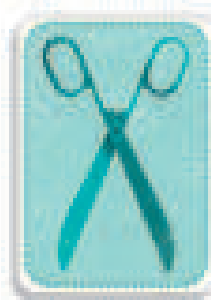


HECTOR TAYLEPLUFOR

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



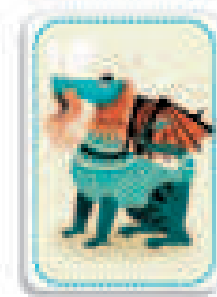
X2



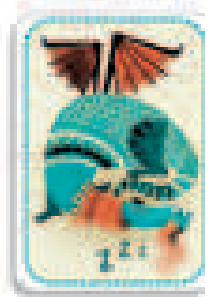
X2



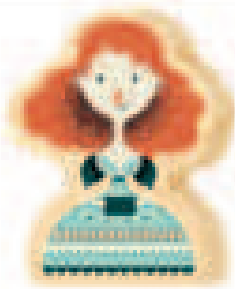
X2



X4



X8



X2



X4



X3



X4



X4

F Règle du jeu



5-10 ans



De 2 à 4
joueurs



15 mn

HECTOR TAYLEPLUFOR

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 4 pions chevalier, 1 pion princesse, 2 pions dragon, 1 dé chiffré, 3 dés " épées ", 12 cartes dragon, 6 cartes chifoumi (2 pierres, 2 feuilles, 2 ciseaux), 4 cartes clés, 4 cartes épées

But du jeu :

Etre le premier à délivrer la princesse.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un pion chevalier, le positionne sur le blason correspondant à sa couleur.

La princesse est placée sur le château en attendant qu'un chevalier vienne la délivrer.

Les cartes épées et les dés épées sont posés à côté de l'armurerie.

Les clés et les cartes Chifoumi sont posées à côté de l'échoppe du sorcier.

Les pions dragons sont positionnés devant les grottes.

Les cartes dragon sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Les défis :

Avant d'arriver au donjon les chevaliers devront traverser 4 épreuves.

Chaque chevalier doit obtenir une épée pour parfaire son équipement et une clé pour ouvrir les portes du donjon.

Il devra également traverser la grotte aux dragons en prenant garde de ne pas les réveiller et traverser le pont de la rivière.

Le parcours :

Les chevaliers " rouge " et " vert " devront d'abord passer chercher une épée, puis se diriger vers la grotte aux dragons, la traverser, et ressortir par l'autre grotte. Ils devront ensuite aller chercher une clé pour enfin se diriger vers le château en passant par le pont.

Les chevaliers " bleu " et " jaune " commenceront, eux, par aller chercher une clé, puis traverseront la grotte aux dragons pour aller chercher une épée et enfin partir vers le château en passant par le pont.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance le dé et déplace son pion du nombre de case indiquées par le dé. Puis c'est son tour de jouer. Lorsqu'un chevalier arrive sur une case " épreuve " : (l'armurerie, l'échoppe du sorcier, l'entrée d'une grotte ou la première latte d'un pont) il suit les instructions correspondantes pour essayer de la remporter.

NB : il n'est pas nécessaire de faire le nombre pile pour s'arrêter sur une case épreuve.

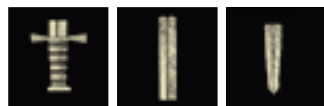
L'épreuve de l'épée :

Pour obtenir son épée, le chevalier doit reconstituer une épée à l'aide des 3 dés " épée ". Le joueur a droit à 3 lancers de dé.

A chaque lancé, il choisit combien de dés il conserve et combien de dés il relance.

Il doit obtenir les 3 parties de l'épée pour remporter l'épreuve.

Il prend alors une épée devant lui.



NB1 : la face " épée coincée dans la roche " ne permet pas de reconstituer l'épée.



NB2 : la face " étoile " est un joker : elle peut remplacer n'importe quelle partie de l'épée.



L'épreuve de la clé :

Le chevalier effectue cette épreuve contre un autre joueur de son choix.

On donne à chacun 3 cartes du Chifoumi : 1 pierre, 1 ciseau, 1 feuille papier.

Les deux joueurs prononcent la formule CHI - FOU - MI et retournent en même temps une de leurs 3 cartes :

- La feuille gagne contre la pierre car elle l'enveloppe
- la pierre gagne contre les ciseaux car elle les casse
- les ciseaux gagnent contre la feuille qu'ils la coupent.



On fait 3 manches, si le chevalier remporte 2 ou 3 manches sur les 3 il remporte une clé qu'il prend devant lui.

NB3 : une égalité = une manche gagnée pour le chevalier qui fait son épreuve.

L'épreuve du dragon :

Le chevalier doit tenter de traverser la grotte sans réveiller les dragons.

Il tire les 3 premières cartes dragon.

S'il retourne de 2 ou 3 cartes dragon endormi, il remporte l'épreuve.

Il peut alors traverser et positionner son pion sur l'autre grotte.

À la fin de l'épreuve le paquet de carte dragon est mélangé et reposé faces cachées.



L'épreuve du pont :

Le chevalier doit avancer sur chacune des planches du pont pour le traverser.

Le joueur lance le dé et doit obtenir un résultat compris entre 4 et 6 pour faire avancer son chevalier sur les planches. Pour chaque planche il a droit à 3 lancers de dé pour obtenir un 4, un 5 ou un 6.

S'il réussit, il avance sur la 1^{ère} planche. Puis il recommence l'opération pour franchir les 2 autres planches.

Si après 3 lancers, il obtient un résultat inférieur à 4, il reste sur la planche sur laquelle il se trouvait.

- Lorsqu'un chevalier a réussi une épreuve il peut rejouer et relancer le dé. Puis c'est au tour suivant de jouer.
- Si un chevalier échoue à une épreuve il reste où il est et passe la main au joueur suivant. Il pourra retenter sa chance au tour suivant.

Fin de la partie :

Le premier chevalier qui arrive au château délivre la princesse et remporte la victoire.

NB4 : Il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur la case du château.

Un jeu de Claire MASSON