

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



GRAIN

Qui ose provoquer les dragons ?

Jeux Ravensburger n° 015474

Auteur : Kurt Feyerabend et Tom Ring

Design: Tom Ring

Jeu de stratégie pour 3-6 joueurs à partir de 12 ans.

Contenu

1 plan de jeu, 1 anneau, 6 pièces (chevaliers) et pour chaque pièce 3 amulettes, 4 «carcans noirs», 16 pierres-obstacle, 24 cartes-dragons, 24 sceaux des cités, 1 dé.

La vie dans les cités des royaumes de Tirad, Urgad, Galad et Elgad est florissante lorsque l'anneau magique se trouve dans la cité. Mais on ne peut jamais le garder pour longtemps, il disparaît régulièrement. Ainsi les chevaliers partent à l'aventure, pour prendre l'anneau et le ramener dans les cités. Cette action leur vaut une grande récompense.

But du jeu

Le but du jeu est d'aller chercher l'anneau et de l'apporter dans une des cités. Pour cela on reçoit un sceau de cette cité. Celui qui le premier a amené l'anneau dans trois cités différentes et qui possède donc trois sceaux différents, gagne.

Préparation

Chaque joueur reçoit une pièce (chevalier) et trois amulettes. Les amulettes sont mises au-dessous de la pièce. Les pièces sont placées sur la case de départ qui est la boule de cristal bleue dans le royaume de Galad.

L'anneau est posé sur la boule de cristal dans le royaume de Tirad.

Les Sceaux des cités sont classés par couleurs et mis près du plan de jeu.

Les cartes-dragons sont mélangées et posées à l'envers en formant un tas (face cachée), à côté du plan de jeu.

Les 16 pierres-obstacle, les «carcans noirs» et le dé sont également préparés. Le joueur qui commence est tiré au sort.

Règle du jeu

Les joueurs commencent le jeu l'un après l'autre sur la case de départ ; c'est la boule de cristal bleue dans le royaume de Galad.

Comment se déplace-on ?

On se déplace avec sa pièce, selon son choix, d'un ou de deux points le long d'une ligne de raccordement dans n'importe quelle direction :

également en modifiant la trajectoire (tourner à l'angle)

mais on ne peut pas avancer et reculer au cours d'un même déplacement (on ne peut donc pas arriver à nouveau sur le point d'où on est parti).

On peut seulement se déplacer sur les points qui sont libres (exception: pour attaquer une pièce).

Celui qui joue, doit se déplacer (exception: la pièce est momentanément bloquée, ou elle doit passer un tour, parce que juste à ce moment elle porte un «carcan noir»).

Egalement les points symboliques (dragons, pierres magiques, pierres avec épée, cités, boules de cristal) comptent lors d'un déplacement comme point; en plus ils ont une signification particulière, qui est expliquée dans ce qui suit.

Il n'est pas possible de se déplacer à chaque fois de deux points, car on ne peut pas (en règle générale) passer par-dessus les points suivants :

les dragons

les points occupés par une autre pièce

les points occupés par une pierre-obstacle.

Au cours d'un même déplacement, on peut passer par dessus tous les autres points. L'effet particulier d'un point symbolique n'a cependant lieu, que lorsque la pièce s'arrête sur ce point et non lorsqu'elle passe par-dessus ce point.

Les amulettes

Les trois amulettes sont les super-forces des chevaliers qui partent à l'aventure - comme trois vies supplémentaires. Les chevaliers perdent chaque fois une amulette, lorsqu'ils attaquent une autre pièce, ou lorsqu'ils perdent le combat avec un dragon.

Lorsque le chevalier n'a plus d'amulette, il peut certes continuer le jeu et aller chercher l'anneau, mais il ne peut pas commencer un combat avec un dragon et ne peut pas attaquer une autre pièce.

Lorsque le chevalier n'a plus qu'une amulette, il ne peut attaquer aucune pièce qui se trouve sur un dragon (il ne lui resterait aucune amulette pour le combat avec le dragon).

Dans les cités, les chevaliers peuvent à nouveau reprendre des forces. Celui qui arrive dans une cité, reçoit à chaque fois une amulette de retour. Celui qui arrive dans une cité avec l'anneau, reçoit deux amulettes de retour. Cependant un chevalier ne peut jamais porter plus de trois amulettes. S'il en a déjà trois, il ne reçoit pas de nouvelle amulette dans la cité.

L'anneau

La prise de l'anneau

Dès que la pièce (chevalier) arrive sur la case où l'anneau est posé, celui-ci est pris. (il est glissé sur la pièce). Si cela se passe déjà sur le premier point au cours d'un même coup, le joueur peut se déplacer encore d'un point. Mais comme il est de règle, ne pas avancer et reculer au cours d'un même déplacement.

Privilèges du porteur de l'anneau

Le porteur de l'anneau peut passer par-dessus tous les obstacles, même les dragons. Bien sûr, s'il s'arrête sur un dragon, il doit se battre avec lui.

