscrire de chiffre dans une case adjacente

à la dernière occupée par son adversaire est bloqué et perd la manche.

- Le joueur gagnant marque 1 point dans sa case score.

Exemple :

Ici, le joueur qui a inscrit **[11]** est le gagnant puisque aucune case adjacente n'est libre pour y inscrire **[12]**.

				10	11
		2	9	8	
	1	3	6	7	
		4	5		

### FIN DE PARTIE

Quand toutes les manches ont été jouées, la partie est terminée. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points.

# LE MORPION

## JEU DE RÉFLEXION ■

### MATÉRIEL

- l'ardoise **3A**
- 2 crayons : 1 par joueur.

### BUT DU JEU

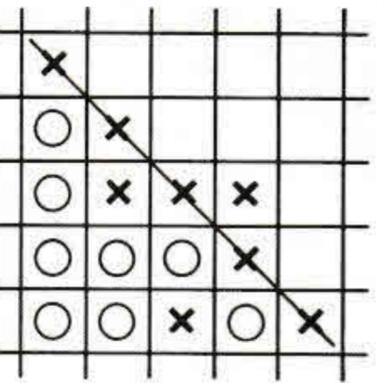
Réaliser un maximum d'alignements de 5 figures identiques.

### DÉROULEMENT DU JEU

- Le premier joueur marque une croix dans le carré de son choix.
- Le second joueur marque un rond dans un autre carré, et ainsi de suite à tour de rôle.

- Dès qu'un joueur aligne 5 croix ou 5 ronds horizontalement, verticalement ou en diagonale, il raye la série ainsi formée. Il marque un point dans sa colonne "score" et rejoue.

Exemple :



# LETTRES SUP'

## JEU DE LETTRES ■

### MATÉRIEL

- 2 ardoises **5A** et **6A** : 1 par joueur,
- 2 crayons : 1 par joueur,
- l'ardoise "la Roulette" **8B**,
- la Rouchette.

### BUT DU JEU

Remplir, le plus rapidement possible, toutes les cases de son ardoise afin d'être le premier à obtenir le BAC.

### DÉROULEMENT DU JEU

- Le premier joueur fait tourner la Rouchette pour sélectionner une lettre sur la Roulette.

- Puis, chaque joueur doit écrire, dans chaque case de son ardoise, un mot commençant par la lettre sélectionnée et correspondant au sujet demandé.

Les joueurs commencent par la classe CP, puis la CE1, et ainsi de suite jusqu'au BAC.

Exemple :

Lettre sélectionnée : T

CP	Objet	: table
CE1	Prénom	: Thomas
CE2	Animal	: taupe

- À tout moment de la partie, un joueur peut arrêter la recherche en disant "Stop". L'autre joueur doit s'arrêter immédiatement.

- Les joueurs dévoilent les mots trouvés :

- les classes entièrement et correctement remplies sont acquises,
- les classes incomplètes ou incorrectement remplies sont effacées. Dans ce cas, les classes suivantes, éventuellement remplies, sont également effacées.

En plus, si un joueur a dit "Stop", alors qu'il n'a rempli aucune case avec la dernière lettre en cours, il redescend d'une classe. Il efface donc la dernière classe qu'il a remplie avec la lettre précédente.

- Une nouvelle lettre est ensuite sélectionnée par le joueur qui a dit "Stop" et la partie se poursuit comme indiqué ci-dessus.

## FIN DE PARTIE

Le premier joueur ayant rempli toutes les cases de son ardoise obtient le BAC et gagne la partie.

### Remarques :

— Un mot peut illustrer plusieurs catégories.

Exemple : le mot "guitare" convient aux catégories "objet" et "instrument de musique".

Mais un joueur ne peut écrire deux fois le même mot au cours d'une même partie.

— Un même mot peut être utilisé par les deux joueurs.

— Les mots mal orthographiés sont refusés.

— Si aucun des deux joueurs ne parvient à remplir intégralement une classe avec une lettre donnée, ils tirent une nouvelle lettre et ne sont pas pénalisés (c'est-à-dire qu'ils ne redescendent pas d'une classe).

