

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LE
DRAGON
DE L'ENDER

François Lecellier

REGLES DU JEU

Direction de la publication
Carine Girac-Marinier

Direction éditoriale
Julie Pelpel-Moulian

Réalisation graphique du coffret
Sophie Rivoire

Réalisation graphique de l'intérieur
SKGD-Création

Fabrication
Ombeline Canaud

Crédits images
Steven Cabrol
Shutterstock.com

L'éditeur remercie Marion Vergnolle pour son aide précieuse.

ISBN : 978-2-03-598085-4

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'éditeur, ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L.122-4 du Code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par l'article L.335-2 du Code de la propriété intellectuelle.

Cet ouvrage n'est pas un produit officiel Minecraft, et ne doit pas être considéré comme approuvé ou associé à Mojang.
Minecraft est une marque déposée par MOJANG SYNERGIES AB.

Achevé d'imprimer en RPC
Dépôt légal : juin 2019 - 324076/01
N° de projet : 11041576 - octobre 2019

INTRODUCTION

GROOOOAAA !

Le réveil est brutal et le grognement puissant. Vous vous êtes encore endormis là, exténués après des heures à errer dans cette plaine. Cela fait plusieurs semaines déjà que vous êtes enfermés dans ce jeu... Une ombre passe au-dessus de vos têtes : un énorme dragon noir vous survole et semble chercher quelque chose... ou quelqu'un. Encore un peu ensommeillés, vous le voyez s'éloigner vers l'horizon.

Un sentiment d'urgence s'empare alors de vous : si le dragon de l'Ender rôde par là, c'est qu'un portail doit se trouver non loin, c'est votre chance ! Vous devez trouver le portail de l'Ender, l'activer et vous préparer à affronter le dragon pour le vaincre. Ensuite, seulement, vous pourrez vous échapper de cet univers. Mais le temps vous est compté, il ne vous reste qu'une heure avant que le portail ne disparaisse.

Il n'y a pas une minute à perdre !

RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS :

2 au minimum

1 maître du jeu (facultatif)

PARTIE :

Préparation de la partie : 5 minutes

Durée de la partie : 60 minutes



MATÉRIEL :

 1 crayon

 1 feuille de papier

 1 chronomètre

PRÉPARATION DE LA PARTIE



Sans maître du jeu :

1. Les joueurs mélangent les cartes par type puis piochent, en tout et non pas individuellement, sans les regarder : 1 carte « Armure », 1 carte « Armes », 1 carte « Nether », 1 carte « Ender », 2 cartes « Localisation » et 4 cartes « Photomontage » comportant le même numéro au dos.
2. Ils placent la carte « Ender » dans l'enveloppe correspondante et la posent sur la table. Les autres cartes sélectionnées sont placées sur la table, faces cachées.
3. Ils découpent les 10 yeux de l'Ender et les placent sur la table.
4. Tous les joueurs sortent de la pièce.
5. Un premier joueur entre dans la pièce, prend les 4 cartes « Photomontage » et les met dans les enveloppes correspondantes, avec chacune 1 œil de l'Ender. Il cache les enveloppes dans la pièce. Puis il en sort et le second joueur entre. Il prend la carte « Nether » et la place dans son enveloppe avec 2 yeux de l'Ender. Il cache l'enveloppe dans la pièce et ressort. On continue avec les autres joueurs : chacun prend 1 carte disposée sur la table et la place dans son enveloppe avec 1 œil de l'Ender ; l'enveloppe est ensuite cachée dans la pièce et le joueur ressort. Quand il n'y a plus de joueur, on recommence avec le premier.
6. Quand il n'y a plus de cartes, tous les joueurs entrent dans la pièce et ferment la porte. Ils déplient la carte du monde sur la table et consultent les documents « Portail de l'Ender » et « Inventaire des blocs ».

La partie peut commencer.
Le chronomètre est lancé pour 60 minutes.

Avec maître du jeu :

Le maître du jeu prépare l'ensemble du jeu comme décrit ci-dessus et cache les enveloppes dans la pièce. Il garde le livret de règles et de solutions. Les joueurs donnent les réponses au maître du jeu qui leur délivre les yeux de l'Ender s'ils ont les bonnes réponses.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À vous de retrouver les enveloppes cachées par vos camarades dans la pièce. Dès qu'une enveloppe est trouvée, tous les joueurs se rassemblent pour déterminer la solution de l'énigme. Une fois l'énigme résolue, les joueurs peuvent poser le ou les yeux de l'Ender sur le portail.

