

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

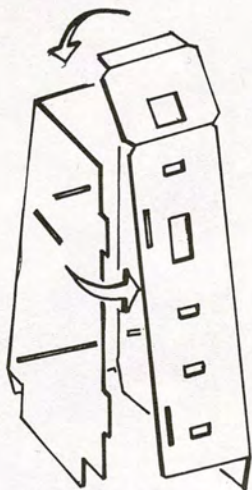




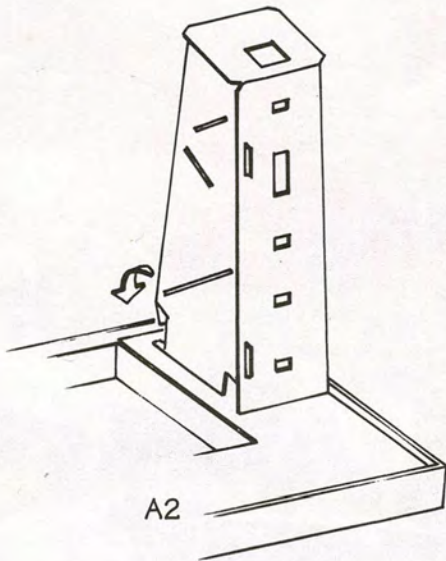
Spelregels • Règles du jeu
Spielregeln • Rules of the Game

315

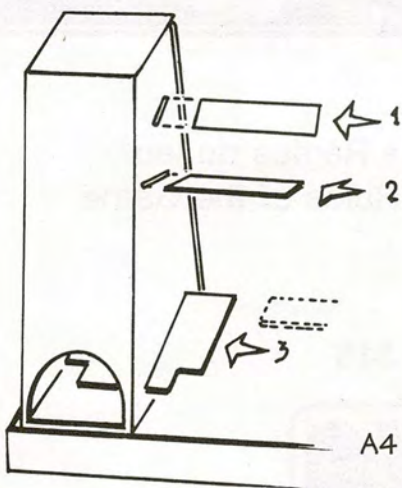




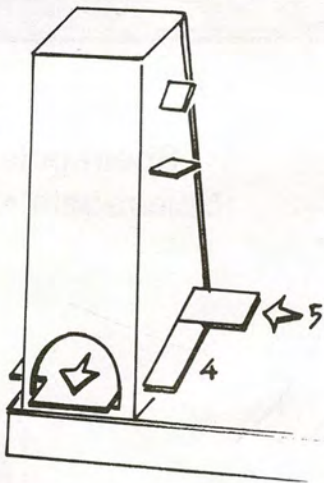
A1



A2



A3



A4

Tour du Dragon

F



But du jeu

Le prince et la princesse ont été capturés par le dragon. Il les garde prisonniers tout en haut dans la tour. Les joueurs courageux se mettent en route, bien décidés à libérer les enfants. Mais le chemin est semé d'embûches. Lequel de vous réussira-t-il à vaincre tous les dragons rencontrés sur le chemin, à escalader la tour le premier et à libérer le prince et la princesse ?

Avant de commencer :

Ce jeu se joue dans la boîte même. Mets la boîte au milieu de la table. Monte la tour selon le dessin A1 A2 A3 et A4 (page 2). Demande à une personne plus âgée de t'aider pour cela. Place la tour dans la boîte sur la trappe.



Détache l'illustration du dragon et place celle-ci sur la tour, comme indiqué sur le dessin B.

B

Détache les 24 pommes et mets-les à côté de la boîte, avec la pomme pointée vers le bas. Mélange les bien, de telle sorte que personne ne puisse plus savoir où se trouvent les pommes pourries. Chaque joueur choisit une couleur et met sa figurine de jeu sur la case départ. C'est la case où se trouve la licorne. Le joueur qui a son anniversaire le premier peut commencer à jouer.

Règles du jeu :

1. Rassembler des pommes, 2. Le pont, 3. Escalader la tour

1. Rassembler des pommes

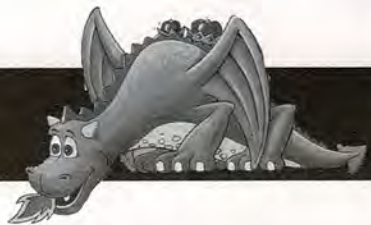
Pour pouvoir vaincre tous les dragons que tu rencontres, tu as bien besoin d'un peu plus de force. En mangeant une de tes pommes, tu seras capable de vaincre le dragon. Avant de te mettre en route, tu dois donc rassembler d'abord quelques pommes. Mais fais attention : il y a aussi des petites pommes pourries et celles-ci ne te servent à rien.