# LA BOURSE AUX LETTRES

## JEU DE LETTRES ■ ■

### MATÉRIEL

— 2 ardoises  et  : 1 par joueur,

— 2 crayons : 1 par joueur,

— l'ardoise "La Roulette"

— la Rouchette.

### BUT DU JEU

Acheter des lettres aux enchères pour composer des mots et les déposer, et être ainsi le premier à posséder 60 écus.

### DÉROULEMENT DU JEU

• Au début du jeu, chaque joueur dispose de 30 billets de 1 écu avec lesquels il pourra acheter des lettres aux enchères.

• Chaque joueur coche donc 30 écus sur sa planche à billets (qui en contient 60).

• À tour de rôle, chaque joueur propose ainsi :

— il fait tourner la Rouchette pour sélectionner une lettre sur la Roulette ; cette lettre est mise aux enchères,

— dès que possible, il compose un mot et le dépose.

### Mise aux enchères d'une lettre

• Le premier joueur sélectionne une lettre sur la Roulette. Chaque lettre tirée vaut 1 écu à son prix initial.

— L'adversaire peut proposer un prix plus élevé, que le premier joueur peut aussitôt augmenter.

Puis, chaque joueur à tour de rôle, peut offrir un prix supérieur jusqu'au moment où l'un des deux joueurs ne souhaite plus renchérir.

Celui qui a proposé le dernier prix acquiert la lettre pour ce prix là.

Il note la lettre dans une case de sa "bourse aux lettres" et efface, de sa planche à billets, autant d'écus que le prix d'achat.

— Si le second joueur ne renchérît pas le prix initial, le premier joueur acquiert obligatoirement la lettre pour 1 écu.

• Dès qu'un joueur dispose d'au moins trois lettres dans sa "bourse aux lettres", il peut essayer de composer un mot et le déposer.

### Mot déposé

• Le joueur inscrit son mot dans les cases "mot déposé". Après vérification, il efface de sa "bourse aux lettres" les lettres de ce mot.

• Il dépose son mot au prix indiqué sur le tableau "rapport" du bas de son ardoise (en fonction du nombre de lettres) et coche, sur sa planche à billets, le nombre d'écus qu'il acquiert ainsi.

Exemple :

Un mot de 3 lettres = 10 écus, un mot de 8 lettres, ou plus, = 60 écus, et fait donc gagner automatiquement la partie.

• Puis il efface son mot des cases "mot déposé".

### FIN DE PARTIE

Le premier joueur ayant coché les 60 écus de sa planche à billets gagne la partie.

Un joueur qui n'a plus d'écus et qui possède moins de 3 lettres perd automatiquement la partie.

### Remarques :

- Un joueur ne peut renchérir que s'il possède les écus nécessaires à l'achat des lettres.
- Un joueur ne peut jamais posséder plus de 12 lettres dans sa "bourse aux lettres".
- Les noms propres, les abréviations et les verbes conjugués sont interdits.
- Un joueur peut vendre au rabais des lettres, par groupe de trois, pour la somme totale de 1 écu.

# LES MOTS CROISÉS

## JEU DE LETTRES ■ ■

### MATÉRIEL

- l'ardoise **3A**,
- 2 crayons : 1 par joueur.

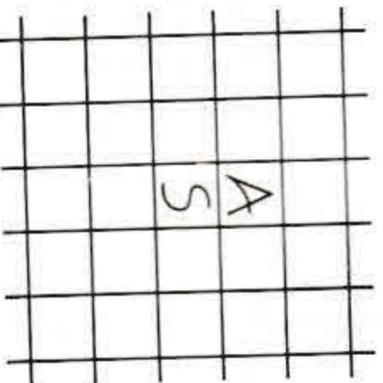
### BUT DU JEU

Marquer le plus possible de points en composant des mots à l'aide de deux lettres à chaque tour de jeu.

