

Montdragon

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans,
créé par Alex Randolph et Léo Colovini

L'histoire de Montdragon

Il était une fois quatre méchants dragons qui s'introduisirent en cachette dans le château du roi. Ils enlevèrent les quatre jolies princesses, ses filles. Les malheureuses, enfermées chacune dans une tour sombre et humide, mettent à présent tous leurs espoirs dans les courageux sauveteurs qui les délivreront de leurs ravisseurs. Mais, en attendant, elles sont à la merci de ces monstres ailés à la férocité légendaire.

Heureusement, voici qu'arrivent dans le royaume quatre hardis chevaliers. Les chevaliers sont secrètement amoureux des princesses. En témoignage d'amitié et de fidélité, chaque chevalier a offert à la princesse de son cœur, quelque temps auparavant, une paire de souliers peints à ses couleurs. Et voici que le roi s'écrie: «mon royaume à qui sauvera mes filles». Galvanisés par l'ambition et par la passion, rien ne peut plus arrêter nos quatre vaillants héros.

Lequel d'entre eux reviendra, le premier, accompagné de sa princesse, se présenter au roi?

Vous trouverez dans les règles du jeu:

1. La composition du jeu
2. La préparation du jeu
3. Le but du jeu
4. Comment jouer: le tour de jeu
5. Les cartes et leur explication
6. Les duels et les armures
7. Les cases étoilées
8. Les arcs-en-ciel: une nouvelle utilisation
9. La fin du jeu

1. Composition du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 île au château
- 1 château
- 4 rochers gris (les monts des dragons), et 4 verts (pour les arcs-en-ciel),
- 4 arcs-en-ciel, 4 armures, 4 princesses, 4 dragons et 4 chevaliers
- 2 ponts
- 36 cartes à jouer
- 20 rivets
- 1 règle de jeu

2. Préparation du jeu

Installez d'abord le plateau de jeu avec son paysage fabuleux. Posez les quatre rochers des dragons et les quatre verts des arcs-en-ciel sur les emplacements du plateau prévus. Rivez-les par dessous (prenez les rivets doubles pour les rochers des arcs-en-ciel).

L'île et le château du roi sont placés au milieu du plateau de jeu. Mettez les quatre armures destinées aux chevaliers dans les tours du château.

Vous collerez sous chaque princesse les souliers autocollants qui correspondent aux couleurs des chevaliers. Ensuite, mélangez bien les princesses pour que personne ne sache à quel chevalier correspond chaque princesse. Installez les princesses dans les rochers des dragons et y mettez à côté les dragons.

Chaque joueur se choisit un chevalier et le pose au centre du plateau de jeu, sur le cercle de sa couleur: C'est sa case de départ. Les chevaliers ont la possibilité, grâce à leur magie, d'utiliser les arcs-en-ciel et les ponts: mettez ces pièces à côté du plateau de jeu.

Enfin, mélangez bien toutes les cartes, **et distribuez en 7**, face cachée, à chaque joueur. Les cartes restantes forment le **talon** des cartes à prendre: Posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Remarque: Si vous êtes moins de quatre, retirez du jeu de cartes une série complète de 5 cartes marquées 1, 2, 3, 4 et 5 (une de chaque). Mais le nombre de princesses à sauver reste inchangé: Il y en a quatre!

3. But du jeu

Les gros rochers, qui sont les repaires des dragons, sont inattaquables sans protection spéciale. La première tâche des chevaliers va donc être de se rendre au château pour y prendre une armure. Et comme les dragons ont détruit les ponts qui conduisaient au château, seul un arc-en-ciel magique permet de s'y rendre.

Dès qu'on a une armure, on peut partir à la recherche de sa princesse bien-aimée, dont les souliers sont de la couleur du pion de son chevalier. Si vous trouvez le premier votre princesse, vous gagnez.

4. Comment jouer: Le tour de jeu

Le premier à jouer sera, par exemple, le plus jeune. Tous les autres le suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Au moment de jouer, vous commencez **votre tour de jeu**.

