

 Matthew Greenleaf
 Barbara Lucas

Règlement[®] DE CONTES

8+

 3/6

 20^{min}

“ *Blanche-Neige, Robin des Bois, le Roi Arthur, le Joueur de Flûte et le roi Triton ont décidé de construire le village de leurs rêves ! Mais au sommet de la montagne voisine, un dragon s'est installé dans le château abandonné... Il ne voit pas d'un bon œil ces nouveaux venus qui envahissent ses terres et viennent régulièrement chaparder ses richesses.* ”

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans ce jeu asymétrique, un joueur incarne le **Dragon** qui essaye d'effrayer les **Héros**... Ces derniers sont incarnés par les autres joueurs qui font équipe pour vider **deux salles du Château** ou **construire leur Village**. S'ils y parviennent avant la fin des dix tours, ils remportent la partie. En revanche, si **le temps s'écoule** ou si le Dragon parvient à les **effrayer**, celui-ci est déclaré vainqueur.

CONTENU



4 cartes Lieu Neutre
(Verger, Armurerie,
Salle du trésor, Village)



25 cartes Héros
(4 cartes Lieu + 1 carte
Campement par Héros)



4 cartes
Dragon



11 jetons
Pomme



7 jetons
Bouclier



7 jetons
Trésor



13 jetons
Maison



1 plateau Château



1 jeton
Flamme



1 jeton
Sablier

MISE EN PLACE

Un joueur est désigné pour incarner le **Dragon**. Il prend les 4 cartes correspondantes, le **plateau Château** sur lequel il pose le **jeton Flamme**, en fonction du nombre de joueurs. Le **jeton Sablier** est placé au début de la **piste Temps**.

Les autres joueurs choisissent un **Héros** et prennent les **5 cartes correspondantes**. Ils placent leur **carte Campement** devant eux, face visible. Cette carte permet de poser les différents jetons gagnés par un Héros au cours de la partie. Ils gardent les autres cartes en main.

Les **4 cartes Lieu Neutre** sont placées au centre de la table, avec un certain nombre de jetons posés dessus, tel qu'indiqué sur les cartes :



Verger



Armurerie



Salle du Trésor



Village

Les **jetons Maison** sont placés à proximité de la carte Village. Cette réserve représente l'objectif de construction des **Héros** en fonction du nombre de joueurs. Les jetons non utilisés sont remis dans la boîte.



Exemple de mise en place pour le joueur Dragon lors d'une partie à 4 joueurs

Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs

Les Lieux neutres



Blanche-Neige



Le Dragon



*Le roi
Arthur*



*Le joueur
de flûte*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **10 tours** au plus. À chaque tour, les joueurs choisissent secrètement une des **4 cartes Lieu** qu'ils posent devant eux, face cachée. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent leur carte simultanément.

Les Héros ayant choisi un **Lieu différent** de celui du Dragon appliquent l'effet :

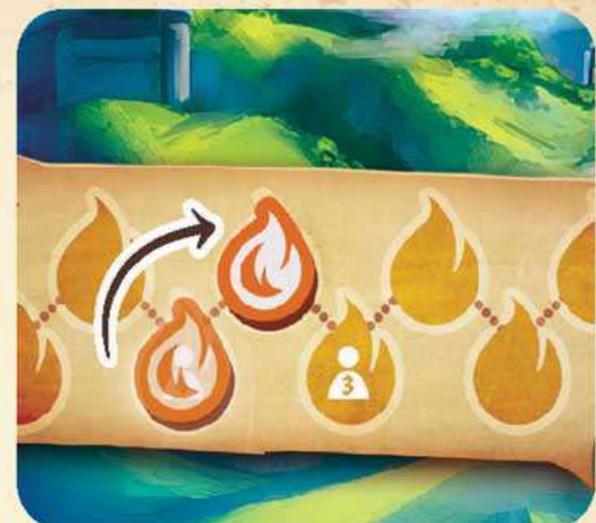
- Si le **Héros** a choisi le Verger, l'Armurerie ou la Salle du Trésor, il prend un jeton sur le lieu en question et le place sur sa **carte Campement**.
- Si le **Héros** a choisi le Village, il place un **jeton Maison** de la réserve sur la **carte Village**.
Il peut également construire une **Maison supplémentaire** pour chaque **jeton Trésor** présent sur sa carte Campement. Ces jetons sont alors défaussés et écartés pour le reste de la partie.



Exemple : Arthur a choisi le Village. Il peut donc placer 1 Maison sur le Village ①. Il défusse ses 2 jetons Trésor pour placer 2 Maisons supplémentaires ②, soit 3 au total.

Puis, les joueurs résolvent le lieu visité par le **Dragon** :

➤ Le Dragon **avance son jeton Flamme** d'une case pour chaque Héros ayant choisi le même Lieu que lui. S'il s'agit du **Village**, il prend également **1 jeton de son choix** sur la carte Campement de chaque Héros concerné et **le remet sur la carte Lieu** correspondante.



➤ Le ou les Héros ayant joué **la même carte Lieu** que le Dragon sont effrayés. Ils n'appliquent pas l'effet du Lieu qu'ils avaient choisi pour ce tour. De plus, **ils ne pourront pas participer au tour suivant.**



Exemple : Blanche-Neige a choisi d'aller dans le Village, malheureusement c'est aussi le choix du Dragon. Il récupère le jeton Bouclier sur le Campement et le remet dans l'Armurerie. Blanche-Neige n'a plus de jetons et ne jouera donc pas au prochain tour.

Pour éviter de passer leur tour, les Héros peuvent défausser **2 Pommes** OU **1 Bouclier** depuis leur **carte Campement** pour se donner du courage (*les jetons défaussés sont écartés pour le reste de la partie*).

Une fois tous les effets résolus, le Dragon **avance le jeton Sablier** d'une case.

Chaque joueur reprend en main la carte qu'il a jouée.

Un nouveau tour commence. Les joueurs effrayés passent leur tour et rejoueront au tour suivant.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin si l'une des conditions de victoire du Dragon  ou des Héros  est remplie, en observant l'ordre ci-dessous :

 Le **jeton Flamme** du Dragon atteint la **dernière case de la piste**.



 Les Héros construisent toutes les **Maisons** OU récupèrent tous les jetons présents sur 2 de ces 3 **cartes Lieu : Verger, Armurerie ou Salle du Trésor**.

 Les dix tours sont achevés et le sablier ne peut plus avancer.



Matthew Greenleaf



Barbara Lucas

® & © Gigamic 2021



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

CE



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
06-2021