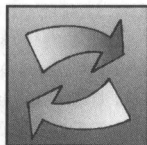
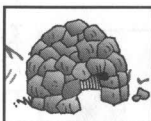


La case "changer de rôle":
Chaque joueur donne son costume à son voisin de gauche.

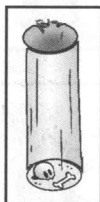


Attention: il arrive que le dragon attrape le chevalier ou la princesse sur une telle case. Ces derniers doivent alors retourner à la case départ avant de changer de rôle.

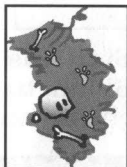
Le refuge:
Sur cette case représentant une cabane, tu es à l'abri du dragon. C'est donc une case que le chevalier et la princesse apprécieront.



La fosse:
Tu tombes dans une fosse et tu dois donc repartir de la case du dessous.



Le passage du dragon (violet):
Il y en a deux et seul le dragon peut les emprunter.



Si on joue à 3 ou à 2 joueurs:
Si on n'est que 3 ou 2 joueurs, il y a alors des personnages qui ne participent pas au jeu. Les cases qui représentent ces personnages redeviennent alors des cases normales.

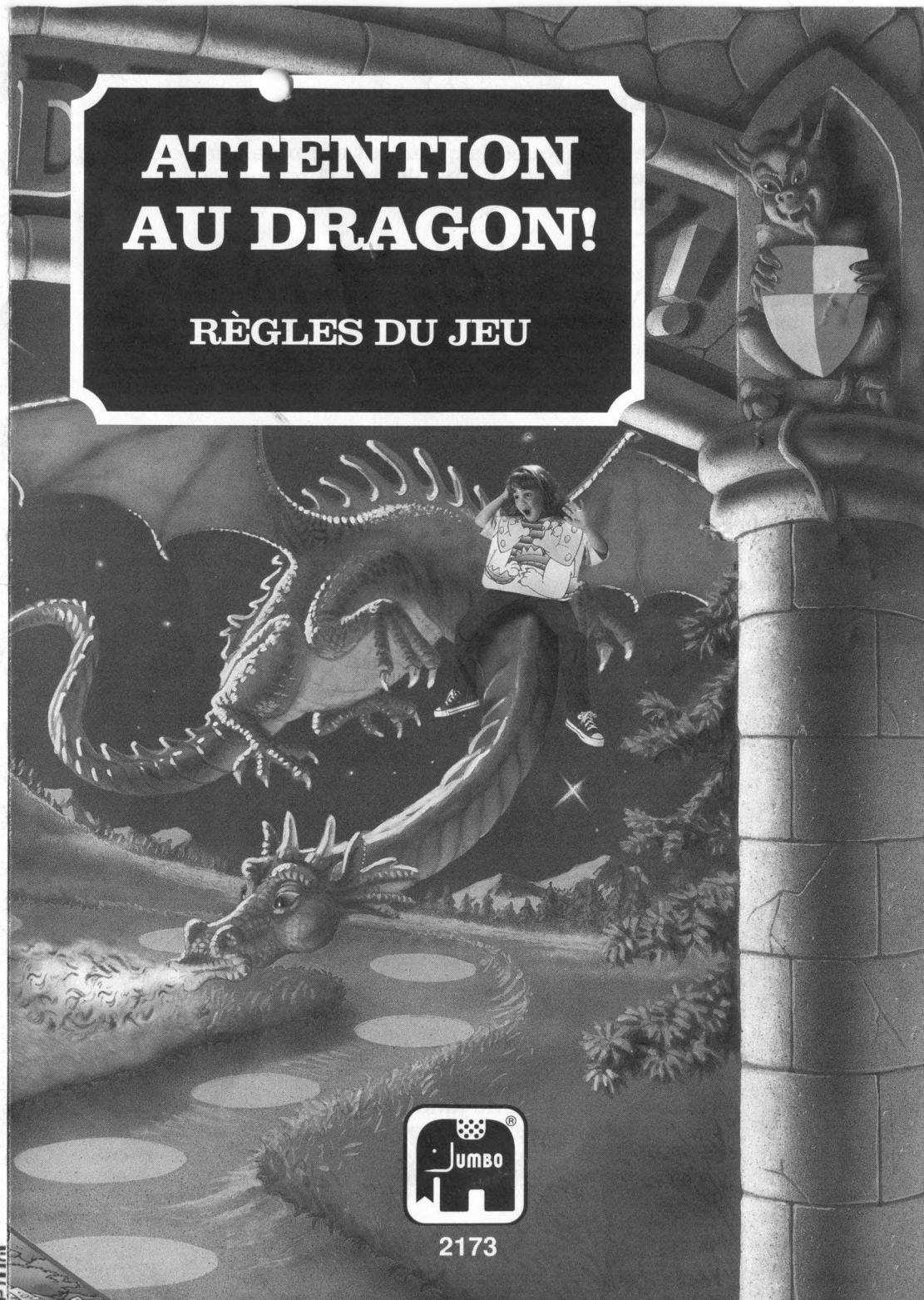
Bien entendu, on ne peut pas jouer sans le dragon; et jouer avec uniquement le dragon et le magicien n'a guère de sens puisque le dragon ne peut pas capturer ce dernier.

