

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LE PONT BRANLANT

Une aventure casse-cou pour 2-5 joueurs à partir de 5 ans, par Steffen Bogen



Aucun chevalier n'est parvenu jusqu'à ce jour à atteindre mon château fort.  
L'aventure vous tente ? Un magnifique trésor vous y attend !  
Néanmoins, l'unique chemin qui y mène vous oblige à passer un pont branlant duquel vous pourriez bien perdre l'équilibre. Et prenez garde à ces insolents de dragons qui passent leur temps à faire s'écrouler les piliers du pont ! Que la chance soit avec vous !

Sincèrement vôtre,

*La princesse Félicia*

## Matériel de jeu

Avant de jouer pour la première fois, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

## Le plateau de jeu

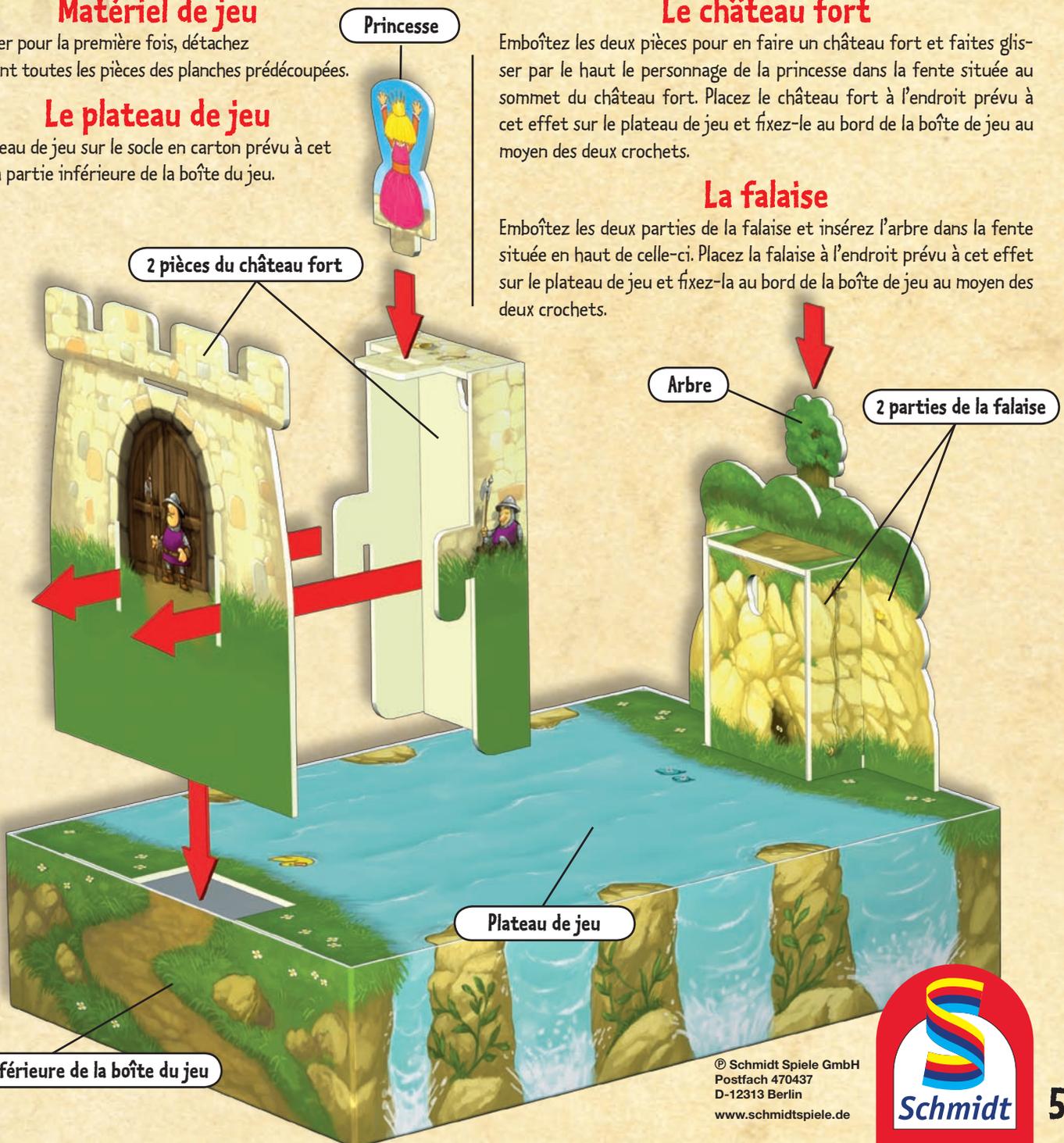
Posez le plateau de jeu sur le socle en carton prévu à cet effet dans la partie inférieure de la boîte du jeu.