Comment rassembler tes pommes ?

Si c'est ton tour, tu jettes le dé dans le trou qui se trouve en haut de la tour (voir dessin C). Avec le dé tu peux jeter le 1, le 2 ou le 3. Tu peux retourner autant de pommes que le chiffre indiqué sur le dé.

C



Qu'est-ce que cela signifie ?



Très bien.

Cette pomme te donne la force de vaincre un dragon. ...

Prends-la sur la table et garde-la chez toi.



Pas de chance !

Retourne à nouveau la pomme avec le ver et remets-la dans le jeu.

Souviens-toi de l'endroit où elle se trouve pour que la prochaine fois tu ne te trompes plus.

Si c'est à nouveau ton tour, tu peux jeter le dé une nouvelle fois dans la tour et retourner des pommes. Tu continues comme ça jusqu'à ce que tu penses avoir rassemblé suffisamment de force pour commencer cette aventure.

Avec 3 ou 4 pommes, tu peux tenter ta chance. Tu peux aussi bien sûr commencer directement ton voyage vers la tour sans avoir de pommes. Mais n'oublie pas que dans ce cas-là, le premier dragon venu peut te vaincre.

2. Le pont

Dès que tu penses que tu es assez fort, tu annonces tout haut "À L'ATTAQUE" en commençant ton tour. Tu jettes le dé dans la tour et tu avances d'autant de cases qu'indique le dé. Plusieurs joueurs ont le droit d'être sur la même case.

Si sur le chemin, tu arrives sur une pierre ou sur une partie du pont sans dragon, alors tu as de la chance. Restes-y jusqu'à ce que ce soit à nouveau ton tour.

Si tu arrives sur une case avec un dragon, tu peux seulement y rester si tu arrives d'abord à vaincre le dragon. Tu le bats en mangeant une pomme.

Tu remets la carte "pomme" que tu viens d'utiliser sur la table, avec la pomme orientée vers le bas et avec les cartes qui y sont encore. Si tu n'as pas (ou plus) de pommes, le dragon te jette dans les douves du château. Lors de ton (tes) prochain(s) tour(s), tu peux d'abord recommencer à rassembler des pommes avant de faire une nouvelle tentative (à partir de la case départ).

De l'autre côté, tu arrives sur une pelouse où se trouve une tortue.

Ici tu es en sécurité. Si tu arrives sur cette case, tu peux toujours utiliser ton prochain tour pour rassembler des pommes.

3. Escalader la tour

Tu escalades la tour en mettant une jambe de ta figurine dans un trou.

Tu peux arriver en haut de la tour en 6 pas. Si tu arrives sur une case qui est déjà occupée, tu fais tomber ce joueur de la tour. Ce joueur doit alors attendre son tour sur la pelouse qui est située au pied de la tour. La quatrième case sur la tour est un grand trou dans le mur. Si tu arrives dessus, ta figurine dégringolera dans la tour.



Tu dois à nouveau recommencer à partir de la pelouse située en bas de la tour.

Sur la cinquième case de la tour, tu rencontres encore un dragon. Si tu arrives sur cette case, tu dois d'abord vaincre ce dragon. C'est possible s'il te reste encore une pomme. Si tu n'en as pas, alors retourne sur la pelouse située en bas de la tour. Tu peux utiliser ton prochain tour pour obtenir une nouvelle pomme.

Qui libère le prince et la princesse ?

Si tu arrives le premier TOUT EN HAUT de la tour, alors c'est toi qui as conquis la tour. Il n'est pas nécessaire que tu arrives pile dessus avec ton coup de dé.

Pour vaincre ce dernier dragon, tu n'as pas besoin de pommes.

Car il comprend tout de suite que tu es le plus fort et le plus malin.

Prends le dragon et retourne-le, tu as maintenant libéré le prince et la princesse.

Bravo, tu as gagné !