© 1995 Jumbo International, Amsterdam
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés et des éléments pointus.

1e druk

ATTENTION AU DRAGON!

RÈGLES DU JEU



2173

Attention au dragon!

On se déguise et on joue! Ce qu'on est autorisé à faire dépend du costume que l'on porte et du rôle que l'on joue. Mais comme on ne cesse de changer de rôle...

Contenu:

4 costumes: le chevalier - le magicien - la princesse - le dragon
4 pions: blanc, rose, noir et bleu
le chapeau vert du dragon
le plateau de jeu
1 dé

Qui gagne?

Celui qui arrive le premier au château, gagne la partie. Mais attention... le dragon ne peut pas entrer dans le château. Si tu tiens le rôle du dragon, il faut que tu te débrouilles pour revêtir un autre costume.

C'est parti:

On lance le dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé choisit un costume et un pion et engage la partie. Les autres joueurs choisissent à leur tour un costume et un pion. Le joueur qui tient le rôle du dragon coiffe son pion du chapeau du dragon (voir dessin).



Le chevalier, le magicien et la princesse placent leur pion dans l'auberge, en bas à droite du plateau de jeu.

Le dragon commence lui la partie dans sa caverne, en bas à gauche.

Attention au dragon, il est dangereux: il essaie de capturer le chevalier ou la princesse.

Si tu es le chevalier ou bien la princesse et que le dragon vient sur la case que tu occupes ou que tu te poses sur celle qu'il occupe, tu es alors obligé de retourner à la case départ, l'auberge.

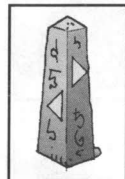
Le magicien, lui, ne craint pas le dragon. Grâce à ses pouvoirs magiques, il sait se protéger.

Lorsque c'est à toi de jouer, tu lances le dé et tu avances ton pion du nombre de cases indiqué par le dé. Si tu es le dragon, tu as en plus la possibilité de reculer. Le chemin qui mène au château est truffé de cases spéciales.

La liste ci-dessous précise ce que tu dois faire quand tu te poses sur l'une d'elles.

Pour remporter la partie, il faut arriver exactement sur la case du château. Si tu obtiens un chiffre trop élevé, tu dois reculer du nombre de cases qu'il y a en trop. Surtout n'oublie pas: le dragon n'a pas le droit d'entrer dans le château! Si tu tiens le rôle du dragon, tu seras bien avisé en changeant de costume et de rôle juste avant d'arriver en vue du château.

Les cases spéciales:



La colonne:

Si tu te poses sur cette case, tu as la possibilité d'emprunter le raccourci.

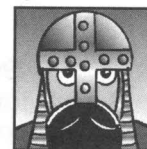


Le chevalier armé:

Cette case est sans importance pour le dragon et pour le chevalier. Eux continuent leur chemin comme si de rien n'était.

Par contre, si la princesse ou le magicien se pose sur cette case, ils devront au tour suivant se battre en duel avec le chevalier armé.

Si tu fais alors un 4, un 5 ou un 6, tu poursuis ton chemin. Sinon, tu attends le tour suivant pour essayer de faire un chiffre supérieur à 3.



Un portrait de la princesse, du magicien, du chevalier, du dragon:

Vois qui tient le rôle du personnage en question.

Tu changes alors de costume avec ce joueur et vous inversez la place de vos pions.

Autrement dit, si tu arrives sur la case représentant le chevalier, tu revêts le costume du chevalier et tu cèdes ton costume au joueur en question.

De plus, tu places ton pion là ou le pion de l'autre joueur se trouve et inversement.

Si tu te poses sur une case qui représente ton personnage, les choses restent bien sûr comme elles le sont.