## Le château fort

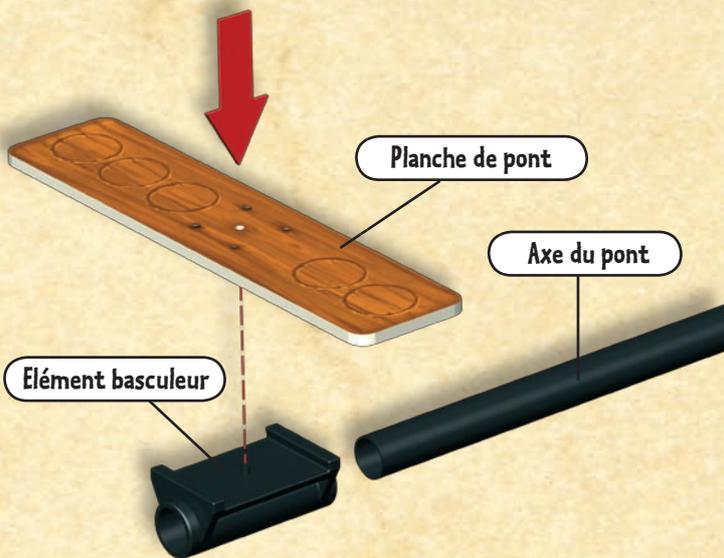
Emboîtez les deux pièces pour en faire un château fort et faites glisser par le haut le personnage de la princesse dans la fente située au sommet du château fort. Placez le château fort à l'endroit prévu à cet effet sur le plateau de jeu et fixez-le au bord de la boîte de jeu au moyen des deux crochets.

## La falaise

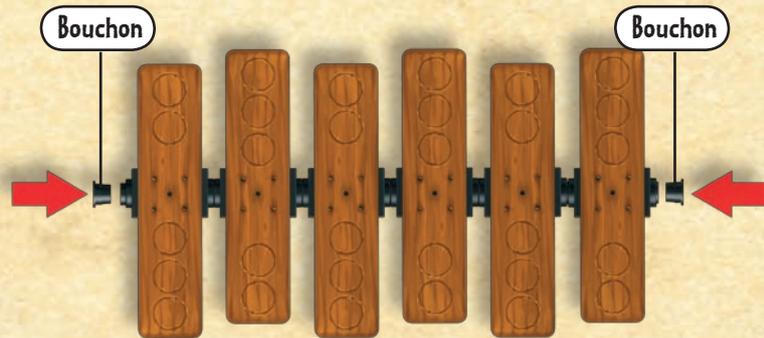
Emboîtez les deux parties de la falaise et insérez l'arbre dans la fente située en haut de celle-ci. Placez la falaise à l'endroit prévu à cet effet sur le plateau de jeu et fixez-la au bord de la boîte de jeu au moyen des deux crochets.



