

## **Castello del Drago**

Les vaillants chevaliers réussiront-ils à défendre leur château-fort contre les dragons? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils seront sûrement en mesure de chasser les six dragons. Un jeu pour aiguïser le sens tactique et l'esprit de coopération.

**Âge:** à partir de 5 ans

**Joueurs:** 1 à 4

### **Contenu:**

8 éléments de château-fort

16 jetons de chevaliers

1 pont

1 dé à symboles

1 dé à points (1-6)

6 jetons de dragons

1 boule

1 plateau

1 règle du jeu

### **Le jeu:**

Les habitants du château-fort sont extrêmement agités. Six dragons sillonnent les alentours et attendent la première occasion pour conquérir le château fort. Le danger est à son comble lorsque les six dragons se trouvent devant le château-fort, mais heureusement, les vaillants chevaliers se soutiennent mutuellement et tentent, en unissant leur force, de faire fuir les dragons.

### **Préparation du jeu:**

Les 8 tours et le pont sont disposés en cercle sur le centre de la table pour former le château-fort (le chemin de ronde). Le pont est placé de façon à ce que la boule en bois puisse rouler librement sur le rail et sortir du terrain du château-fort. Au début, la boule est posée sur la face arrière du rail de roulement et les chevaliers sont placés dans la cour intérieure du château-fort. Les dragon sont répartis au hasard autour du château-fort.

### **Déroulement du jeu:**

Le joueur le plus jeune commence et lance simultanément les deux dés.

- Si la couleur rouge, bleu ou vert apparaît, un chevalier de la même couleur peut se déplacer de tour en tour du nombre de points affiché sur l'autre dé, en démarrant sur la tour qui porte un écusson. La première fois, les chevaliers partent dans le sens des aiguilles d'une montre, ensuite ils pourront choisir le sens de leur déplacement.

Si des chevaliers de la couleur du dé sont déjà en jeu, on peut, au choix, en faire entrer un nouveau ou déplacer l'un de ceux se trouvant déjà sur le chemin de ronde, et ce dans n'importe quelle direction.

Le but est de rassembler sur une tour deux figurines de chevalier de la même couleur. Elles sont alors réunies et peuvent être placées ensemble sur la face arrière du rail de roulement, juste derrière la boule. Chaque paire de chevalier ainsi placée fait donc remonter un peu plus la boule.

- Si la couleur du dé est blanche, le joueur a le droit de déplacer ou de mettre en jeu le chevalier de son choix.

- Si c'est le dragon qui apparaît sur le dé, le premier dragon attaquant doit être mis en position. Pour cela, placer l'un des jetons de dragon de manière verticale à env. 5 cm devant le rail de roulement. On ne tient alors pas compte du dé à points.

Pour que la boule puisse renverser plusieurs dragons attaquants, les dragons doivent être espacés d'env. 1 cm les uns derrière les autres.

### **Fin du jeu:**

Dès que la sixième paire de chevaliers a été ajoutée sur le pont, la boule roule le long du rail de roulement pour renverser les dragons se trouvant devant.

Les vaillants chevaliers ont alors réussi à défendre le château-fort et ont gagné le jeu.

En revanche, si le dragon apparaît pour la sixième fois sur le dé, le 6e dragon se met en position et, si à l'issue de ce tour, les six paires de chevaliers ne sont pas prêtes à défendre le château-fort, ce sont les dragons qui remportent le combat et envahissent le château-fort.