

Les petits chevaliers du dragon

Sus au dragon, le butin nous retrouverons !

Un jeu d'empilement chevaleresque pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Nils, le dragon rusé, aime les trésors par-dessus tout. Il a beau faire des efforts, il ne peut pas résister à l'or étincelant. Et voilà, il a chipé le précieux trésor des petits chevaliers avant de s'envoler à la vitesse de l'éclair pour rejoindre son rocher. Ça y est, il a réussi ! Mais les petits chevaliers ne vont pas se laisser voler aussi facilement ! Les voilà déjà en chemin vers le dangereux rocher du dragon. Ils empilent toutes sortes d'objets pour former une échelle afin de monter récupérer leur trésor. Mais attention : Nils défend son butin de toutes ses forces et jette de temps en temps des morceaux de roche pour repousser les petits chevaliers ... Peux-tu les aider à empiler les objets ?

Contenu

- 1 plateau de jeu en 3D
(rocher du dragon + traverse centrale)
- 50 objets de cinq couleurs
(10 x jaune, 10 x rouge, 10 x vert,
10 x bleu et 10 x marron)
- 4 petits chevaliers
- 1 disque en bois gris
(morceau de roche)
- 1 dé de couleurs



Préparatifs

Sortez le contenu de la partie inférieure de la boîte. Constituez le rocher du dragon en suivant l'illustration (voir traverse centrale) et placez-le au centre de la table de sorte que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème. Asseyez-vous de manière à ce qu'il y ait toujours deux joueurs assis l'un en face de l'autre. Décidez qui jouera sur quelle partie du rocher du dragon. Chacun choisit un petit chevalier et le pose devant lui. Posez sur la table, à portée de main, le dé et le morceau de roche. Triez les objets par couleur et placez-les également sur la table de telle sorte que tous les joueurs puissent les atteindre sans problème. Ils constituent la réserve générale, à partir de laquelle vous allez construire votre échelle.

But du jeu

Empilez les objets habilement contre le rocher du dragon pour que votre petit chevalier puisse atteindre le haut du rocher et regarder de ses deux yeux par-dessus le rocher. Vous pourrez ainsi faire fuir le dragon Nils ! Celui qui y parviendra en premier gagnera la partie et récupérera le trésor des chevaliers.

« Bravo ! »



« Encore un petit effort ! »



Déroulement de la partie

C'est le joueur le plus jeune qui commence. On joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, prends le dé de couleurs et lance-le. Cherche ensuite dans la réserve générale un objet de la couleur obtenue au dé et commence à construire ton échelle de chevalier sur ta partie du rocher. À toi de choisir comment tu poses ou empiles l'objet. Peu importe par exemple que le cheval à bascule se retrouve sur la tête ou de travers. Une fois qu'un objet est placé contre le rocher du dragon, il ne peut plus être déplacé.



Attention : Pendant toute la durée de la partie, vous ne pouvez empiler des objets que sur votre partie du rocher du dragon. Vous ne pouvez **pas** appuyer des objets contre la traverse centrale et vous ne pouvez **pas** bouger les objets après les avoir posés. S'il n'y a plus d'objet de la bonne couleur dans la réserve générale, vous pouvez prendre un autre objet de votre choix.

Attention, ça glisse

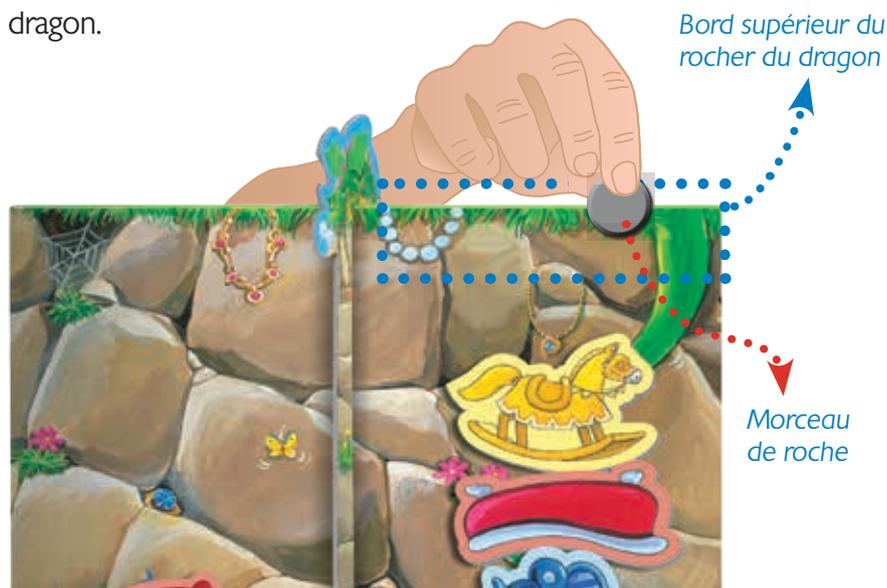
Si à un moment, les objets que tu as empilés ou ceux des autres joueurs commencent à glisser et tombent du rocher du dragon, tous les objets qui atterrissent au fond de la boîte ou sur la table doivent être remis dans la réserve générale. Si les objets empilés glissent mais restent accrochés sur la traverse centrale, vous pouvez continuer à empiler par-dessus.