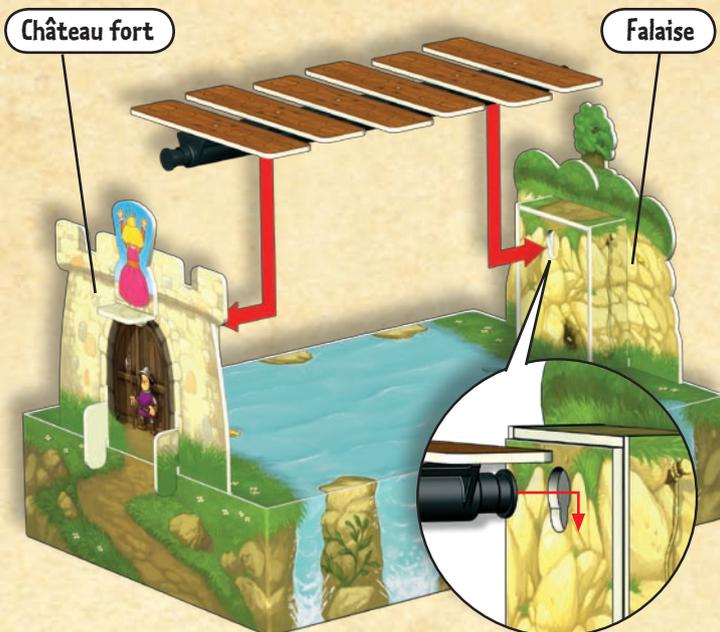
## Le pont



Fixez chacune des **6 planches** du pont sur un **élément basculeur**, puis enfiler les planches une à une sur l'**axe du pont**. Veillez bien à enfiler les planches en alternance : il faut alterner les bouts longs (3 cases) et les bouts courts (2 cases) des planches de chaque côté de l'axe du pont. Puis mettez les **2 bouchons** aux deux extrémités de l'axe.

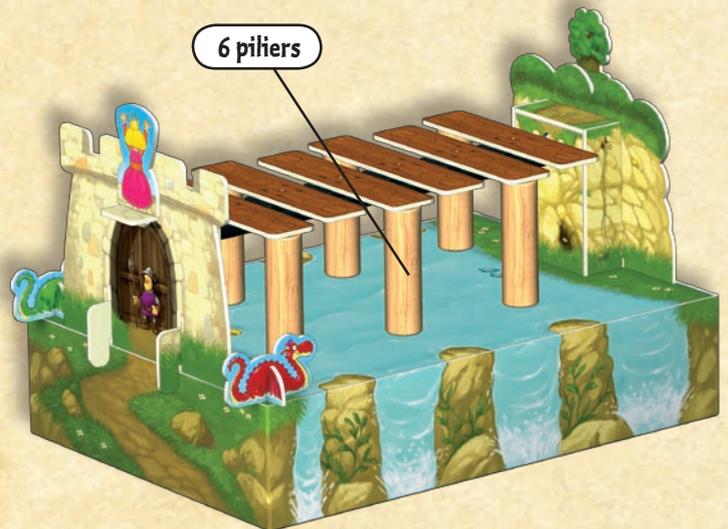


Accrochez le pont aux deux tours, celle de la falaise et celle du château fort. Veillez à ce que les planches du pont soient bien en haut.



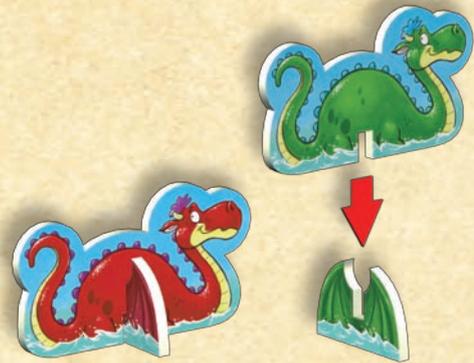
## Les 6 piliers

Répartissez les piliers du pont sous l'extrémité des planches longues (les côtés à 3 cases).



## Les 2 dragons

Mettez son **socle** à chaque dragon. Placez les deux dragons sur la rive du château fort, l'un à droite et l'autre à gauche de celui-ci. Les deux dragons regardent en direction de la falaise.



## Les 15 chevaliers en 5 couleurs

Les chevaliers partent du sommet de la falaise. Si vous jouez à 2 ou à 3, placez les trois chevaliers de votre couleur sur la falaise. Mais si vous jouez à 4 ou à 5, chacun place deux chevaliers de sa couleur sur le point de départ (et vous n'aurez pas besoin des chevaliers restants).



S'il devait ne pas y avoir suffisamment de place pour tous les chevaliers sur la falaise, posez les chevaliers en attente au pied de la falaise. Vous pourrez les mettre au sommet de la falaise dès qu'il y aura de la place (et cela ne comptera pas comme déplacement).

