

Le jeu de dragon

Pour 2 à 4 joueurs (à partir de 4 ans jusqu'à 10 ans)

Les joueurs ne jouent pas l'un contre l'autre, mais ensemble. Leur but commun: gagner toutes les pierres précieuses dont le dragon en a la garde. Chaque joueur possède une case-trésor, laquelle doit être garnie avec les pierres précieuses. Pour ce faire, les joueurs peuvent s'aider mutuellement. Mais, il y a aussi le dragon qui peut changer d'aspect d'aspect. Si les joueurs réussissent à remplir leur case-trésor avant que le dragon ne soit en possession de toutes ses dents, ils sont gagnants. Par contre, si le dragon a toutes ses dents avant que les cases-trésor soient complètement remplies, le dragon reprend ses richesses. Le jeu est perdu pour tous les joueurs.

Voici les règles du jeu:

1. Les joueurs distribuent entre eux les 4 motifs différents, c'est-à-dire: couronne, bague, collier et écrin. On jette le dé à tour de rôle. Celui qui obtient la couleur rouge, jaune, bleue, blanche ou verte est autorisé à planter une pierre précieuse dans sa case-trésor (pion de couleur). Mais il est également autorisé de rendre sa pierre précieuse ou de l'offrir à l'un de ses partenaires. Celui-ci n'est pas obligé de l'accepter, car parfois il peut être plus avantageux pour le groupe d'aider un autre joueur d'abord. Celui qui refuse cette aide, doit expliquer pourquoi.
2. Si le dé présente noir, tous les joueurs ont de la malchance. Car celui qui vient de jouer doit poser une dent au dragon (le pion noir, la tête vers le bas). Il n'est pas permis d'en faire cadeau. Le joueur qui joue le blanc est autorisé à arracher une dent au dragon aussi longtemps que ses cases blanches ne sont pas occupées.
3. Lorsqu'une case-trésor est remplie, le joueur peut à nouveau enlever une dent au dragon. Il continue à jouer avec les autres et peut aider ses partenaires en leur faisant cadeau de ses pierres précieuses. S'il joue le noir, il n'est pas obligé de placer une dent. Il joue maintenant sans risque pour le groupe.

Ce jeu a pour but en s'aidant mutuellement, d'empêcher le dragon de recevoir rapidement toutes ses dents. L'aide mutuelle ne fonctionne pas bien lorsque le jeu est très souvent perdu. Mais il est très facile pour chacun d'apprendre à s'entraider.

Variation

On peut rendre le jeu plus difficile en interdisant au joueur, qui vient de jouer le blanc, d'enlever une dent au dragon s'il n'a pas encore rempli toutes ses cases blanches.

Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Contenu
1 plan de jeu
1 dé
1 dé de couleur
(B/R/J/V/N/BC)
4 x 14 PIONS A PICOT
(B/R/J/V)
10 PIONS - PICOTS NOIRS
8 PIONS - PICOTS BLANCS
(+ 1 PION DE RESERVE
POUR CHAQUE COULEUR