

Tour du dragon

Un jeu coopératif de mémoire et d'adresse pour 2 à 4 héros intrépides de 5 à 99 ans.
Auteur : Carlo A. Rossi · **Illustration :** Christine Faust · **Durée du jeu :** env. 15 minutes

Au pays des contes, l'effroyable dragon Tarax a enlevé la belle princesse Saphir, puis l'a enfermée dans sa haute tour, d'où elle ne peut plus s'échapper. Des heures durant, Saphir est obligée de lui lire des histoires et de lui chanter toutes sortes de berceuses chaque soir. Mais heureusement, l'intrépide prince Carlo arrive à la rescousse avec l'aide de ses chevaliers et compagnons pour libérer la princesse Saphir des griffes du dragon. Le plan qu'il projette est audacieux. Pendant que

Tarax dort, ils construisent un échafaudage à côté de la tour du dragon. Il faut quatre compagnons pour soutenir chaque étage de l'échafaudage. Les quatre compagnons suivants grimpent alors par-dessus et ainsi de suite jusqu'au niveau du balcon de la tour du dragon. C'est le seul moyen pour le prince Carlo et ses chevaliers de sauver la princesse Saphir. Mais malheur à eux si Tarax ouvre l'œil et les aperçoit ! Le dragon, très en colère, fait alors dégingoler tout l'échafaudage. Faites vite, le temps presse...

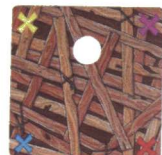
Contenu du jeu



plateau de jeu



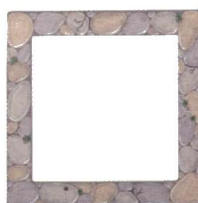
tour



4 étages d'échafaudage



4 poussoirs (1 prince et 3 chevaliers)



chemin de ronde



balcon circulaire, chambre



4 poutres



12 compagnons de 5 couleurs

princesse Saphir



dragon Tarax avec un rocher



22 tuiles de construction

Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter à la poubelle les cadres inutiles en carton.

Assemblez chacun des compagnons en emboîtant les deux pièces dont ils sont composés.

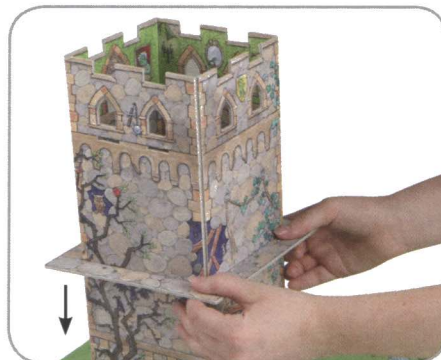
Préparation du jeu



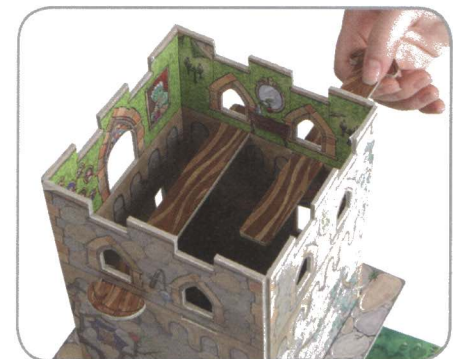
① Assemblez les deux pièces du plateau de jeu et insérez la tour dedans conformément à l'illustration. Veillez à ce que la porte de la chambre de la princesse soit à l'arrière de la tour.



② Insérez deux poutres dans les fentes du bas de la tour.



③ Faites glisser le chemin de ronde par-dessus la tour jusqu'à ce qu'il repose sur les poutres.



④ Insérez les deux autres poutres dans les fentes du haut de la tour.



⑤ Faites glisser le balcon circulaire par-dessus le château jusqu'à ce qu'il repose sur les poutres du haut. Respectez bien l'orientation.



⑥ Placez la chambre de Saphir sur les poutres et posez la princesse sur le marquage. Respectez bien l'orientation de la chambre.



⑦ Abaissez l'aile gauche de Tarax de sorte qu'elle s'enclenche dans cette position. Ensuite, tirez délicatement sur le rocher et le dragon pour les écarter, jusqu'à ce que la ficelle soit entièrement tendue.



⑧ Posez le rocher sur le marquage et le dragon sur sa première case. Le dragon doit être enfoncé dans le trou du plateau de jeu.