## Les 2 dés

Posez les deux dés à côté du plateau de jeu.





# But du jeu

Faites passer aussi vite que possible vos chevaliers sur le pont pour atteindre le château fort de la princesse Félicia. Le premier à avoir mené tous ses chevaliers au but a gagné.

## Que l'aventure commence !

Chaque joueur choisit sa couleur. On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, jette les deux dés. Tu exécutes ensuite l'une après l'autre les actions que t'indiquent les dés. Tu es libre de choisir quelle action, celle du dé blanc ou du dé noir, tu joues en premier. En outre, **tu as le droit de renoncer à jouer l'action indiquée par le dé noir.**

Si tu as obtenu  au dé, tu **peux** déplacer l'un de tes chevaliers d'une planche sur le pont en direction du château fort. Avec un , tu **peux** sauter avec l'un de tes chevaliers de deux planches en direction du château fort, sans marcher sur la planche que tu sautes. Tu es obligé d'utiliser tous les points indiqués par le dé. **Exception :** Ton chevalier va atteindre le château fort ce coup-ci ? Alors tu n'es pas obligé d'utiliser tous tes points.

Si tu as obtenu une  au dé : la princesse fait un cadeau à l'un de tes chevaliers, et tu **dois** faire avancer l'un de tes chevaliers d'une ou de deux planches du pont en direction du château fort. C'est à toi de décider quel chevalier tu vas choisir pour cela et si tu veux lui faire parcourir une ou deux planches.

Tu peux aussi choisir pour cela le chevalier qui a réalisé l'action du dé noir : il faut simplement que les deux actions soient exécutées séparément et l'une après l'autre. En arrivant sur le pont, tu peux choisir de quel côté du pont tu places ton chevalier. Pour pouvoir mettre ton chevalier quelque part, il faut que la place soit libre.

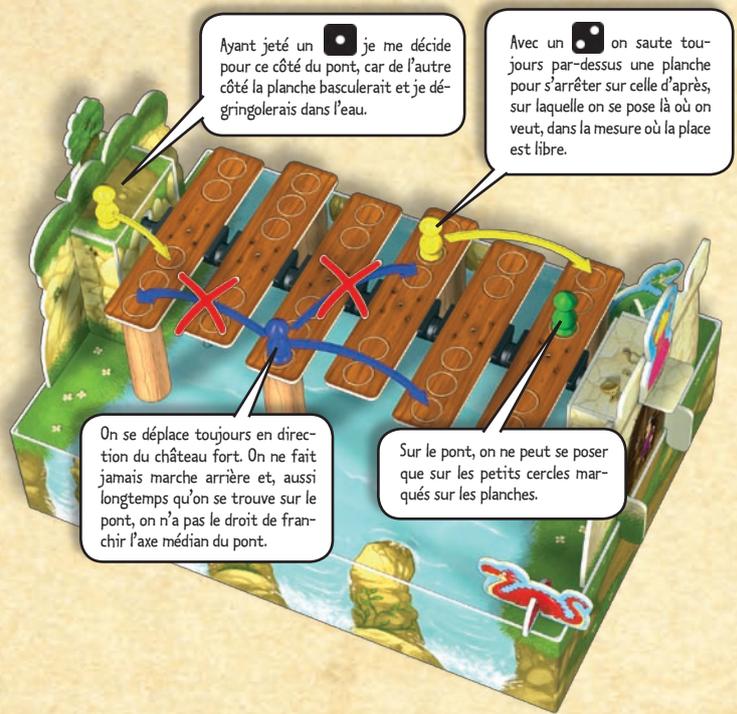


**Aussi longtemps que ton chevalier se trouve sur le pont, tu n'as pas le droit de le faire passer de l'autre côté du pont !**

Les chevaliers se déplacent toujours en direction du château fort.