Vous avez trois possibilités à votre disposition. Avant de commencer son tour de jeu, chaque joueur décide laquelle de ces trois possibilités il va choisir:

a) Jouer des cartes:

Là, vous intervenez dans la partie. Il existe deux sortes de cartes:

- **les cartes de points** (valeur: 1 à 5), qui permettent de déplacer votre pion.
- **les cartes magiques**, qui vous permettent de faire agir la magie dans le jeu.

Pour jouer vos cartes, voici la marche à suivre:

- vous pouvez d'abord jouer le nombre de cartes magiques que vous voulez;
- ensuite, jouez une carte de points. Votre tour est terminé.

Si vous possédez au moins une carte de points, vous êtes obligé de la jouer. Vous avez le droit de ne jouer qu'une carte de points, en renonçant à utiliser les cartes magiques. Si vous ne possédez aucune carte de points, jouez seulement vos cartes magiques.

Enfin, votre tour de jeu s'arrête automatiquement si vous n'avez plus aucune carte en main.

Les cartes jouées sont posées, image visible, sur l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Elles forment la **pile de défausse**.

b) Remplacer ses cartes:

Si vous n'avez pas assez de cartes, ou si elles ne vous conviennent pas, vous avez le droit de les remplacer en tirant **sept nouvelles cartes**; après avoir mis vos cartes dans le talon, vous mélangez bien avant de tirer vos sept cartes au hasard!

Si le talon, augmenté de vos propres cartes, ne représente que sept cartes ou moins, mélangez-le avec toutes les cartes qui ont déjà été utilisées pour former un nouveau talon. Tirez ensuite les sept cartes auxquelles vous avez droit.

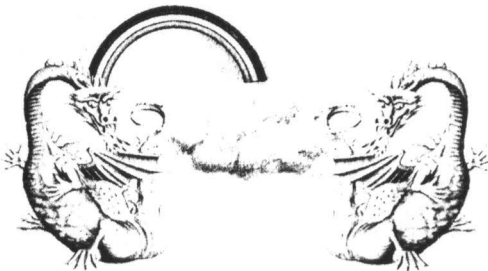
Au lieu de remplacer toutes vos cartes, vous pouvez les garder, et tirer un maximum de 3 cartes en tout, prélevées sur les cartes d'un ou plusieurs autres joueurs!

Lorsque vos cartes ont été remplacées ou complétées, votre tour de jeu est terminé.

c) Utiliser une carte:

Encore une possibilité de commencer votre tour de jeu: si la première carte de la pile de défausse vous intéresse, prenez-la.

- Si c'est une carte magique, elle fait immédiatement effet. Vous pouvez la faire suivre d'autres cartes, comme en (a).
- Si c'est une carte de points, déplacez votre pion du nombre de cases correspondant. Mais vous ne pouvez pas jouer d'autres cartes en plus.



5. Les cartes et leur explication

a) Les cartes magiques



Arc-en-ciel (4 cartes)

Cette carte permet de poser, d'enlever ou de changer de place un arc-en-ciel sur le plateau de jeu. Les arcs-en-ciel ont toujours une extrémité sur un rocher arc-en-ciel. L'autre extrémité se place dans le château du roi (qui n'est pas accessible que grâce à un arc-en-ciel, ou par téléportage). Après être passé par l'arc-en-ciel, on peut le poser, si on le souhaite, sur un autre emplacement du plateau de jeu. La traversée par l'arc-en-ciel coûte 1 point. Autrement dit, passer du rocher au château demande 1 point de déplacement.



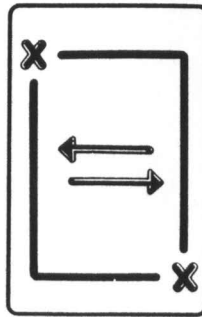
Pont (3 cartes)

Les ponts servent à relier les pistes coupées, qu'on ne pourrait pas suivre autrement, comme les passages de la route aux rochers des dragons. En jouant une carte pont, vous pouvez installer un pont sur le plateau de jeu, l'enlever, ou encore le changer de place. Un pont compte comme une case. Il ne peut pas être enlevé ou changé de place si un pion se trouve dessus.