### DÉROULEMENT DU JEU

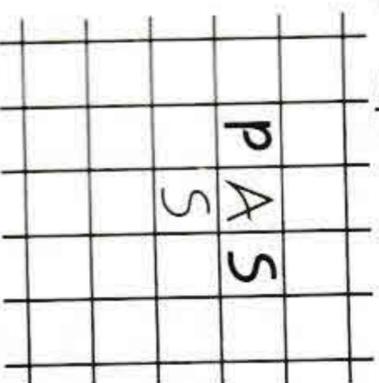
• Le premier joueur inscrit dans la grille deux lettres de son choix de manière à former un mot vertical ou horizontal. Il marque deux points dans sa colonne "score".

Exemple :  
AS = 2 points



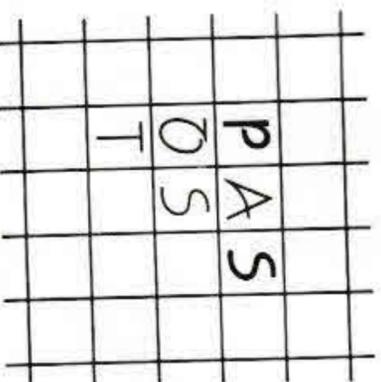
• Le second joueur, en ajoutant deux lettres, doit former un mot nouveau à partir du premier mot. Il marque un point par lettre composant le mot ainsi formé.

Exemple :  
PAS = 3 points



• Lorsqu'un joueur pose ses deux lettres et "croise" avec deux mots, il additionne les points de chacun des mots obtenus.

Exemple :  
POT = 3 points + OS = 2 points, soit 5 points.



• Si un joueur est bloqué parce qu'il ne peut utiliser aucune des lettres inscrites, il forme un mot nouveau de deux lettres dans les cases de son choix sur la grille.



### Le décodeur

- Il doit alors décoder le message secret.

Pour cela, il peut demander au codeur le code d'une lettre, puis d'une deuxième, puis d'une troisième, et ceci jusqu'à ce qu'il puisse, par déduction, faire une proposition de phrase.

Exemple :

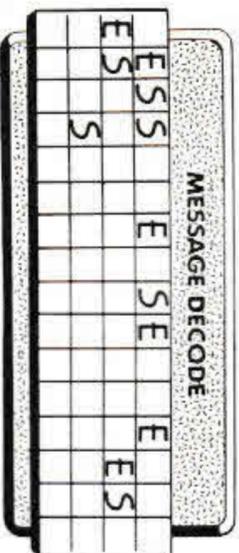
Le décodeur demande le symbole correspondant à la lettre E. Le codeur inscrit, sur l'ardoise du décodeur, la lettre E face au symbole qu'il a déterminé sur sa propre ardoise.

- À chaque renseignement donné (utile ou non), le codeur coche une des 8 cases du "compteur" sur l'ardoise du décodeur.

- À chaque proposition de phrase du décodeur, le codeur coche aussi une case du compteur.

- Le décodeur remplit peu à peu sa grille vierge et doit découvrir le message le plus rapidement possible, avant que les 8 cases de son compteur ne soient cochées.

Exemple d'un message en cours de transcription :



- Lorsque le décodeur a découvert le message, il note son score dans la case prévue à cet effet. Les joueurs échangent leur ardoise et jouent comme précédemment en intervertissant les rôles.

### LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus rapidement le message secret, c'est-à-dire en ayant le moins de cases cochées sur son compteur.

Si, une fois cochées les 8 cases de son compteur, un joueur n'a pas découvert le message, il perd immédiatement la partie.

# L'ARCHITECTE

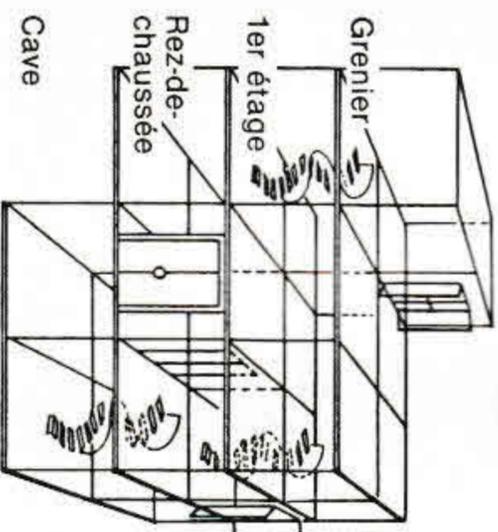
## JEU DE RÉFLEXION ■ ■

### MATÉRIEL

- l'ardoise **4A**,
- 2 crayons : 1 par joueur.