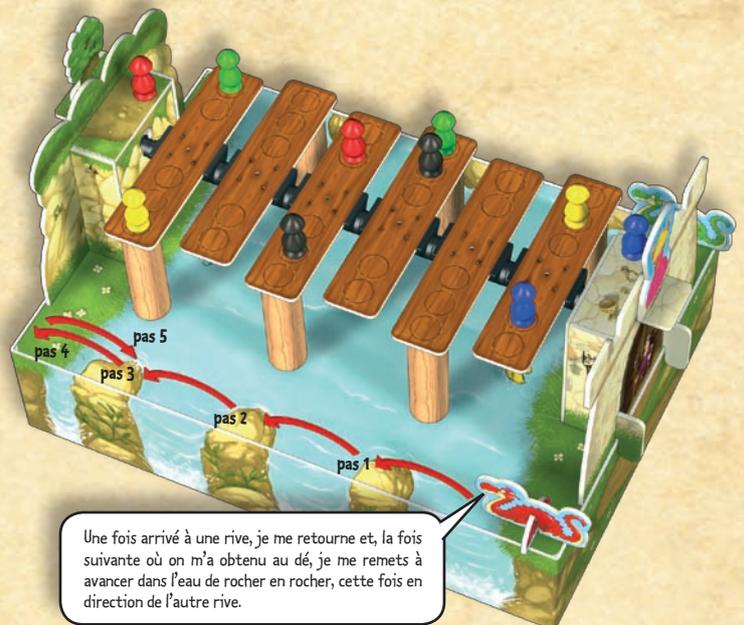
Quand tu déplaces ton chevalier sur une autre planche (du même côté du pont), tu peux le poser sur une case libre de ton choix. Si toutes les cases de cette planche sont occupées, alors tu ne peux pas déplacer ton chevalier sur cette planche. Celui-ci doit rester où il est.

**ATTENTION :** S'il se trouve à l'extrémité courte de la planche, ton chevalier va tomber à l'eau, à moins qu'un autre chevalier, situé à l'autre bout de la planche, ne le tienne en équilibre.



**Les dragons** embêtent les chevaliers sur le pont et menacent les piliers à côté desquels ils se trouvent.

Si tu as obtenu un  ou un  au dé, tu dois faire avancer le dragon correspondant d'une station. Les dragons avancent toujours dans la direction où ils regardent (direction de leur tête), du château fort à la falaise et inversement, et s'arrêtent de temps à autres sur les rochers situés près des piliers. Quand ils ont atteint l'autre rive, ils se retournent et repartent dans l'autre direction. Mais ce n'est que lorsqu'ils apparaîtront de nouveau sur un dé qu'ils quitteront de nouveau la rive. Les dragons ne passent jamais sous le pont pendant le jeu : ils restent toujours du même côté du pont.



**Quand on obtient un dragon aux dés et que celui-ci se trouve justement à côté d'un pilier**, le dragon emporte le pilier sur son passage et fait s'écrouler la planche de pont. Tous les chevaliers qui se trouvaient sur cette planche dégringolent dans l'eau. Après cela, le dragon se déplace jusqu'à la station suivante, et vous remettez le pilier à sa place sous la planche de bois. Si d'aventure la planche de bois était restée en équilibre après l'écroulement du pilier, c'est que les chevaliers ont eu de la chance.



Vous avez obtenu au dé.



En avançant dans l'eau, le dragon rouge emporte sur son passage le pilier situé à côté de lui et fait s'écrouler la planche du pont. Le chevalier bleu dégringole alors dans l'eau.



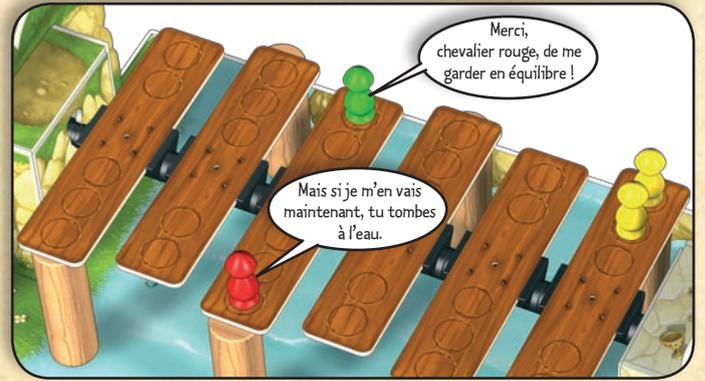
On remet sous sa planche le pilier qui s'est écroulé. Le chevalier qui a fait un plongeon forcé retourne à la case départ.