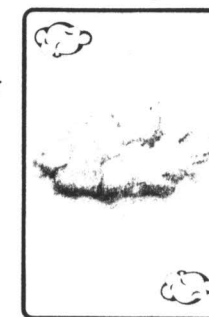
Dragon (5 cartes)

Vous avez la possibilité de transférer un dragon de la case qu'il occupait à n'importe quelle autre case marquée d'un point vert. Les chevaliers ne peuvent pas se poser ou passer sur une case occupée par un dragon.



Téléportage (1 carte)

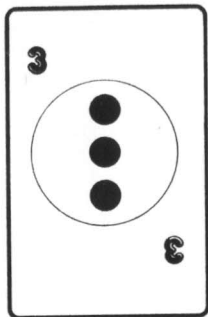
Elle permet de changer instantanément de case avec le pion d'un autre joueur.



Gros nuage (1 carte)

Vous pouvez poser le pion d'un joueur de votre choix sur l'une des 4 cases de départ, à condition qu'elle ne soit pas occupée.

b) Les cartes de points



Cartes de points

Il y a 5 cartes de chaque valeur: 1, 2, 3, 4 et 2 cartes de 5 points. Une carte de points permet de déplacer un pion d'un nombre de cases égal au nombre de ses points. Il n'est évidemment pas permis d'avancer, puis de faire marche arrière pendant le même tour de jeu.

6. Duels et armures

Chaque chevalier prend possession de son armure, au début du jeu, dans le château du roi. Le château compte pour une case. Il faut faire le nombre exact de points pour s'y arrêter.

Un chevalier peut sauter par-dessus d'autres chevaliers. Mais s'il termine son tour de jeu en s'arrêtant sur une case déjà occupée par un chevalier concurrent, **il le provoque en duel**. C'est toujours l'attaquant qui gagne; le chevalier qui occupait la case est posé sur une case départ libre. De plus, l'attaquant peut lui prendre 2 cartes pour les ajouter aux siennes.

Le duel est impossible sur les gros rochers et sur les rochers des arcs-en-ciel: un seul pion peut s'y poser. Le château, au contraire, peut recevoir plusieurs chevaliers en même temps. Mais ils ne vont évidemment pas se provoquer en duel sous les yeux du roi!

7. Cases étoilées

Il y a quatre cases avec une étoile. Si un chevalier passe sur une case étoilée, il a la possibilité de s'envoler immédiatement vers une autre case étoilée inoccupée, et de continuer sa progression depuis cette case, sans qu'il lui en coûte un seul point supplémentaire.

8. Nouvelle utilisation des arcs-en-ciel

Lorsqu'un chevalier, en passant sur un pont, atterrit sur un rocher avec le nombre exact de points nécessaires pour s'y rendre, il a le droit – si le dragon n'est pas là – d'examiner la princesse prisonnière. Prenez la princesse, sortez-la du rocher sans la montrer aux autres joueurs, et regardez, vous seul, la couleur de ses souliers. S'ils sont de la couleur de votre pion, vous avez gagné. Sinon, remettez la princesse dans son rocher, et essayer de trouver la vôtre: une fille de roi ne tombe pas dans les bras de n'importe quel chevalier! Mais vous avez quand même gagné un privilège.

Un chevalier, qui est passé par le rocher d'un dragon, gagnera en effet un gros avantage pour la suite de la partie. Il a le choix, pour tous ses déplacements, de doubler s'il le souhaite les points de la carte qu'il utilise. Ainsi, une carte 3 lui permet d'avancer de 3 ou 6 cases, à son choix.

Dès qu'un chevalier, **n'importe lequel**, s'est posé sur un rocher de dragon, la partie s'accélère considérablement. Les arcs-en-ciel ne sont plus réservés à l'accès du château. Ils peuvent désormais servir à relier leurs rocher aux rochers des dragons. Un chevalier peut donc passer du château à un rocher de dragon en deux pas seulement!

9. La fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un chevalier a libéré sa princesse: Il gagne la partie.