L'ardoise de jeu représente une maison qui se compose d'une cave, d'un rez-de-chaussée, d'un étage et d'un grenier.

À chaque niveau, il y a plusieurs pièces (représentées par des carrés) auxquelles il manque des éléments importants : fenêtres, portes et escaliers.



Maison en volume en cours de construction

### BUT DU JEU

Être le meilleur architecte, en construisant portes, fenêtres et escaliers, tout en gardant la possibilité de se déplacer dans la maison.

### DÉROULEMENT DU JEU

- Le premier joueur pénètre dans la maison par la porte d'entrée, située au rez-de-chaussée, et figurée par une flèche.
- Dans la première pièce, il construit une porte, une fenêtre, ou un escalier (voir p. 18).
- Le second joueur pénètre à son tour dans la même pièce et y construit aussi un élément.
- Puis, à chaque tour, les joueurs vont effectuer 2 actions :
  - soit se déplacer d'une pièce, puis construire un élément dans leur pièce d'arrivée,
  - soit construire un élément dans la pièce de départ puis se déplacer.
- Un joueur se déplace d'une seule pièce à la fois. Il indique sa position par une X ou un O, dans la pièce où il arrive, et l'efface dès qu'il quitte cette pièce.
- Il n'est possible d'accéder à une pièce que par une porte ou un escalier.

## Construction

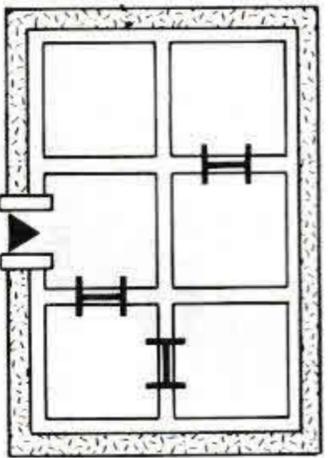
### Portes H

Elles ouvrent un passage entre deux pièces d'un même niveau.

Elles ne doivent jamais donner sur l'extérieur.

Une porte compte pour un élément construit dans chacune des pièces mitoyennes.

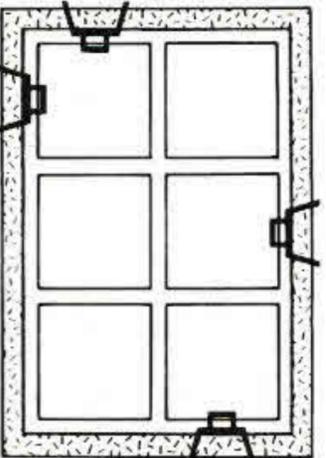
Exemple :



### Fenêtres V

Elles ne peuvent être construites ni sur les murs intérieurs, ni à la cave.

Exemple :



### Escaliers G

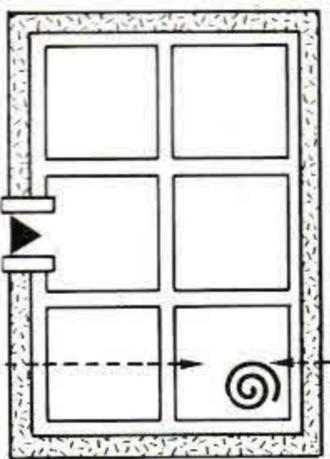
Ils ouvrent un passage entre deux pièces situées immédiatement l'une au-dessus de l'autre.

Lorsqu'un joueur construit un escalier, il le dessine dans sa pièce de départ et dans sa pièce d'arrivée.

