Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Souvent, le disque atterrit entre deux zones. La zone recouverte par la plus grande partie du disque est alors prise en compte. Si le disque sort du couloir de tir, le chevalier a malheureusement raté le dragon. Il se cache et passe un tour ! Une fois revenu à la forge, un chevalier se repose un moment (les points supplémentaires au dé sont ignorés). Le joueur peut alors armer son chevalier de son épée et son bouclier et reprendra son déplacement au tour suivant. Le chevalier est maintenant prêt à affronter Vladek en duel. Dans ce tour, il ne doit donc aller que jusqu'au château et y défier le Chevalier Noir. Un seul pont, sur lequel il est interdit de s'arrêter, permet de pénétrer dans le château de Vladek. Pour le traverser, le joueur doit de nouveau avoir suffisamment de points au dé. Dans le cas contraire, il doit malheureusement passer un tour.

Le premier qui pénètre dans la cour du château pose sa figurine en face du Chevalier Noir. Il doit maintenant vaincre et désarmer Vladek dans un duel aux dés. Le premier joueur dont le chevalier atteint le château a le droit de commencer : Il lance les deux dés contre les murs de la cour intérieure du château. Il additionne les points des dés et mémorise le total. L'un des autres joueurs joue le rôle du Chevalier Noir. Lui aussi lance les deux dés et additionne ses points. Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte le premier duel. Il peut arracher à son adversaire son bouclier, son épée ou son casque et les placer dans la forge. Les deuxième, troisième,... duels sont résolus aux dés de la même manière. À chaque fois, un nouveau joueur joue le rôle de Vladek. Après chaque duel, le vaincu doit rendre une de ses armes. Au total, le duel continue jusqu'à ce que l'un des chevaliers ait perdu toutes ses armes (épée, bouclier, casque).

Si le premier à perdre ses armes est le bon chevalier, il retourne à la forge. Au prochain tour, il pourra de nouveau reprendre le chemin du château (armé de son épée et de son bouclier). Entre temps, peut-être qu'un autre chevalier aura atteint le château et aura la chance d'affronter Vladek en duel. Contrairement au bon chevalier, le Chevalier Noir ne peut pas récupérer ses armes. Chaque combat perdu l'affaiblit. Si Vladek perd toutes ses armes, il est vaincu.

La partie prend fin lorsque Vladek a perdu toutes ses armes (casque, bouclier et épée).

Le vainqueur est le chevalier qui a arraché à Vladek sa dernière arme. Après avoir pris le château et mis fin au règne de terreur de Vladek, il est désormais le héros de Morcia.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de JeuxSoc – mars 2006

Knights' Kingdom LE JEU

DÉLIVRE LE CHÂTEAU DU MAL, RECONQUIERS LE ROYAUME !

Pour 2 à 4 courageux chevaliers à partir de 6 ans

Idée du jeu : Wolfgang Riedesser
Illustrations : Andreas Härlin

Contenu

5 figurines de chevaliers LEGO® Knights' Kingdom™ originales :

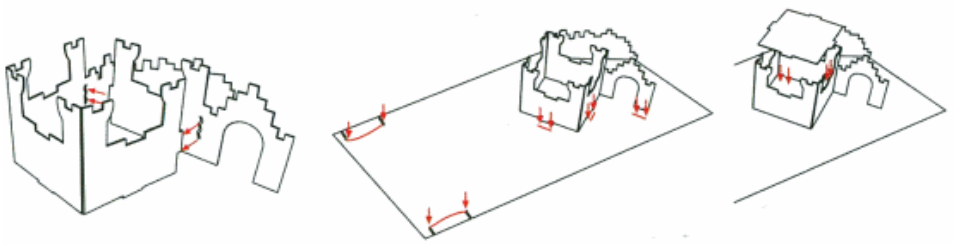
- le méchant Chevalier Noir Vladek
- les bons chevaliers : Sirs Danju (violet), Jayko (bleu), Rascus (vert) et Santis (rouge)

1 plateau de jeu
1 château fort en carton
2 jetons en carton (disques de tir)
2 dés
3 élastiques

Le Chevalier Noir Vladek a pris le contrôle du royaume de Morcia. Les quatre vaillants chevaliers, Sirs Danju,Jayko, Rascus et Santis s'arment pour affronter le Chevalier Noir et reprendre le château. Quel chevalier parviendra à vaincre Vladek en combat singulier (au dé) et à ainsi sauver le royaume ?

Préparation

Commencer par assembler les 5 figurines en LEGO® comme expliqué sur l'illustration jointe. Détacher soigneusement le château et les disques de tir de la planche prédécoupée. Plier le château comme le montre l'image sur la boîte et l'insérer dans les ouvertures du plateau de jeu. Placer le Chevalier Noir dans le château, armé de son épée et de son bouclier. Les épées et boucliers des bons chevaliers sont posés sur les emplacements correspondants du plateau.



1. 2. 3.

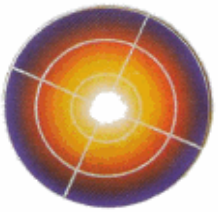
Chaque joueur choisit un des quatre bons chevaliers et le place sur la case Départ (place du marché), aux portes de la ville. Enfin, attacher un élastique en haut et en bas du couloir de tir et poser le disque à portée de main. Chacun est ensuite invité à effectuer quelques tests de tir : Tenir le disque avec un ou deux doigt(s) et le tirer vers l'arrière pour tendre l'élastique (comme un lance-pierres). Au signal, lâcher le disque. Il ne doit pas sortir du couloir ! Après quelques essais, vous commencerez à maîtriser le mécanisme de tir.

L'aventure commence

Le plus jeune joueur commence :

il lance l'un des dés et avance son chevalier du nombre de cases indiqué, en suivant les flèches. La partie continue ainsi : le joueur lance le dé et avance son chevalier, pour revenir le plus rapidement possible à la forge, à l'entrée de la ville. Un chevalier ne peut pas écarter un autre chevalier de la course ; une même case peut donc être occupée par plusieurs chevaliers à la fois. Mais de nombreux obstacles les attendent sur le chemin menant à la forge.

Dès le début de la partie, les joueurs se trouvent devant un ancien pont marqué d'une croix. Les **cases d'un pont** comptent dans le déplacement mais il est interdit de s'y arrêter. Un pont doit être franchi d'un seul coup. Si les points du dé ne suffisent pas, le joueur est obligé de faire un léger détour et d'emprunter le chemin contournant le pont. (Exemple : Au début, il faut faire au moins « 2» au dé pour franchir le pont d'un seul coup. Celui qui ne fait que « 1» emprunte le petit détour à droite du pont.) Le grand pont, juste avant la vieille forge, possède même deux cases marquées d'une croix, sur lesquelles un chevalier ne peut pas s'arrêter. Là aussi, il faudra prendre le détour si les points du dé ne suffisaient pas.



Si un joueur atterrit sur une **case Cible**, il doit prendre garde car un dangereux dragon le guette ! À lui d'essayer de tenir le dragon en échec par un tir au but ! Il met le disque en position dans le couloir de tir et essaye d'atteindre le maximum de points : avec un « 3», le dragon est gravement blessé et le chevalier peut avancer de trois cases, avec un « 2», il peut avancer de deux cases et avec un « 1», d'une case. Si le tir atteint un nombre négatif (-1, -2), le dragon n'est que légèrement blessé et très énervé. Le chevalier doit s'enfuir et reculer de 1 ou 2 cases, selon le cas.