-  Carte « Photomontage » : une fois les 4 cartes trouvées, déterminer le biome représenté. C'est le lieu où se trouve le portail de l'Ender.
-  Carte « Localisation » : les 2 énigmes permettent de déterminer la position du portail sur la carte depuis le biome de départ. Chacune offre 1 œil de l'Ender.
-  Carte « Nether » : vous avez 5 minutes pour trouver la solution de l'énigme, afin de récupérer 2 yeux de l'Ender.
-  Carte « Armure » : résoudre l'énigme délivre aux joueurs 1 armure en diamant ainsi qu'1 œil de l'Ender.
-  Carte « Armes » : résoudre l'énigme délivre aux joueurs 1 épée et 1 arc ainsi qu'1 œil de l'Ender.

Une fois toutes les cartes trouvées, les joueurs connaissent l'emplacement du portail : ils ont positionné les 10 yeux de l'Ender manquants et peuvent désormais franchir le portail, armés et protégés.

C'est l'heure d'aller dans l'Ender
et d'affronter le dragon.

Il faut désormais ouvrir l'enveloppe posée sur la table et résoudre l'énigme pour vaincre le dragon, échapper à l'Ender et terminer la partie.

LETTRE AUX JOUEURS

BIENVENUE, AVENTURIERS !

Le réveil a été brutal, n'est-ce pas ? C'est normal, quand un dragon gigantesque vous survole... Mais pas d'inquiétude, vous allez pouvoir vous échapper... enfin, si vous avez de la chance.

Vous êtes au centre de la carte que vous avez devant vous, dans une plaine parsemée de quelques arbres. Vous avez la possibilité de trouver autour de vous tout ce qu'il vous faut pour vaincre le dragon. Cherchez les énigmes qui sont réparties un peu partout aux alentours, cela vous aidera grandement.

Pour vaincre le dragon et parvenir à sortir du jeu, il faudra vous procurer plusieurs choses :



1 armure solide pour vous protéger du dragon ;



1 épée et 1 arc puissants pour l'attaquer ;



Mais surtout, la localisation du portail de l'Ender et les précieux yeux de l'Ender pour activer ce dernier. Ce n'est que par ce portail que vous pourrez atteindre le dragon, et peut-être le vaincre pour sortir du jeu.

Ne tentez surtout pas d'attaquer le dragon sans vous être bien préparés, ce serait courir à la mort.

Oh, une dernière chose, aurais-je oublié de vous prévenir que le portail de l'Ender allait disparaître dans 1 heure ? Non ? Eh bien dépêchez-vous ! Il y a urgence !

Pour des indices sur l'énigme « Nether », rendez-vous à la p. 8.

Pour des indices sur les énigmes « Photomontage » et « Localisation », rendez-vous à la p. 9.

Quand vous aurez trouvé les 10 yeux de l'Ender, rendez-vous à la p. 10.

CARTE NETHER - INDICES

Le Nether ! Un endroit digne des plus belles visions de l'enfer. Il fait tellement chaud ici que dans 5 minutes vous ne serez plus en état de réfléchir. Prenez garde aux monstres, ils sont très nombreux et il vaut mieux les éviter. Pour sortir d'ici, trouvez la solution de l'énigme et n'oubliez pas de récupérer les 2 yeux de l'Ender qui sont dissimulés dans cette fournaise.

Comment ? Elle est trop difficile ? D'accord, d'accord, voici quelques indices...

Connaissez-vous le mode Survie dans le monde de Minecraft ? Non ? Même pas le diagramme d'alchimie, cela ne vous dit rien ? Aidez-vous des indices de la carte et n'utilisez qu'en dernier recours les ressources disponibles sur Internet pour trouver 2 éléments :



la créature dont il est question, qu'elle soit hostile ou non ;



la potion que l'on peut concocter grâce à cette créature !

Une fois venue l'heure d'affronter le dragon, cette potion sera la bienvenue...



CARTE ENDER

Félicitations, vous avez trouvé et activé le portail de l'Ender !

Vous voici enfin face au redoutable dragon. Heureusement que vous êtes protégés et armés ! Buvez ou utilisez la potion que vous avez réalisée dans le Nether. Cela vous aidera grandement pour vaincre le monstre.

Puis lisez les instructions de l'ultime énigme attentivement, cela vous permettra de trouver les points faibles du dragon.

Ensuite, un peu d'agilité pour l'éviter, un peu d'adresse pour le toucher et le tour est joué.

J'ai confiance en vous, vous allez y arriver... enfin, je crois... Mais faites vite, il ne vous reste plus beaucoup de temps !

Vérifiez votre réponse dans la partie Solutions.