Quand tu as un , tu **dois** décider lequel des deux dragons va se déplacer et embêter les chevaliers. S'il n'y a plus qu'un dragon en jeu, c'est celui-ci que tu dois déplacer à chaque fois que tu obtiens le dragon gris au dé.

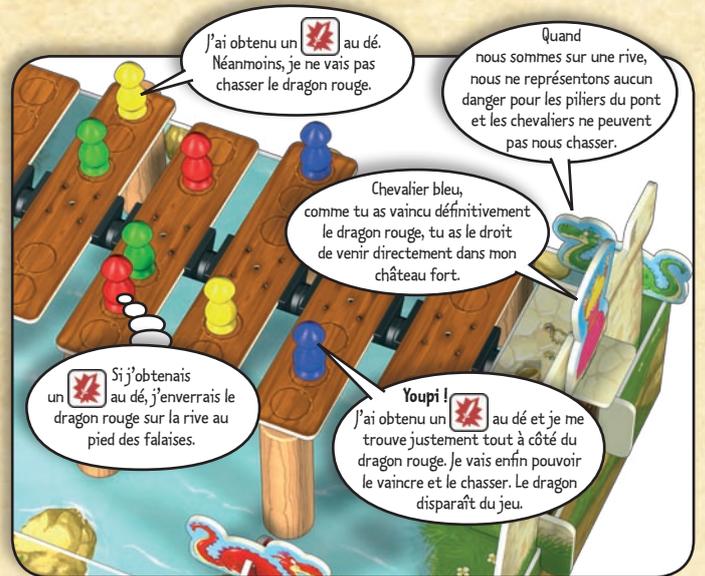
**Tous les chevaliers qui tombent à l'eau pendant la partie rejoignent immédiatement la rive « à la nage » et reviennent ainsi au point de départ (la falaise). Partant de là, tu peux les remettre en jeu et décider de nouveau de quel côté du pont tu veux les déplacer.**

Un chevalier peut aussi faire s'écrouler une planche de pont.



Si tu as obtenu un au dé, tu **peux** chasser le dragon rouge et le renvoyer sur une rive. Tu peux choisir de le renvoyer au pied du château fort ou de la falaise. Si le dragon se trouve déjà sur une rive, il y reste. Après avoir été chassé et renvoyé sur une rive, un dragon se remet en route la prochaine fois qu'il apparaît sur les dés. Mais tu peux aussi vaincre un dragon et le chasser définitivement du jeu !

Cela se passe quand tu as obtenu un au dé et que l'un de tes chevaliers se trouve justement sur une planche de pont située juste à côté du dragon rouge (avant ou après avoir joué l'action du dé noir). Mets le dragon vaincu à côté de la boîte de jeu. Une fois placé là, le dragon ne peut pas revenir dans la partie. **En récompense**, tu as le droit de placer immédiatement ton chevalier sur la tour du château fort de la princesse Félicia. Si, dans la suite de la partie, l'une des deux actions ou apparaît sur les dés, alors il ne se passe rien. Si tu as obtenu un au dé, tu **peux** chasser le dragon vert, et ce selon les mêmes règles que pour le , à cette différence près que cela concerne ici le dragon vert.



## Fin de la partie

Le joueur qui a fait arriver en premier **tous ses chevaliers** au château fort a gagné la partie.

Bravo! Vous avez réussi! Partagez avec moi le trésor du château fort.



**L'aventure est terminée ?** Alors rangez le pont branlant dans sa boîte. Pour cela, détachez le pont des deux tours. La falaise et le château fort restent tels quels. Si vous retirez seulement la princesse et l'arbre, vous pourrez remettre facilement la falaise et le château fort dans la boîte de jeu.

Ajoutez-y les piliers, les dés, et les personnages et déposez par-dessus le pont, qui est resté monté, le plateau et les règles du jeu.

Et maintenant il ne manque plus que le couvercle !

Vous pouvez également fixer les éléments en carton avec un peu de ruban adhésif.