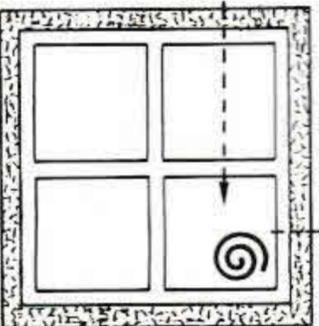
Un escalier compte pour un élément construit à chacun des deux niveaux.

Exemple :

Pièce d'arrivée



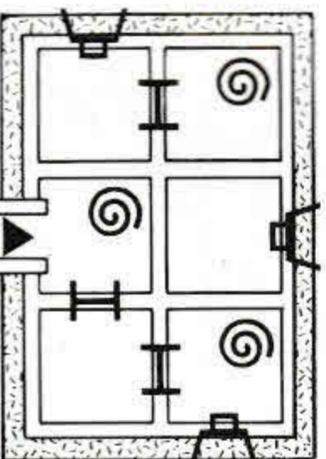
Pièce de départ



Les joueurs ne doivent pas construire plus de :

- 3 éléments par pièce,
- 3 escaliers par niveau,
- 1 escalier par pièce,
- 1 porte ou 1 fenêtre par panneau (mur).

Exemple général :



## FIN DE PARTIE

Le joueur qui, le premier, ne peut plus effectuer son déplacement ou construire un élément, perd la partie.

# LA COURSE À LA VOILE

## JEU DE TACTIQUE ■■■

### MATÉRIEL

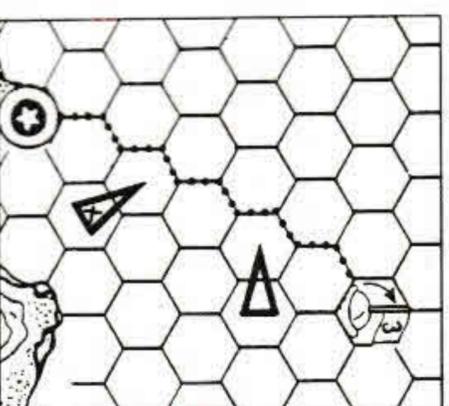
- lardoise [7A],
- 2 crayons : 1 par joueur,
- la Rouchiffre : ●.

### BUT DU JEU

Être le premier bateau à franchir la ligne d'arrivée après avoir effectué une course au large, en contournant trois bouées.

### DÉROULEMENT DU JEU

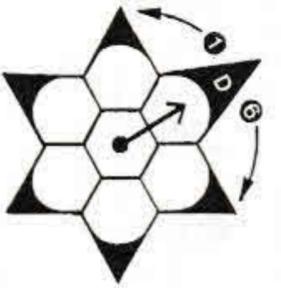
- Chaque joueur dirige un bateau à voile, qu'il représente par un triangle à cheval sur deux hexagones. La pointe symbolise l'avant du bateau. Un des joueurs marque une croix à l'intérieur de son bateau pour le distinguer de celui de son adversaire.
- Le premier joueur place son bateau derrière la ligne de départ, indiquée par un trait pointillé entre le phare (en bleu sur la côte) et la troisième bouée.
- Le deuxième joueur place ensuite son bateau derrière cette même ligne (attention : il doit toujours rester au moins un hexagone libre entre les deux bateaux au moment du départ).



- Chaque joueur, à tour de rôle :
  - fait tourner la Rouchiffre pour déterminer la direction du vent,
  - la modifie, s'il y a lieu, sur la rose des vents,
  - déplace son bateau.

### Direction du vent

- La direction du vent est signalée par une flèche de part et d'autre de la rose des vents, en bas à gauche de lardoise.
- Au début de la partie, le vent souffle toujours dans la direction indiquée par un "D". Le premier joueur dessine la flèche en direction du "D".



• À chaque tour de jeu, avant de déplacer son bateau, le joueur fait tourner la Rouchifre pour déterminer la direction du vent.