Si vous n'avez pas trouvé la bonne réponse... il n'y a plus qu'à tout recommencer !



Si vous avez réussi... Félicitations, vous êtes libres !

Vous pouvez enjamber le dragon qui gît à vos pieds et sortir tranquillement du jeu.





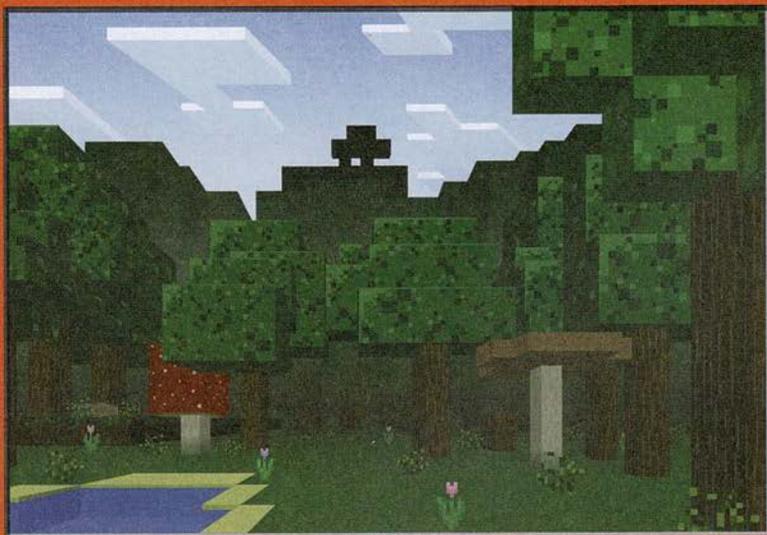
SOLUTIONS DES ENIGMES

ÉNIGMES PHOTOMONTAGE

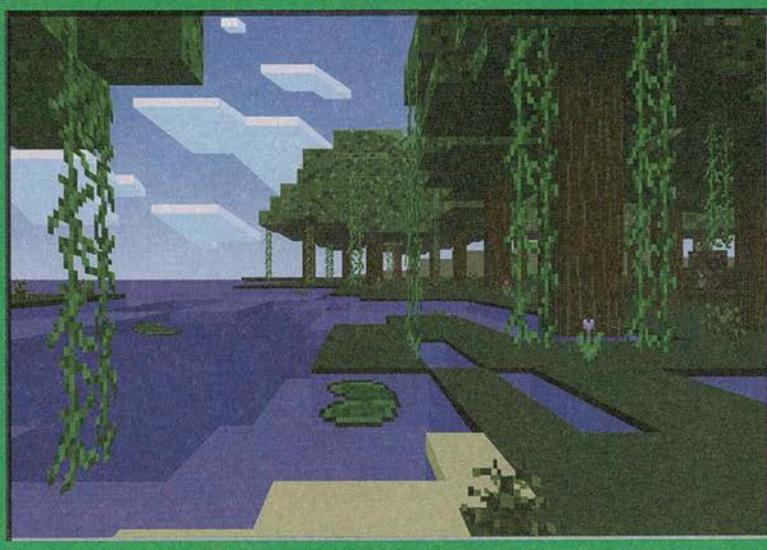
Quel est ce biome ?



FORÊT SOMBRE



MARAIS





MESA



MONTAGNES
ENNEIGÉES



SAUVANE

ÉNIGMES LOCALISATION

LOCALISATION 1 : Feuilles - Minerai d'or = $18 - 14 = 4$.

LOCALISATION 2 : Citrouille - Établi = $86 - 58 = 28$.

LOCALISATION 3 : Minerai de redstone - Obsidienne = $73 - 49 = 24$.

LOCALISATION 4 : Bloc de diamant - Bibliothèque = $57 - 47 = 10$.

LOCALISATION 5 : TNT - Bloc d'or = $46 - 41 = 5$.

LOCALISATION 6 : Pierres - Roche = $4 - 1 = 3$.

LOCALISATION 7 : Bedrock - Terre = $7 - 3 = 4$.

LOCALISATION 8 : Planches - Terre = $5 - 3 = 2$.

LOCALISATION 9 : Pierres moussues - Briques = $48 - 45 = 3$.

LOCALISATION 10 : Feuilles - Minerai de charbon = $18 - 16 = 2$.

LOCALISATION 11 : Bloc de neige - Établi = $80 - 58 = 22$.

LOCALISATION 12 : Bloc de diamant - Minerai de fer - Minerai d'or
= $57 - 15 - 14 = 28$.

LOCALISATION 13 : Minerai d'or - Gravier = $14 - 13 = 1$.

