

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



RÈGLES DU JEU

GEORGES ET LE DRAGON



Détache tous les éléments cartonnés de leur cadre. Assemble ensuite tous les pions en introduisant chaque figurine dans un socle. Voir illustration.

TRIE LES CARTES EN TROIS PAQUETS DIFFÉRENTS :



les cartes « Dragon »



les cartes « Arme »



les cartes « Aventure »

Avant le début du jeu, il faut retirer du paquet l'une des cartes montrant une tête endormie et la ranger dans la boîte.

DISPOSITION DU PLAN DE JEU :



Met de côté, pour l'instant, les tuiles « château » et « grotte du dragon ». Mélange bien toutes les autres tuiles, faces cachées. Construis le plan de jeu en disposant 28 tuiles, faces cachées, de manière à former un rectangle composé de 7 rangées de 4 tuiles. Pose la tuile « château » (tuile de départ) à côté de la première rangée de 4 tuiles du plan de jeu, de manière à ce qu'elle se trouve adjacente aux deux tuiles centrales de la rangée (donnant ainsi accès à ces deux tuiles depuis la tuile de départ). Prends la tuile « grotte du dragon » et les trois tuiles qui restent, mélange-les bien et place ces 4 tuiles en une rangée à l'autre extrémité du plan de jeu (à l'opposé du château) ; la grotte du dragon se trouve ainsi cachée.

Le dragon ne sera placé sur la table que lorsque sa grotte aura été découverte. Les 6 ponts sont placés à côté du plan de jeu, le côté « pont intact » tourné vers le haut. Place le plateau de jeu réservé aux tournois sur la table. Chaque joueur choisit un chevalier et le place près du château.

L'AVENTURE PEUT COMMENCER !

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Déplace ton chevalier du nombre de tuiles indiqué par le dé, horizontalement et/ou verticalement (mais jamais en diagonale). Tu peux passer par des tuiles inexplorées (face cachée) et suivre l'itinéraire que tu veux, à condition bien sûr qu'il soit autorisé. Tu n'as, par contre, pas le droit de revenir sur la tuile où tu as commencé ton déplacement. Pour entrer ou sortir d'une tuile « lisière de forêt » tu dois passer par un côté qui n'est pas entièrement recouvert par la forêt. Avant d'arriver sur la dernière tuile de ton déplacement, tu dois d'abord la retourner face visible (si cela n'a pas encore été le cas). Tu dois ensuite effectuer la mission qui correspond à cette tuile.

TOURNOI DES CHEVALIERS :



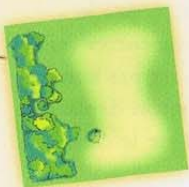
À chaque fois que ton chevalier finit son tour sur une tuile déjà occupée par un autre chevalier, tu dois le défier dans un duel sur le plateau réservé aux tournois. Tu ne dois pas effectuer la mission qui correspond à la tuile sur laquelle se trouvent les deux chevaliers. En tant qu'attaquant, c'est toi qui choisis en premier ton chevalier pour le tournoi : le blanc ou le noir (le chevalier de ta couleur reste sur le plan de jeu).

Place ce chevalier sur le plateau prévu pour le tournoi. Ton adversaire place l'autre chevalier (blanc ou noir) sur le plateau. Les deux joueurs misent une pièce d'or (elles sont posées à côté du plateau). Les deux joueurs jettent ensuite le dé, à tour de rôle, et avancent leur chevalier du nombre de cases indiqué par le dé, s'approchant ainsi l'un de l'autre.

Le chevalier qui arrive en premier sur la case de son adversaire (soit en la dépassant, soit en tombant dessus), remporte le tournoi. Le gagnant du tournoi gagne les pièces d'or qui ont été mises. Tu n'as pas le droit de défier un autre chevalier si tu n'as pas d'argent à miser ou si celui-ci n'en a pas.

LES TUILES:

1 LISIÈRE DE FORÊT



Lorsque tu retournes cette tuile face visible, tu peux l'orienter comme tu veux, mais une fois posée, cette tuile ne peut plus changer de position. Tu dois seulement veiller en la posant à ce qu'elle ne gêne pas l'entrée du château et qu'elle permette d'aller jusqu'à la grotte du dragon. N'oublie pas que l'on ne peut pas entrer ou sortir de cette tuile par un côté entièrement recouvert par la forêt.

FORÊT SOMBRE 2

Si tu tombes sur cette tuile, tu dois piocher une carte « Aventure ». Sur chacune de ces cartes figure une somme d'argent que tu gagnes ou que tu perds. Si tu n'as pas assez d'argent pour payer ton droit de passage, tu paies seulement ce que tu possèdes.

Remets ensuite la carte en dessous du tas.

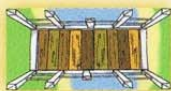
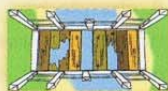


3 RIVIÈRE



Ponts Lorsque tu retournes une tuile « Rivière », tu dois y placer un pont. Ton chevalier peut traverser la rivière grâce à ce pont. Il est interdit de faire passer deux chevaliers en même temps sur le pont. Une fois celui-ci traversé, tu retournes le pont côté « pont effondré » visible.

Ponts effondrés Un chevalier peut encore franchir une seule fois un pont effondré avant qu'il ne s'écroule complètement (retirer le pont du plan de jeu). Si une pièce d'or figure sur le pont effondré, le joueur qui traverse le pont peut prendre une pièce d'or à la banque.