Amener l'anneau dans les cités: voir sous « les cités ».

Les dragons

Celui qui arrive sur un dragon, doit se battre avec lui. La force du dragon est tout d'abord inconnue. Le joueur doit retourner la carte-dragon au-dessus du tas. Le dé, que le dragon tient dans ses griffes, indique sa force (0 à 6). Maintenant le joueur lance le dé pour battre le dragon.

Lorsque son coup de dé a le même nombre de points ou plus de points que la carte-dragon montre, il a gagné le duel avec le dragon. Grâce à cette victoire il est tellement fortifié, qu'il peut rejouer et se déplacer de 2 points. En plus, il peut même passer par-dessus d'autres dragons, pierres-obstacle et les pièces de ses adversaires.

Lorsque le coup de dé du joueur a moins de points que la carte-dragon montre, il a perdu le duel avec le dragon. Le chevalier perd une amulette. Il est tellement affaibli, qu'il doit passer une fois son tour. La pièce reste sur le dragon et est recouverte avec un « carcan noir ». Lorsque c'est à nouveau son tour de jouer, le joueur ne déplace pas sa pièce, mais enlève seulement le « carcan noir ». Au troisième tour le chevalier a repris assez de force pour pouvoir continuer sa marche.

Lorsque le porteur de l'anneau perd un duel avec le dragon, il perd également l'anneau. Il dépose celui-ci sur un point de son choix (non pas sur les points symboliques, et ni sur les points occupés par une pierre-obstacle !) dans un autre royaume. Ensuite, il passe un tour comme toute autre pièce.

Les cités

Un joueur, qui arrive dans une cité avec l'anneau, reçoit aussitôt un sceau de cette cité. Ensuite, il doit déposer l'anneau sur un point de son choix (non pas sur les points symboliques, et ni sur les points occupés par une pierre-obstacle !) dans un autre royaume. De plus, pour avoir remis l'anneau, le joueur reçoit, s'il en a le besoin, deux amulettes de retour. La pièce s'arrête sur la cité, même si elle a bougé seulement d'un point.

Lorsque les joueurs qui ne possèdent pas l'anneau s'arrêtent dans une cité, ils reçoivent s'il en ont le besoin, une amulette de retour.

La paix règne dans les cités. Une pièce qui se trouve sur une cité ne peut pas être attaquée.

La pierre magique

Celui qui s'arrête sur une pierre magique doit introduire une pierre-obstacle dans le jeu. La pierre-obstacle peut être posée sur tous les points noirs ou blancs qui sont libres (pas sur les points symboliques !).

Lorsque la pierre-obstacle est posée sur un point, elle a pour effet, qu'on ne peut pas s'arrêter sur ce point et qu'on ne peut pas passer par-dessus ce point, sauf dans certains cas exceptionnels (pour le porteur de l'anneau et le vainqueur du duel avec un dragon). Lorsque la réserve de pierres est épuisée, on ne peut évidemment plus poser aucune pierre-obstacle.

Le point sur lequel se trouve l'anneau, ne peut pas être occupé par une pierre-obstacle, ni être « bloqué » de telle sorte, qu'on ne puisse plus l'atteindre.

La pierre avec l'épée

Celui qui arrive sur ce point, doit déplacer une pierre-obstacle qui se trouve déjà sur le plan de jeu, sur un point libre de son choix (sauf sur un point symbolique).

Les boules de cristal

Les deux boules de cristal servent uniquement comme position de départ. Dans la suite du jeu elles sont considérées comme un point noir. Toutefois elles ne peuvent jamais être occupées par des pierres-obstacle.

L'attaque d'une pièce

Lorsqu'un joueur arrive sur un point ou un point symbolique sur lequel se trouve une autre pièce, il attaque ainsi cette pièce, et elle est « bannie ». L'attaque coûte à l'agresseur une amulette.

Le joueur attaquant, déplace la pièce « bannie » sur un « point d'exil » libre, de son choix - ce sont les points blancs au milieu du plan de jeu. L'attaquant doit rester sur ce point. Lorsque le porteur de l'anneau est attaqué, l'agresseur conquiert également l'anneau !

L'attaque sur un point symbolique

Lorsqu'une pièce qui se trouve sur un point symbolique est attaquée, on exécute d'abord sa mise en exil. Le joueur attaquant doit rendre une amulette et déplace la pièce rivale sur un « Point d'exil ». Ensuite, le point symbolique concerné produit son effet.

Une pièce qui est attaquée sur un dragon, est déplacée sur un « Point d'exil » et son « carcan noir » est enlevé.

Fin de jeu

Le jeu est terminé, lorsqu'un joueur a gagné un certain nombre de sceaux de cités différentes, décidé au préalable. Normalement, on joue pour 3 sceaux, de 3 cités différentes. Pour un jeu de plus courte durée, et surtout avec 5 et 6 joueurs on peut limiter l'objectif du jeu à 2 sceaux, de 2 cités différentes.