S'il obtient :

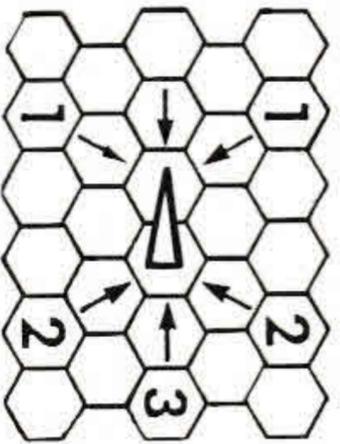
	= 1	le vent tourne d'un hexagone vers la gauche.
	= 2	le vent ne change pas de direction.
	= 6	le vent tourne d'un hexagone vers la droite.

• À chaque modification de la direction du vent, le joueur note la nouvelle position sur la rose des vents et efface l'ancienne.

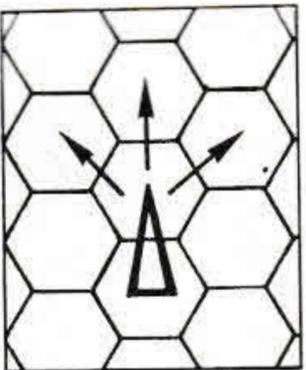
### Déplacements

- La vitesse du bateau, appelée "allure", se mesure par le nombre d'hexagones qu'il peut parcourir en une seule fois. Cette allure est établie en fonction de la position du bateau par rapport au vent.
  - si le vent vient par l'arrière du bateau, son allure est de 3,
  - si le vent vient par un des deux côtés arrière du bateau, son allure est de 2,
  - si le vent vient par l'avant du bateau, son allure est de 0,

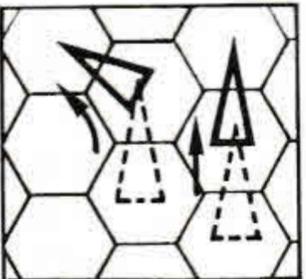
— si le vent vient par un des deux côtés avant du bateau, son allure est de 1.



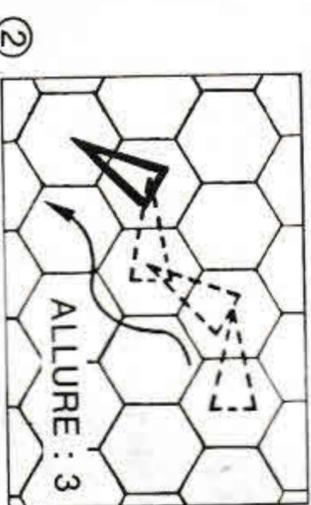
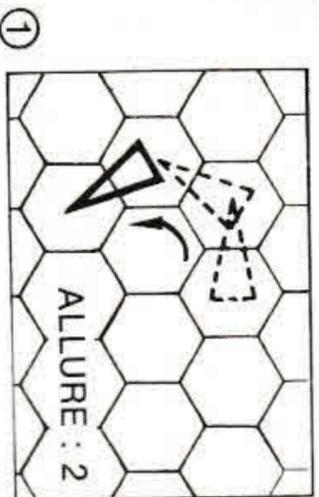
• Au cours d'un déplacement, un bateau peut changer de direction, sans modifier son allure. À chaque nouvel hexagone à franchir, il peut aller soit sur celui face à lui, soit sur un de ceux situés à droite ou à gauche de l'avant.



• L'avant du bateau se positionne sur le nouvel hexagone, l'arrière sur l'hexagone que vient de quitter l'avant.

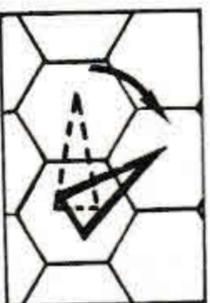


• Un bateau peut changer plusieurs fois de direction pendant son déplacement. Il peut, par exemple, effectuer des virages serrés (1) ou enchaîner plusieurs petits virages (2).



### Remarques :

- un bateau n'est pas obligé de se déplacer au maximum de son allure : il peut avancer d'un nombre inférieur d'hexagones, ou même rester sur place.
- un bateau ayant le vent de face, et donc une allure 0, ne peut se déplacer mais a le droit de manœuvrer : il peut faire pivoter son avant d'un hexagone, l'arrière restant sur le même hexagone.



