

Pendant toute la durée de la partie, vous ne pouvez empiler des objets que sur votre partie du rocher du dragon.

Vous ne pouvez pas appuyer des objets contre la traverse centrale ni bouger les objets après les avoir posés.

S'il n'y a plus d'objet de la bonne couleur dans la réserve générale, vous pouvez prendre un autre objet de votre choix.

Attention, ça glisse !

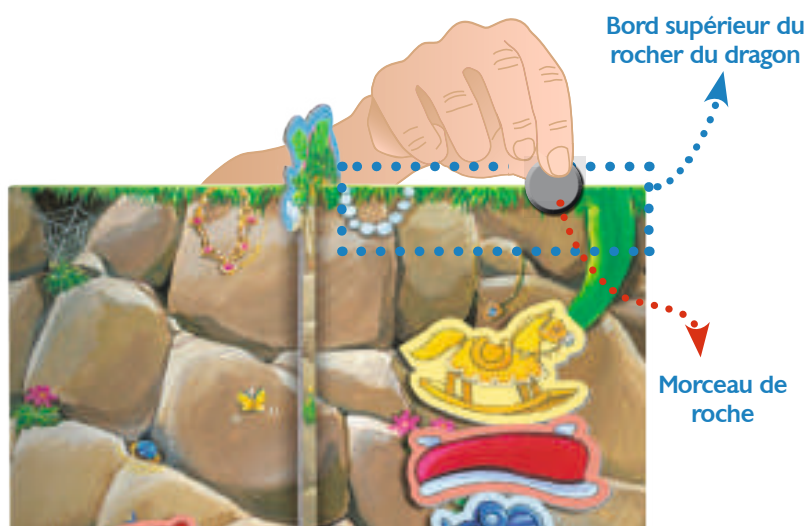
Si à un moment, les objets que vous avez empilés ou ceux des autres joueurs commencent à glisser et tombent du rocher du dragon, tous les objets qui atterrissent au fond de la boîte ou sur la table doivent être remis dans la réserve générale. Si les objets empilés glissent mais restent appuyés sur la traverse centrale, vous pouvez continuer à empiler par-dessus.

Attention : Même dans ce cas, vous ne pouvez pas appuyer d'autres objets contre la traverse centrale en continuant à construire votre échelle !

Attention, Chute de Pierres !

Si vous obtenez la face grise en lançant le dé, Léo fait tomber un morceau de roche ! Le joueur qui est assis en face de vous prend le morceau de roche (disque gris en bois), le place à un endroit de son choix sur le bord supérieur du plateau de jeu et le laisse glisser sur votre partie du rocher.

Attention : Il n'a pas le droit de regarder de votre côté du rocher, il doit laisser tomber le morceau de roche "à l'aveugle" sur votre partie du rocher du dragon.



Deux cas sont possibles :

- Si vous avez de la chance : Tous les objets empilés restent en place et il ne se passe rien.
- Pas de chance : Si certains objets ou tous les objets empilés sur votre partie du rocher ou celle d'un autre joueur glissent, tous les objets qui se retrouvent au fond de la boîte ou sur la table doivent être remis dans la réserve générale. Si quelques objets restent accrochés sur votre partie du rocher ou sur la traverse centrale, vous pouvez continuer à empiler par-dessus. Mais n'oubliez pas : vous ne devez pas appuyer d'autres objets contre la traverse centrale en continuant à construire votre échelle !

Coup de pouce pour démarrer : Si lors de votre premier tour, vous obtenez la face grise au dé, mais que vous n'avez encore posé aucun objet sur votre partie du rocher du dragon, vous pouvez prendre un objet de votre choix dans la réserve générale pour commencer votre pile.

Fin de la Partie

Dès que vous pensez que votre petit chevalier peut regarder de ses deux yeux par-dessus le haut du rocher, vous avez le droit de le vérifier à votre tour au lieu de lancer le dé et de placer un objet.

Pour cela, placez votre petit chevalier sur l'objet le plus haut de votre échelle, lâchez-le et comptez jusqu'à cinq. Vous n'avez pas le droit d'appuyer votre petit chevalier contre la traverse centrale !

Si votre petit chevalier reste debout sur l'échelle et regarde de ses deux yeux le joueur assis en face de vous, vous avez gagné la partie.

Si votre petit chevalier n'a pas les deux yeux au-dessus du haut du rocher ou tombe avant que vous ayez fini de compter, reprenez-le et reposez-le devant vous. Si vous avez construit une échelle trop haute et que votre chevalier ne tient plus sur l'échelle, prenez l'objet le plus haut et remettez-le dans la réserve générale. Votre tour est ensuite terminé.

Si des objets de votre partie du rocher ou d'une autre partie glissent, tous les objets qui se retrouvent au fond de la boîte ou sur la table doivent être remis dans la réserve générale.

Le jeu continue selon les règles décrites plus haut jusqu'à ce que l'un des petits chevaliers regarde de ses deux yeux par-dessus le haut du rocher et que le joueur ait le temps de compter jusqu'à cinq.

Jeu à 3 Joueurs

Si vous jouez à trois joueurs, c'est le joueur assis tout seul de son côté qui fait tomber le morceau de roche pour les deux autres joueurs quand l'un des deux obtient la face grise en lançant le dé. C'est aussi lui qui vérifie si les petits chevaliers des autres joueurs regardent de leurs deux yeux par-dessus leur partie du rocher ou pas.

Règle avancée pour Chevaliers aguerris

Vous jouez selon les règles décrites plus haut, à une exception près : lorsque c'est votre tour, c'est vous qui lancez le dé, mais c'est le joueur assis en face de vous qui choisit l'objet que vous devez empiler sur votre partie du rocher du dragon.

Un jeu de Marco Teubner

Illustrations : Antje Flad

Graphismes : HUCH! & friends

Traduction : Birgit Irgang

Relecture, adaptation et édition française : IELLO

© 2012 HUCH! & Friends

www.huchandfriends.de

© 2013 IELLO pour la version française

IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 LUDRES

www.iello.info

SUIVEZ-NOUS SUR

