

PEINER KNIZIA 

# TRÉSOR DES DRAGONS

Joueurs : 2-5

Âge : 6 ans et plus

Durée : environ 15 minutes

QUI RAMASSERA  
LE PLUS D'OBJETS DANS  
LA CAVERNE  
DES DRAGONS ?

## Le Thème :

Au fil du temps, les petits dragons ont caché dans leurs cavernes des coffres, des diamants, des chandeliers et plein de jouets.

Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition qu'un petit dragon ne surgisse pas ou qu'une araignée ne vous fasse pas fuir. Sinon, tout est fichu.

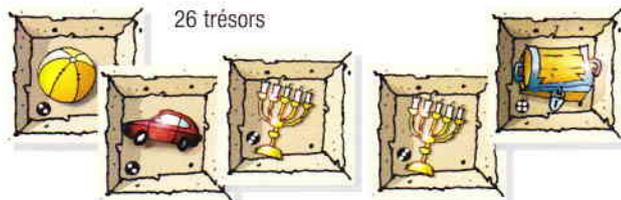
Celui qui se souvient le mieux de là où les petits dragons se cachent et de là où se trouvent les trésors et les diamants a le plus de chances de gagner.



## Matériel

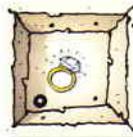
1 règle du jeu

49 dalles (cartes) réparties en 4 groupes :

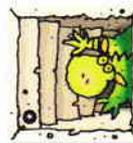


26 trésors

12 jouets (4 balles, 4 voitures et 4 poupées)  
6 chandeliers  
8 coffres à trésor



8 bagues de diamant



12 petits dragons



3 araignées

## Préparation

Mélanger bien toutes les cartes et disposez-les faces cachées en formant un carré de 7 x 7 cartes.

## Aperçu

Celui à qui c'est le tour retourne les cartes les unes après les autres. Il peut s'interrompre quand il veut (tant qu'il n'a pas perdu son tour) et peut conserver les cartes qui se combinent correctement entre elles. Mais si pendant son tour, le joueur retourne une araignée ou un dragon avec un trésor, il doit remettre à l'envers toutes les cartes qu'il a retournées. Et, pour cette fois, il repart les mains vides.

Tous les joueurs doivent donc bien mémoriser l'emplacement des différentes cartes, pour pouvoir amasser autant de cartes que possible.

## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui à qui c'est le tour retourne les cartes les unes après les autres et les laisse faces visibles à leur place, jusqu'à ce qu'il souhaite arrêter ou jusqu'à ce qu'il perde le tour à cause d'une mauvaise carte :

### Araignée

Quand vous retournez une carte araignée, vous devez arrêter immédiatement votre tour et remettre à l'envers à leur place toutes les cartes que vous avez retournées pendant votre tour, y compris la carte de l'araignée. Toutefois, vous avez la possibilité de remettre la carte araignée sur un autre emplacement libre à l'intérieur du carré.



L'araignée découverte interrompt le tour immédiatement ! Toutes les cartes découvertes sont remises à l'envers. Mais il est possible de remettre la carte araignée à une autre place libre, si le joueur le souhaite.

### Trésors et dragons

Les trésors et les dragons ne font pas bon ménage :

Si vous avez déjà retourné un trésor (un chandelier, un coffre à trésor ou un jouet) et qu'ensuite vous trouviez un dragon, vous perdez votre tour et vous devez remettre à l'envers toutes les cartes retournées.

Réciproquement, si vous commencez par tirer un dragon et que la carte suivante est un trésor, vous perdez également votre tour. Ce n'est que si vous terminez volontairement votre tour que vous avez la possibilité d'empocher les cartes retournées, mais il faut en plus avoir le bon nombre de cartes retournées (voir paragraphe suivant « empocher les cartes »). Les cartes que vous ne pouvez pas empocher sont remises à l'envers à leur place.

Quand un joueur a, à l'issue de son tour, empoché ou bien remis à l'envers les cartes, c'est au tour du joueur suivant.

## Empocher les cartes

Les bagues de diamant et les dragons peuvent être pris seuls. Cela signifie qu'on n'a pas besoin d'avoir 2 bagues ou 2 dragons pour pouvoir les prendre : une seule carte suffit.

Donc, si vous n'avez retourné que des bagues de diamant et / ou des dragons, vous empochez toutes les cartes retournées.

Les jouets ne se récupèrent que par groupe de deux. Il faut donc que vous retourniez 2 ou 4 cartes identiques (par exemple 2 balles ou 4 poupées) pendant votre tour. Vous ne pouvez pas empocher les cartes seules, qui doivent être remises à l'envers. De la même manière, si vous avez tiré 3 cartes jouets identiques, vous en empochez deux et vous laissez la troisième.

Les chandeliers ne peuvent être pris que par groupe de trois.

Il faut donc en retourner 3 ou 6 pour pouvoir les empocher.

Si vous n'en retournez qu'1 ou 2, vous ne pouvez pas les prendre.

De même, si vous en retournez 4 ou 5, vous n'en conservez que 2

Les coffres à trésor ne peuvent être pris que par groupe de quatre.

Il faut donc en retourner 4 ou 8 pour pouvoir les empocher. Si vous n'en retournez qu'1 ou 2 ou 3, vous ne pouvez pas les prendre.

De même, si vous en retournez 5 ou 6 ou 7, vous n'en conservez que 4. (Les points blancs dessinés dans un petit cercle noir sur la face visible des cartes sont là pour vous rappeler le nombre de cartes qu'il faut retourner pour pouvoir les empocher).

A la fin de votre tour, vous pouvez empocher toutes les bonnes combinaisons de cartes jouets, chandeliers et coffres, en plus de toutes les bagues de diamant ; elles s'accordent non seulement avec les dragons mais aussi avec les trésors.

Par exemple : vous avez retourné 2 balles, 4 chandeliers, une poupée et 2 bagues de diamant. Si vous terminez votre tour maintenant, vous pouvez prendre les 2 balles, 3 chandeliers et les deux diamants. Mais si vous préférez continuer votre tour et que vous retournez un dragon, vous devrez remettre à l'envers toutes les cartes retournées.

## Fin du jeu et vainqueur

Quand il ne reste plus que 3 cartes (les 3 araignées) dans le carré, le jeu s'arrête. Celui qui a empoché le plus de dragons récupère aussi les 3 cartes araignées. En cas d'ex æquo (deux joueurs ou plus ayant le même nombre de dragons), les cartes araignées restent en place et ne sont pas décomptées. Celui qui a le plus de cartes gagne la partie.