LOCALISATION 14 : Gravier - Terre = $13 - 3 = 10$.

LOCALISATION 15 : Établi - Herbe - Minerai de fer = $58 - 2 - 15 = 41$.

LOCALISATION 16 : Bois - Planches = $17 - 5 = 12$.

LOCALISATION 17 : TNT - Briques = $46 - 45 = 1$.

LOCALISATION 18 : Bloc de fer - Feuilles - Planches = $42 - 18 - 5 = 19$.

LOCALISATION 19 : Obsidienne - Minerai de charbon = $49 - 16 = 33$.

LOCALISATION 20 : Bloc de diamant - Sable - Terre = $57 - 12 - 3 = 42$.

ÉNIGMES NETHER

- NETHER 1** : Lapin, potion de saut amélioré.
- NETHER 2** : Blaze, potion de force.
- NETHER 3** : Araignée, potion de poison.
- NETHER 4** : Ghast, potion de régénération.
- NETHER 5** : Cube de magma, potion de résistance au feu.
- NETHER 6** : Poisson-globe, potion de respiration aquatique.
- NETHER 7** : Tortue, potion du Maître Tortue.
- NETHER 8** : Phantom, potion de chute lente.
- NETHER 9** : Creeper, potion jetable.
- NETHER 10** : Dragon de l'Ender, potion persistante.

ÉNIGMES ARMES

- ARMES 1** : Épée : Tranchant II, Arc : Infinité et Puissance II.
- ARMES 2** : Épée : Tranchant IV, Arc : Puissance II et Frappe II.
- ARMES 3** : Épée : Tranchant III, Arc : Frappe II et Puissance III.
- ARMES 4** : Épée : Tranchant III, Arc : Puissance IV et Frappe I.
- ARMES 5** : Épée : Tranchant IV, Arc : Infinité et Puissance II.

ÉNIGMES NETHER

- NETHER 1 :** Lapin, potion de saut amélioré.
- NETHER 2 :** Blaze, potion de force.
- NETHER 3 :** Araignée, potion de poison.
- NETHER 4 :** Ghast, potion de régénération.
- NETHER 5 :** Cube de magma, potion de résistance au feu.
- NETHER 6 :** Poisson - globe, potion de respiration aquatique.
- NETHER 7 :** Tortue, potion du Maître Tortue.
- NETHER 8 :** Phantom, potion de chute lente.
- NETHER 9 :** Creeper, potion jetable.
- NETHER 10 :** Dragon de l'Ender, potion persistante.

ÉNIGMES ARMES

- ARMES 1 :** Épée : Tranchant II, Arc : Infinité et Puissance II.
- ARMES 2 :** Épée : Tranchant IV, Arc : Puissance II et Frappe II.
- ARMES 3 :** Épée : Tranchant III, Arc : Frappe II et Puissance III.
- ARMES 4 :** Épée : Tranchant III, Arc : Puissance IV et Frappe I.
- ARMES 5 :** Épée : Tranchant IV, Arc : Infinité et Puissance II.

ÉNIGMES ARMURE

ARMURE 1 : Villageois 1 : 42 charbons, Villageois 2 : 32 charbons, Villageois 3 : 25 charbons.

ARMURE 2 : Villageois 1 : 80 charbons, Villageois 2 : 48 charbons, Villageois 3 : 56 charbons.

ARMURE 3 : Villageois 1 : 28 charbons, Villageois 2 : 70 charbons, Villageois 3 : 54 charbons.

ARMURE 4 : Villageois 1 : 40 charbons, Villageois 2 : 65 charbons, Villageois 3 : 49 charbons.

ARMURE 5 : Villageois 1 : 63 charbons, Villageois 2 : 65 charbons, Villageois 3 : 68 charbons.

ÉNIGMES ENDER

ENDER 1 : 7^e écaille de la queue, narine gauche, aile gauche.

ENDER 2 : Patte gauche, œil gauche, aile droite.

ENDER 3 : Écaille centrale du dos, patte droite, bouche.

ENDER 4 : Bouche, patte droite, 8^e écaille de la queue.

ENDER 5 : 1^{re} écaille de la queue, extrémité de l'aile gauche, oreille droite.

ENDER 6 : 1^{re} écaille de la queue, patte droite, aile droite.

ENDER 7 : Œil gauche, 2^e écaille du cou, extrémité de l'aile gauche.

ENDER 8 : Dernière écaille de la queue, aile droite, œil droit.

ENDER 9 : Dernière écaille de la queue, narine gauche, patte gauche.

ENDER 10 : 3^e écaille de la queue, aile droite, aile gauche.