• Au cours de la partie, les joueurs déplacent progressivement leur bateau et contournent, l'une après l'autre, les 3 bouées indiquées sur l'ardoise.

• Il est impératif de contourner chaque bouée dans le sens indiqué par les flèches. Si un bateau dépasse une bouée dans le sens contraire à la flèche, il doit faire demi-tour et la repasser dans le bon sens.

• Un bateau ne peut se trouver sur le même hexagone qu'une bouée, ni la traverser.

• Un bateau ne peut se trouver sur le même hexagone qu'un récif, ni le traverser.

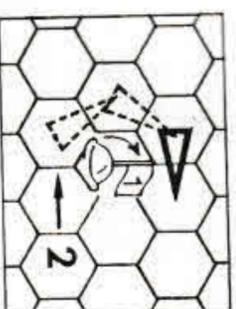
• Deux bateaux ne peuvent jamais occuper le même hexagone.

Exemple de déplacement :

La = 1 : le vent tourne d'un hexagone vers la gauche.



Le vent vient par un côté arrière du bateau : allure du bateau = 2.



### FIN DE PARTIE

Le premier bateau qui franchit la ligne d'arrivée (la même que la ligne de départ) après avoir contourné les trois bouées, dans l'ordre, gagne la partie

# LE TRÉSOR DU DRAGON

## JEU D'AVENTURE ■■■

### MATÉRIEL

- 2 ardoises **4B** et **5B** : 1 par joueur,
- 1 ardoise **3B** : commune aux 2 joueurs,
- 2 crayons : 1 par joueur,
- la Rouchiffre : 

### BUT DU JEU

Combattre les monstres du château pour s'emparer des trésors et revenir dans la cour avec le plus possible de pièces d'or.

### DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque joueur dirige un chevalier qu'il représente par une X ou un O.
- Sur son ardoise d'aventure, chacun inscrit le nom qu'il donne à son chevalier.
- Au cours de la partie, le joueur inscrita sur cette ardoise les pièces d'or gagnées, l'achat d'une épée magique et des sorts de sommeil.
- Au début de la partie, les joueurs placent leur chevalier dans la cour du château.
- Puis, à tour de rôle, chaque joueur :
  - déplace son chevalier,

- découvre, s'il se trouve dans une pièce, le trésor et le monstre à combattre,
- combat éventuellement le monstre.

### Déplacements

- Un chevalier se déplace d'une seule pièce à la fois (ou couloir) délimitée par des pointillés.
- Il indique sa position par une X, ou un O, et l'efface à chaque changement de place.
- Il est obligé de se déplacer à chaque tour de jeu.

- Les deux chevaliers ne peuvent jamais se trouver dans la même pièce ou couloir. Si un chevalier est bloqué dans un couloir ou une pièce, il attend le tour suivant pour se déplacer à nouveau.

- Lorsqu'un chevalier se trouve dans un couloir, il ne se passe rien.
- Il doit se rendre dans les pièces pour y découvrir les trésors et les monstres.

### Monstres et trésors

- Dans chaque pièce du château, un chevalier va découvrir un trésor (T) mais défendu peut-être par un horrible monstre (M).

- Pour découvrir le trésor et le monstre, le joueur tourne la Rouchiffre et consulte le tableau situé dans le bas de son ardoise d'aventure.

- En face du chiffre obtenu sur la Rouchiffre sont inscrits la valeur du trésor et le nom du monstre qui le défend.

Exemple :  = 4, trésor = 1  + 2, monstre = Zombi.

	PIÈCES D'OR	MONSTRE	VALEUR AU COMBAT DU MONSTRE
1	1  *	Pas de monstre	—
2	1 	Rat géant	1 
3	1  + 1	Serpent à deux têtes	1  + 1
4	1  + 2	Zombi	1  + 2
5	2  *	Vampire	1  + 3
6	3  *	Dragon	2 

- \* 1  = 1 résultat Rouchiffre
- \* 2  = 2 résultats Rouchiffre additionnés
- \* 3  = 3 résultats Rouchiffre additionnés

- Pour connaître le nombre de pièces d'or qu'il y a dans le trésor, le joueur tourne à nouveau la Rouchiffre. Il obtient, par exemple 3, qu'il ajoute aux 2 points accordés (voir tableau ci-dessus), ce qui lui fait 5. Il note ce résultat dans la case T (Trésor) et l'initiale du monstre dans la case M (Monstre) de la pièce où il se trouve.

