

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



- **Chapeau** : La magie est un art difficile, c'est pourquoi cette carte donne -1 aux personnages autres que le magicien. Quant au magicien, il devra tirer un dé pour connaître l'effet de sa magie : sur 1, 2, 3 au dé, il aura -3, -2, -1 à son dé de combat ou de résolution d'aventure et sur 4, 5, 6 : +1, +2 ou +3.

Ceci est valable en combat et en aventure.

SEQUENCE DE JEU

Le premier joueur détermine le dé qui servira au déplacement (le plus haut ou le plus bas).

Il jette ses dés, écarte le dé intermédiaire et avance du nombre de cases indiqué par son dé de mouvement.

S'il tombe sur une case verte, il pioche une carte et résout l'événement (s'il échoue, il recommencera au prochain tour) ; de même s'il s'arrête sur une case d'aventure.

Il ne se passera rien s'il s'immobilise sur une case jaune.

Le joueur perdra un tour s'il se trouve sur une case orange.

Ayant achevé son tour de jeu, il laisse le prochain joueur agir et ainsi de suite jusqu'au prochain tour.

Le premier qui finit le circuit et arrive sur la case verte marquée d'une flèche qui donne sur le vortex a gagné. Mais attention, même arrivé sur cette case, il vous faudra encore surmonter un événement éventuel.

OPTIONS

Si vous le souhaitez, vous pouvez rendre le jeu plus difficile en limitant le nombre d'objets magiques de la pioche au nombre de joueurs présents dans la partie. Retirez alors de la pioche les objets ne concernant pas les personnages en jeu et laissez les de côté.

Le joueur ayant obtenu le plus haut résultat au dé choisira son personnage le premier et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Un jeu 

Distribué par **Transcom**

JEU : FRANÇOIS MARCELA-FROIDEVAL
ILLUSTRATIONS : TIGNOUS

Donjons & Dragons, Le Sourire du Dragon
et Produits de votre Imagination sont des marques déposées de TSR Inc.
©1984 TSR Inc. tous droits réservés - Printed in France by Publi R.A.

“LE SOURIRE DU DRAGON”

(Donjons & Dragons)

RÈGLES DE JEU

Un jeu de type fantastique pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

BUT DU JEU

Nos aventuriers perdus dans le monde de “Donjons et Dragons” doivent retrouver le Maître du Jeu (Dungeon Master) qui seul peut leur permettre de rentrer chez eux. Soyez le premier à y parvenir et gagnez la partie.

CONTENU DU JEU

La boîte contient un plateau de Jeu, 6 pions de personnages avec socles, 3 dés et 56 cartes.

Détacher soigneusement les cartes et les six personnages prédécoupés. Fixer alors ces personnages sur les socles.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit un personnage et le place sur le plateau à la case départ (entrée du train de la mort). Battez les cartes et posez-les, faces cachées à l'endroit marqué “pioche”.

Vous voilà prêts pour l'Aventure.

REGLES DU JEU

Afin de déterminer qui joue le premier, chaque joueur jette un dé ; le joueur ayant obtenu le plus grand résultat commence.

Les joueurs partent de la case “Entrée du train de la mort” et avancent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur jette 3 dés ; le plus grand et le plus petit seront utilisés pour le déplacement et l'aventure ; celui qui porte le résultat intermédiaire sera négligé.

Avant chaque jet, le joueur devra annoncer s'il utilise le nombre élevé pour le mouvement ou pour le combat, puis il jettera ses dés et avancera sur les cases du plateau de jeu.

Si la case d'arrivée implique une épreuve ou un combat, le joueur utilisera alors le résultat du deuxième dé, éventuellement modifié par des cartes ou objets magiques.

Aussi le dé du milieu est toujours négligé. Si l'on obtient un double ou un triple, cela n'a aucune importance car alors, il n'y a pas de résultat intermédiaire.

Le but du jeu est retourner dans votre univers.

Lorsque, au tour précédent, vous avez été bloqué sur une case d'aventure, vous devez d'abord utiliser votre dé de combat puis, si vous êtes victorieux, votre dé de mouvement.

Si, suite à ce déplacement vous tombez à nouveau sur une case entraînant un combat, relancez immédiatement un dé et appliquez le résultat.

BAGARRE

Si vous tombez sur une case déjà occupée par un joueur, vous pouvez l'attaquer (traiter comme un combat). Si vous gagnez, vous pouvez prendre une de ses cartes ; si vous perdez, c'est lui qui peut choisir une de vos cartes.

Mais, attention, les aventures et les hasards du Jeu doivent être joués en priorité. Le cas échéant vous devrez donc lancer un dé pour attaquer un joueur ou risposter à son attaque.