Acheter un nouveau pont Lorsqu'un pont s'est écroulé complètement, il est possible d'acheter un nouveau pont, moyennant deux pièces d'or. Le chevalier place alors un nouveau pont sur la rivière et le retourne une fois qu'il l'a traversé.



4 TROUVER UNE PIÈCE D'OR

Quelle chance ! Il y a une pièce d'or sur ton passage.
Tu dois retourner cette tuile face cachée après avoir pris une pièce d'or à la banque.

PERDRE UNE PIÈCE D'OR 5

Pas de chance ! Il y a gros trou dans ta bourse.
Tu dois retourner cette tuile face cachée après avoir donné une pièce d'or à la banque.



6 GROTTES DU DRAGON

C'est le but de ton voyage. C'est ici que se cache le dragon que tu dois combattre pour pouvoir reprendre la couronne du roi. Si cette tuile est déjà face visible, tu dois tomber dessus en obtenant le nombre exact de points avec le dé.
À toi maintenant de combattre le dragon !

ALLONS D'ABORD ACHETER DES ARMES

Devant la grotte du dragon se trouve toujours un marchand ambulant qui vend des armes te permettant d'attaquer le dragon. Tu décides si tu veux acheter 1, 2 ou 3 armes. Chaque arme coûte une pièce d'or. Prends dans le paquet les cartes « Arme » que tu as achetées, mais sans les regarder.

LE DRAGON :

Le terrible dragon possède 2 têtes. Il peut arriver que l'une de ses deux têtes dorme mais, en général, elles sont toutes les deux bien éveillées !
Pour chaque tête éveillée, tu as besoin d'une arme. Prends deux cartes « Dragon ».

CONSEIL : si on veut réduire le temps d'une partie, il faut remettre dans le paquet des cartes « Dragon », la carte montrant une tête endormie que l'on avait retirée du paquet.

LE COMBAT :

- 1 RETOURNE D'ABORD UNE DE TES CARTES « ARME ».
- 2 RETOURNE ENSUITE LES DEUX CARTES « DRAGON ».
- 3 RETOURNE ENSUITE, UNE PAR UNE, TES AUTRES CARTES « ARME » :
 - Si tu as autant d'armes que de têtes éveillées, tu as vaincu le dragon.
 - Si les deux têtes dorment, tu as également vaincu le dragon. Prends maintenant la couronne et pose-la devant toi. Tu gardes la couronne jusqu'à ce que tu la perdes ou que tu la redonnes au roi.
 - Si tu as retourné moins d'armes que le dragon n'a de têtes éveillées, tu as perdu... Retourne immédiatement à l'endroit où tu étais avant d'arriver à la grotte.

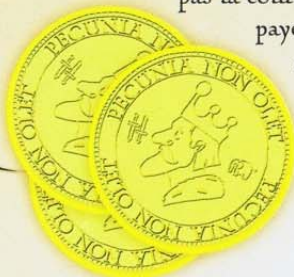
EXEMPLE: Tu viens d'acheter 3 armes pour 3 pièces d'or, tu les as placées, faces cachées, devant toi, et tu es prêt à affronter le dragon. Tu as aussi pioché deux cartes « Dragon » que tu as placées, faces cachées, sur la table. Tu retournes ta première carte « Arme » : une amulette (ce n'est pas un bon signe, les amulettes ne permettent pas de vaincre un dragon éveillé...) Tu retournes la première carte « Dragon » : une tête éveillée ! (oh ! tu vas avoir des ennuis...) Tu retournes la deuxième carte « Dragon » : une autre tête éveillée ! (non ! c'est terrible !) Tu retournes ta deuxième carte « Arme » : une épée ! (il y a de l'espoir...) Tu retournes ta dernière carte « Arme » : un club ! (oui ! le dragon est vaincu !)



LE RETOUR

Dès qu'un chevalier a réussi à s'emparer de la couronne, le jeu change un petit peu. Les joueurs qui ne possèdent pas la couronne ont maintenant le droit de payer une pièce d'or pour pouvoir avancer d'une tuile supplémentaire.

Si le joueur qui possède la couronne est obligé de participer à un tournoi, il doit miser la couronne. Son adversaire mise une pièce d'or. Le vainqueur du tournoi gagne la couronne et la pièce d'or.



L'ARRIVÉE AU CHÂTEAU

Le joueur qui possède la couronne, peut retourner au château. Il doit arriver sur cette tuile avec le nombre exact de points. Dès qu'il est de retour au château avec la couronne, il a gagné !



Avec les remerciements de l'auteur à ceux qui l'ont aidé à réaliser ce jeu :
le Roi Piet et la Reine Els pour la source d'inspiration et l'enfance ludique, Lady Steffa et
le crash-test des princesses du MIK, la Princesse Ine-Marijke,
le Chevalier Patrick dans sa superbe armure pour les illustrations fabuleuses,
et mon tendre lapin Sir Gerard pour l'heureux dénouement qu'il a donné à cette histoire.

CONTENU :

33 TUILES EN CARTON

14 CARTES EN CARTON

6 PONTS

6 FIGURINES AVEC SOCLE

20 PIÈCES D'OR

1 PLATEAU DE JEU RÉSERVÉ AUX TOURNOIS

1 DRAGON À DEUX TÊTES

1 DÈ

1 COURONNE

©2003 JUMBO INTERNATIONAL, AMSTERDAM.

WWW.JUMBO.FR

ILLUSTRATIONS BY PATRICK VAN DER STERREN

CREATED BY LIESBETH BOS

02418



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois,
car ce produit contient des éléments de petites
dimensions peuvent être absorbés.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage
pour référence ultérieure