⑨ Prenez les trois étages de l'échafaudage aux marquages colorés et placez-en un sur le rocher et le chemin de ronde du bas, de sorte que son arête soit en contact avec la tour. Mélangez les tuiles de construction et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparez les compagnons. Formez une pile avec les étages d'échafaudage à côté du plateau de jeu, en plaçant l'étage d'échafaudage sans marquage en bas de la pile. Vous pouvez maintenant jouer !

Le plan de Carlo pour sauver la princesse Saphir comporte **deux étapes** : vous devez d'abord construire un échafaudage à côté de la tour du dragon, puis vous pourrez sauver la princesse.

Étape 1 : la construction risquée d'un grand échafaudage

Déroulement du jeu

Saurez-vous construire un échafaudage de qualité ? Avec un peu de chance et une bonne mémoire, vous devez retourner les tuiles de construction qui conviennent.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence et retourne la première tuile de construction. Que représente la tuile ?

• Un compagnon



Y a-t-il sur l'étage actuel de l'échafaudage un marquage libre de la couleur du compagnon ? Prends un compagnon de la couleur correspondante et place-le sur ce marquage. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Y a-t-il déjà un compagnon sur le marquage ? Cette couleur est-elle absente de l'étage d'échafaudage actuel ? Tu ne peux malheureusement pas poser de compagnon. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de construction avant de la retourner.

• Un joker



Le joker te permet de choisir le marquage libre de ton choix sur l'étage d'échafaudage actuel et d'y poser un compagnon de la même couleur. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Lorsque tous les marquages de l'étage d'échafaudage actuel sont occupés, souvenez-vous tous de l'emplacement de cette tuile avant de la retourner.

• Un étage d'échafaudage



Cette tuile te sert uniquement lorsque tous les marquages de l'étage d'échafaudage actuel sont occupés par un compagnon. Tu peux alors prendre l'étage d'échafaudage suivant dans la pile et le placer délicatement sur ces quatre compagnons, et ce, de façon à ce qu'un bord de l'étage soit en contact direct avec la tour. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Lorsque les quatre compagnons ne sont pas encore placés sur l'étage d'échafaudage actuel, tu ne peux pas encore poser de nouvel étage. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de construction avant de la retourner.

Attention ! L'étage d'échafaudage sans marquage coloré est le dernier que l'on pose sur l'échafaudage. L'échafaudage est alors terminé et vous pouvez déclencher l'opération de sauvetage de la princesse (voir étape 2).

• Le dragon Tarax



Oh non ! Le dragon vous a entendu et veut faire dégringoler l'échafaudage. Reculez le dragon d'une case jusqu'à ce qu'il s'enfonce dans le prochain trou. A chaque fois que le dragon fait un pas en arrière sur le plateau de jeu, cela signifie que vous aurez moins de temps pour sortir la princesse de la tour par la suite. Retourne à nouveau la tuile de dragon. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de dragon pour ne pas la retourner à nouveau.

Si le dragon a atteint sa dernière case, il reste sur place.

C'est au tour du joueur suivant.

Si la tour s'effondre par mégarde, reconstruisez-la rapidement avant que la partie ne continue. Un tel incident fait perdre un temps précieux : reculez le dragon d'une case supplémentaire. Si le dragon se trouve déjà sur la dernière case du plateau de jeu, il reste sur place.

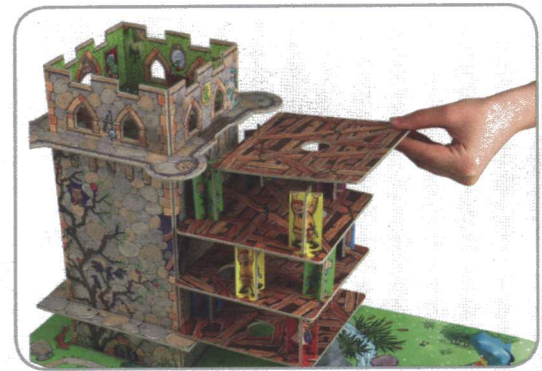
Exemple : Poser les compagnons

tu as retourné une tuile de construction rouge. Pose la compagne rouge sur le marquage rouge de l'étage d'échafaudage actuel. Range ensuite la tuile de construction dans la boîte. C'est au tour du joueur suivant.



Exemple : Construire un étage d'échafaudage

lorsque des compagnons sont positionnés sur les quatre marquages d'un étage d'échafaudage, il te faut retourner une tuile de construction représentant un étage d'échafaudage. Si tu as trouvé cette tuile, tu peux poser l'étage d'échafaudage suivant par-dessus les quatre compagnons.