ECHANGE

Si plusieurs joueurs occupent une même case, ils peuvent échanger ou se donner une carte. Cependant, si un joueur refuse de vous donner un objet magique qui vous appartient, vous pouvez recourir à la bagarre.

CERCLES

Le plateau est composé de deux pistes ; celles-ci doivent être parcourues dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour sortir de la piste extérieure, le joueur doit obligatoirement tomber sur le tourbillon puis faire un 6 pour rejoindre la case "Château des ombres". Si un joueur reste bloqué sur une case verte précédant le tourbillon, il devra tirer une carte à chaque tour et résoudre l'aventure le cas échéant.

Dans la piste intérieure, le joueur doit tomber sur la case verte marquée d'une flèche pour rejoindre le "VORTEX" après avoir tiré une carte et résolu l'épreuve, le cas échéant. S'il manque cette case, il continue de tourner jusqu'à ce qu'il l'atteigne.

PIOCHE

Quand toutes les cartes de la pioche sont tirées, prenez celles qui se trouvent sur la case "Cartes rejetées" et remettez-les sur la case "pioche" après les avoir battues.

CASES

Il existe 4 types de **cases** dans le jeu :

- **Les cases d'aventures (cases avec illustrations).** Elles décrivent un combat ou un péril spécial que les joueurs doivent surmonter. Ils resteront sur cette case tant qu'ils n'auront pas réussi. (ex. : Rivière vous resterez sur cette case jusqu'à ce que vous obteniez 4, 5 ou 6).
- **Les cases d'événement (cases vertes).** Lorsqu'un joueur s'y arrête, il doit piocher une carte et faire ce qu'elle lui indique. (la garder, combattre ou l'utiliser, selon le cas).
- **Les cases de négation (cases oranges).** Quand un joueur tombe sur l'une de ces cases, il perd un tour.
- **Les cases neutres (cases jaunes).** Sur ces cases, il ne se passe rien. Profitez-en pour vous reposer car là, rien ou presque ne peut vous arriver.

LES CARTES

Il en existe de trois sortes :

– Les cartes "objets magiques"

Il en existe une par personnage. Son possesseur bénéficie de bonus au jet de dé. N'importe quel joueur peut les utiliser même si l'objet ne lui appartient pas. Par exemple : le cavalier peut utiliser l'arc du Ranger, mais il ne l'utilisera jamais aussi bien que lui.

Chaque carte possède donc deux colonnes :

- . Celle de gauche donne le bonus applicable lorsque n'importe qui possède l'arme.
- . Celle de droite donne le bonus applicable si l'arme est utilisée par son légitime propriétaire.

Ces cartes seront conservées par le joueur pendant toute la partie (sauf en cas d'échange ou de prise par un autre joueur).

Un **C** sur une carte d'objet magique signifie qu'il peut être utilisé en **combat** ; Un **A** e, **aventure** ; Un **C**, **A** dans les deux cas.

– Les cartes de Monstres :

Sur ces cartes figure la représentation d'un monstre, son nom et un chiffre. Lorsque vous tirez une de ces cartes, la créature vous attaque. Pour être victorieux, vous devez obtenir au moins le chiffre figurant sur la carte (augmenté des bonus éventuels). Si vous perdez, vous devez revenir à la case d'aventure précédente.

– Les cartes d'événements :

Appliquez à la lettre ce qui est écrit sur ces cartes. Les cartes marquées d'un point noir peuvent être conservées et utilisées une seule fois quand le joueur le souhaite. Elles seront replacées à l'endroit marqué "Cartes rejetées" après utilisation. Sauf la carte "UNI" constamment utilisable. NOTE : Si vous tirez la carte "**Donne l'objet à son propriétaire**" et si vous avez plus d'un objet magique, vous donnerez au joueur le plus en retard l'objet magique lui revenant.

OBJETS MAGIQUES

- **Arc** : Pas de faculté particulière. Ne peut s'utiliser qu'en combat.
- **Bâton** : Permet à l'acrobate de franchir tous les obstacles suivants : rivière, château, muraille, crevasse, pic de magicien, et ce, automatiquement. Dans les autres cas, il donne + 1 au combat et en aventure.
- **Cape** : Permet au voleur de se cacher des autres joueurs quand ils sont sur la même case.
- **Massue** : Permet au barbare de casser automatiquement les obstacles suivants : Château, muraille, pic de magicien, château des ombres. S'utilise en combat et en aventure.
- **Bouclier** : Permet au cavalier de ne pas reculer s'il perd un combat **Sauf** contre TIAMAT et VENGER. Ne s'utilise qu'en combat.