

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



S'il possède déjà des cartes Trésors, il choisit les cartes qui viennent équiper son Chevalier en les posant à côté de lui.

Il peut aussi solliciter les autres joueurs pour mieux équiper son Chevalier.

Les autres joueurs sont libres d'accepter ou de refuser leur aide. S'ils acceptent, ils posent les cartes Trésors souhaitées auprès du Chevalier en Quête.

ATTENTION : un Chevalier ne peut transporter qu'un seul coffre de pièces d'or, et ne peut porter qu'un seul bouclier, qu'une seule armure, qu'un seul anneau et qu'une seule arme !

C'est en s'aidant ainsi que le royaume et les joueurs ont les meilleures chances de remporter la partie face aux Monstres. Car les Monstres peuvent gagner s'ils éliminent l'un après l'autre les 36 Chevaliers du jeu.

Pour que l'un des joueurs puisse se couvrir de gloire, il faut d'abord que le royaume soit sauvé !

Influence des cartes TRÉSORS sur le résultat de la Quête

Le Chevalier additionne sa valeur aux bonus que lui apporte chacun de ses Trésors. C'est cette nouvelle valeur qu'il compare à la valeur du Monstre.



Grâce à son Épee magique et au Bouclier magique prêté par un autre joueur, le Chevalier de valeur 5 remporte son combat face au Géant de valeur 8.

🏆 S'il remporte le combat ou s'il y a égalité, il restitue leurs cartes Trésors aux joueurs qui l'ont aidé et récupère les siennes.

🏆 S'il perd le combat, tous les objets magiques sont perdus et retournent sous de la pile des cartes Trésors. Si le Chevalier avait un coffre de pièces d'or, il l'offre au Monstre contre sa vie : la carte pièces d'or est remplacée sous la pile des cartes Trésors,

le joueur récupère sa carte Chevalier qu'il place sous de sa pile.

ATTENTION : le code de Chevalerie interdit d'utiliser ses cartes Trésors lors de la phase de tournoi, contre les autres Chevaliers.

Continuez ainsi en tournois et en Quêtes successifs jusqu'à la fin de la partie.

S'il ne reste qu'un seul joueur, tous les autres ayant été éliminés, envoyez ses Chevaliers en Quêtes, les uns après les autres, pour affronter les Monstres.

On gagne ou on perd tous ensemble. Mais l'un gagne plus que les autres...

Si les Monstres éliminent tous les Chevaliers, tous les joueurs ont perdu.

Sinon, le jeu s'arrête dès qu'un Chevalier réussit à vaincre le dragon rouge : tous les joueurs qui n'ont pas été éliminés ont sauvé le Royaume et sont remerciés par le bon roi Dagobert. Le joueur qui a terrassé le dragon est porté en triomphe par la population et son nom sera à tout jamais acclamé !



Didier Jacobée - Illustré par Pathat

Même pas peur

Un jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs,
à partir de 6 ans.

Le Royaume est en péril ! Une horde de monstres effrayants terrorise la population. Le plus redouté est sans conteste le dragon rouge des grandes Montagnes du Nord. Pour vaincre ce péril, le Bon Roi Dagobert a choisi d'envoyer la fine fleur de ses Chevaliers affronter les terribles monstres. Pour sélectionner les plus braves, il décide donc d'organiser des tournois. Chaque Chevalier qui remportera un tournoi sera désigné pour partir dans le Nord, rétablir l'ordre et se couvrir de gloire ! À moins que les monstres ne se révèlent les plus forts...

Débuter la partie

Il existe 3 types de cartes, reconnaissables par leur dos.



Les cartes Chevaliers

Mélangez les 36 cartes puis distribuez-les aux joueurs, face cachée. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes Chevaliers qu'il place devant lui, toujours face cachée.



Les cartes Monstres

Mélangez les 15 cartes puis formez une pile au centre de la table, face cachée.



Les cartes Trésors

Mélangez les 14 cartes puis formez une pile à droite des cartes Monstres, face cachée.

Déroulement du jeu

1) Phase de tournoi

Simultanément, chaque joueur révèle le Chevalier du sommet de son paquet de cartes Chevaliers.

Le joueur qui a joué le Chevalier le plus fort, c'est-à-dire celui qui a la valeur la plus forte (ou l'arme la plus longue), remporte le

tournoi. Il gagne immédiatement toutes les cartes Chevaliers mises en jeu par les autres joueurs, qu'il positionne immédiatement en-dessous de son paquet de cartes.

(Pour les enfants qui ne savent pas encore compter, comparez la taille des armes en disposant les cartes côte à côte.)



En cas d'égalité, si plusieurs joueurs ont joué la carte Chevalier la plus forte, ces joueurs rejouent face cachée une seconde carte, puis une troisième face visible. Celui qui a la 3^{ème} carte la plus forte remporte toutes les cartes mises en jeu, qu'il positionne immédiatement en-dessous de son paquet de cartes. Et ainsi de suite en cas de nouvelle égalité. Si un joueur n'a plus de cartes à jouer, il perd le tournoi.

Dès qu'un joueur perd son dernier Chevalier, il est éliminé. Les cartes Trésors qu'il pouvait

posséder deviennent immédiatement la propriété du vainqueur du tournoi.

2) Phase de Quête

Le Chevalier qui vient de remporter le tournoi est envoyé par le roi défier les Monstres.

Révélez la carte du sommet de la pile des cartes Monstres.

Comparez sa valeur à celle du Chevalier.

🐉 Si le Monstre est le plus fort, le Chevalier est vaincu : la carte Chevalier est retirée du jeu, la carte Monstre est remplacée face cachée sous la pile de cartes Monstres.

🐉 S'il y a égalité entre le Monstre et le Chevalier, rien ne se passe : la carte Chevalier est récupérée par son propriétaire qui la replace sous sa pile de cartes Chevaliers, la carte Monstre est remplacée face cachée sous la pile de cartes Monstres.

🐉 Si le Chevalier est le plus fort, le Monstre est terrassé : la carte Monstre est retirée du jeu, la carte du Chevalier qui s'est couvert de gloire est récupérée par son proprié-

taire qui la replace sous sa pile de cartes Chevaliers.

En prime de ce combat épique, le joueur victorieux s'empare de la carte Trésors du sommet de la pile qu'il place face visible devant lui.

Les cartes Trésors

Il existe 5 types de cartes Trésors :

- **des pièces d'or** (4 cartes)
- **des boucliers magiques +1** (4 cartes)
- **des armures magiques +2** (2 cartes)
- **des anneaux magiques +2** (2 cartes)
- **des armes magiques +3** (2 cartes)



À chaque fois qu'un Chevalier part pour une Quête, et avant de révéler la carte Monstre, son propriétaire peut choisir de l'équiper d'objets magiques et lui donner des pièces d'or.