Etape 2 : le sauvetage de la princesse Saphir

Votre échafaudage est achevé ? Il faut maintenant sauver la princesse ! Mais dépêchez-vous, car le dragon vous a remarqué et veut renverser l'échafaudage. Suivant l'endroit où se trouve le dragon, vous avez plus ou moins de temps pour sauver Saphir. Chaque pas que le dragon a fait

jusqu'à présent représente une petite perte de temps. Parviendrez-vous à libérer la princesse avant que le dragon ne tire le rocher posé sous l'échafaudage et le fasse s'effondrer ?

Préparation du jeu pour le sauvetage

Chaque joueur sélectionne un poussoir : l'un prend le prince, les autres un chevalier. Lorsque tout le monde est prêt, activez le dragon. Pour ce faire, laissez le dragon sur sa case et tirez délicatement son aile gauche vers le haut. Le temps vous est maintenant compté !

Conseil : si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur le détenteur du prince, désignez un joueur pour qu'il mélange les poussoirs faces cachées et derrière son dos. Sans les regarder, il les distribue ensuite aux joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre et garde le dernier.

Déroulement du jeu

Tenez votre poussoir par l'arrière au niveau de son extrémité étroite. L'extrémité large représentant le prince ou un chevalier sert à pousser la princesse. Le plus simple est de sauver la princesse Saphir en la poussant avec le prince pendant que ses chevaliers l'empêchent de tomber en faisant barrage avec les poussoirs. Bien entendu, vous pouvez tout à fait opter pour une autre répartition des tâches.



Il faut d'abord pousser délicatement la princesse Saphir jusqu'à la porte située sur le mur arrière de la tour pour atteindre le balcon. Vous devez faire attention à ce qu'elle ne reste pas coincée dans un trou du sol de sa chambre. Si cela devait arriver, poussez-la délicatement hors du trou.

Comme le balcon n'a pas de balustrade, vous devez pousser la princesse Saphir avec délicatesse le long du mur de la tour jusqu'à l'échafaudage. Une fois sur l'échafaudage, la princesse se sert des trous dans les différents étages pour arriver jusqu'en bas. Faites attention à ne pas la faire tomber du rebord lorsqu'elle passe d'un étage à un autre.

Règles importantes pour sauver la princesse Saphir :

- Vous ne pouvez tenir les poussoirs que par leur extrémité étroite.
- Vous ne pouvez déplacer ou empêcher la chute de la princesse Saphir qu'avec les poussoirs. N'utilisez pas les doigts ou les mains.
- Si la princesse tombe malgré tout, remplacez-la vite à l'endroit de sa chute et poursuivez son sauvetage.

Fin de la partie

Si vous parvenez à pousser la princesse Saphir jusqu'au carrosse sur le plateau de jeu avant que Tarax ne détruise l'échafaudage, le sauvetage est réussi ! Le prince Carlo et la princesse Saphir peuvent retourner au pays des contes en carrosse. Vous êtes de vrais héros et serez félicités par tout le peuple du pays des contes à l'occasion d'une grande fête.

Si l'échafaudage tombe avant que la princesse Saphir ait atteint le carrosse, le dragon Tarax a malheureusement remporté la partie, et il enlève à nouveau la pauvre Saphir. Vous pouvez aussitôt tenter de la sauver ! Bonne chance !

Variante pour débutants

Les règles du jeu de base s'appliquent avec la modification suivante : lorsqu'une tuile de dragon est retournée, Tarax recule toujours d'une case, mais la tuile de dragon est ensuite retirée du jeu. Vous ne pouvez donc pas la retourner à nouveau par mégarde.

Le jeu est encore plus simple lorsque vous mettez de côté une ou deux tuiles de dragon avant de commencer. Tarax ne peut désormais plus atteindre les cases du fond.

Variante pour les pros

Les règles du jeu de base sont respectées, mais avec le changement suivant : le jeu devient plus difficile lorsque vous choisissez l'une des difficultés ci-dessous pour le sauvetage de la princesse :

- Placez une main dans le dos.
- Utilisez votre main faible.
- Gardez un œil fermé
- À chaque fois que Saphir atteint un nouvel étage, donnez votre poussoir au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Posez une main sur l'épaule de votre voisin.
- Vous ne devez plus parler dès lors que le sauvetage a commencé.

Vous pouvez bien entendu inventer vous-même de nouvelles difficultés ou en combiner plusieurs.



Dédicace de Christine Faust :
Dédié à mes petits chevaliers et dragons.

Dédicace de Carlo A. Rossi :
Ce jeu est dédié à la véritable princesse Saphir.