Attention : Même dans ce cas, vous ne pouvez **pas** appuyer d'autres objets contre la traverse centrale en continuant à construire vos échelles !

Attention, chute de pierres

Si tu obtiens le gris en lançant le dé, Nils fait tomber un morceau de roche ! Le joueur qui est assis en face de toi prend le morceau de roche, le place à un endroit de son choix sur le bord supérieur du plateau de jeu et le laisse glisser sur ta partie du rocher.

Attention : Il n'a pas le droit de regarder de ton côté du rocher, il doit laisser tomber le morceau de roche « à l'aveugle » sur ta partie du rocher du dragon.



Si tu as de la chance : Tous les objets empilés restent en place et il ne se passe rien.

Pas de chance : Si certains objets ou tous les objets empilés sur ta partie du rocher ou celle d'un autre joueur glissent, tous les objets qui se retrouvent au fond de la boîte ou sur la table doivent être remis dans la réserve générale. Si quelques objets restent accrochés sur votre partie du rocher ou sur la traverse centrale, vous pouvez continuer à empiler par-dessus. Mais n'oubliez pas : vous ne devez pas appuyer d'autres objets contre la traverse centrale en continuant à construire vos échelles !

Coup de pouce pour démarrer : Si dès le début de la partie, tu obtiens le gris au dé, mais que tu n'as encore posé aucun objet sur ta partie du rocher du dragon, tu peux prendre un objet de ton choix dans la réserve générale pour commencer ta pile.

Fin de la partie

Dès que tu penses que ton petit chevalier peut regarder de ses deux yeux par-dessus le haut du rocher, tu as le droit de le vérifier lorsque c'est ton tour. Pour cela, place ton petit chevalier sur l'objet le plus haut de ton échelle et compte jusqu'à cinq. Tu n'as pas le droit d'appuyer ton petit chevalier contre la traverse centrale !

Si ton petit chevalier reste debout sur l'échelle et regarde de ses **deux** yeux le joueur assis en face de toi, tu as gagné la partie.

Si ton petit chevalier n'a **pas** les deux yeux au-dessus du haut du rocher ou tombe avant que tu aies fini de compter, reprends-le et repose-le devant toi. Si tu as construit une échelle trop haute et que ton chevalier ne tient plus sur l'échelle, prends l'objet le plus haut et remets-le dans la réserve générale. Ton tour est ensuite terminé. Si des objets de ta partie du rocher ou d'une autre partie glissent, tous les objets qui se retrouvent au fond de la boîte ou sur la table doivent être remis dans la réserve générale. Le jeu continue selon les règles décrites plus haut jusqu'à ce que l'un des petits chevaliers regarde de ses deux yeux par-dessus le haut du rocher et que le joueur ait le temps de compter jusqu'à cinq.

Partie à trois

Si vous jouez à trois, c'est le joueur assis tout seul de son côté qui fait tomber le morceau de roche pour les deux autres joueurs quand l'un des deux obtient le gris en lançant le dé. C'est aussi lui qui vérifie si les petits chevaliers des autres joueurs regardent de leurs deux yeux par-dessus leur partie du rocher ou pas.

Pour les chevaliers de niveau avancé

Vous jouez selon les règles décrites plus haut, à une exception près : lorsque c'est ton tour, c'est toi qui lances le dé, mais c'est le joueur assis en face de toi qui choisit l'objet que tu dois empiler sur ta partie du rocher du dragon.

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Auteur : Marco Teubner
Illustrations : Antje Flad
Design : HUCH! & friends
Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Numéro d'article : 877 659 C

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststichungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends
HUCH!