- s'il n'y a pas de monstre dans la pièce ( = 1), le chevalier s'empare immédiatement du trésor. Sur son ardoise d'aventure, dans la case "pièces d'or", il note les pièces d'or gagnées.

- s'il y a un monstre dans la pièce, le chevalier doit le combattre pour s'emparer du trésor.

### Combats

- Pour s'emparer du trésor, le chevalier doit gagner le combat contre le monstre. Le joueur adverse joue le rôle du monstre.

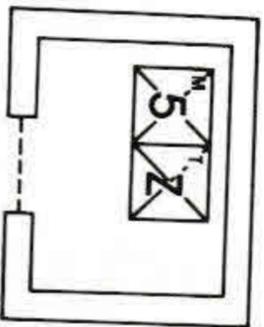
- Le combat se joue à la Rouchiffre :

Valeur au combat des deux adversaires :

- chevalier : 1  + 2 points,
- monstre : suivant le monstre (voir tableau).

- Le monstre puis le chevalier tournent la Rouchiffre et additionnent leurs points supplémentaires. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne le combat.

— Si le chevalier gagne le combat, il s'empare du trésor. Il note les pièces d'or gagnées sur son ardoise d'aventure et, dans son "tableau de chasse", le nom du monstre battu. Puis, il raye les cases M et T dans la pièce correspondante du château.



— Si le chevalier perd le combat, il perd tout ce qu'il avait acquis auparavant.

Le joueur efface de son ardoise les pièces d'or gagnées, l'épée magique et le sort de sommeil éventuellement achetés (voir ci-dessous).

Son chevalier mis hors combat, le joueur engage un autre chevalier, lui donne un autre nom et recommence la partie dans la cour du château.

Dans la pièce où s'est déroulé le combat, le monstre et le trésor ne changent pas ; l'un ou l'autre des joueurs pourra y revenir avec son chevalier pour une nouvelle tentative.

**Important :** un chevalier a le droit de refuser de combattre un monstre. Il attend le tour suivant pour quitter la pièce. L'un ou l'autre des chevaliers pourra revenir dans la pièce et y combattre le même monstre.

#### Achat d'une épée magique

Elle coûte 10 pièces d'or et ajoute 2 points à la valeur du chevalier au combat (1  + 2 points).

À tout moment de la partie, mais avant son déplacement, un chevalier peut acheter une épée magique.

Il la coche sur son ardoise et efface 10 pièces d'or.

Une épée magique sert pour tous les combats qui suivent son achat.

Un chevalier ne peut acheter qu'une seule épée magique.

#### Achat des sorts de sommeil

Un sort de sommeil coûte 5 pièces d'or et endort un monstre pendant un tour, sauf le dragon. Il permet donc au chevalier de s'emparer d'un trésor sans combattre le monstre. A tout moment de la partie, mais avant son déplacement, un chevalier peut acheter un sort de sommeil.

Il le coche sur son ardoise et efface 5 pièces d'or.

Un sort de sommeil ne sert que pour le combat pour lequel il a été acheté.

Dès qu'un chevalier a utilisé un sort de sommeil, il peut en acheter un autre.

#### FIN DE PARTIE

— Dès que toutes les pièces ont été visitées (il n'est pas obligatoire que les monstres aient tous été vaincus), il n'est plus possible d'entrer dans le château.

— Le chevalier qui décide alors de quitter le château arrête de jouer et attend que son adversaire termine sa visite.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de pièces d'or.

— L'épée et le sort de sommeil ne peuvent être revendus et ne comptent pas dans le trésor.

#### NOTA

À la fin de la partie, les joueurs peuvent comparer leur "tableau de chasse". Ils s'apercevront que le vainqueur n'a pas toujours été le plus vaillant ...