Alexandre Emerit
Paul Mafayon

Troll & Dragon

Règles du jeu p.2
Rules p.10
Spielregeln S.18
Reglas del juego p.26
Regole del gioco p.36

Dans un pays lointain règne le roi Diamor. Il adore les Trésors. Une légende de ce pays parle d'une Salle pleine de Pépites d'Or, gardée par un Dragon. Mais pour accéder à cette Salle du Trésor, il faut d'abord passer par la Grotte de Diamants, où a élu domicile un grand Troll. Ayant entendu parler des Trésors inestimables de ces endroits, le roi vient d'envoyer un message à travers tout le royaume : "L'Aventurier qui osera braver le grand Troll et le terrible Dragon pour me rapporter le plus de Diamants et Pépites d'Or sera récompensé à sa juste valeur !"

Seras-tu le héros qu'il recherche ?

Matériel

8 dés

4 dés Grotte de Diamants
Ces dés servent à explorer la Grotte de Diamants. Ils permettent de trouver de beaux Diamants et d'entrer dans la Salle du Trésor. Mais attention au Troll !

2 dés Salle du Trésor
Ces dés servent à explorer la Salle du Trésor. Ils permettent de trouver de précieuses Pépites d'Or.

2 dés Dragon
Ces dés sont lancés lorsqu'un Aventurier pénètre dans la Salle du Trésor. Le Dragon se réveille pour protéger son butin dès que les deux dés indiquent la face Dragon !

110 Trésors

60 Diamants
Le roi adore les Diamants ! Il en veut plein.

50 Pépites d'Or
Le roi préfère les Pépites d'Or. Il en veut encore plus ! C'est pourquoi elles rapportent plus de points à la fin de la partie.

5 Sacs Aventurier

C'est sur le Sac que tu gardes tous les Trésors que tu as récupérés pour les apporter au roi. Une fois sur le Sac, tu ne peux plus perdre ces Trésors.

1 Main du Troll

Le Troll rôde lui aussi dans la Grotte de Diamants. Il veut t'attraper pour récupérer les Diamants que tu as trouvés.

Le lieu de l'aventure

Le fond de boîte est divisé en deux parties : la **Grotte de Diamants** et la **Salle du Trésor**.

Grotte de Diamants : *c'est ici que l'on trouve les Diamants.*

Salle du Trésor : *c'est ici que l'on trouve les Pépites d'Or.*

Mise en place

❶ Mets les **60 Diamants dans la Grotte de Diamants** et les **50 Pépites d'Or dans la Salle du Trésor**.

❷ La Main du Troll est placée à côté de la boîte de jeu.

❸ Chaque joueur récupère un Sac Aventurier de son choix.

❹ Rassemble les dés par couleur.

Le plus jeune Aventurier commence.

But du jeu

Vous incarnez des Aventuriers intrépides dont la renommée n'est plus à démontrer. Le roi vous a tous recrutés pour lui rapporter un maximum de Diamants et de Pépites d'Or. Attention au Troll qui veut vous dépouiller et au Dragon qui protège ses Pépites d'Or !

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs tours jusqu'à ce que l'une des salles soit vide. Vous jouez chacun à votre tour.

Chaque tour se déroule en 2 phases :

A — **L'Aventurier commence par entrer dans la Grotte de Diamants...**

B — **Il décide ensuite de s'engager dans la Salle du Trésor...**

A Tu entres dans la Grotte de Diamants...

Lieu : Grotte de Diamants - **Menace** : Troll
Trésors à récupérer : Diamants, valeur 1

Récupère les 4 dés Grotte de Diamants et lance-les. Résous ensuite ce qui est indiqué sur les faces :

Le dé est bloqué, il ne peut plus être relancé.

Tu fais du bruit, le Troll t'entend et se rapproche !

Si tu obtiens une ou plusieurs faces Diamants, récupère les Diamants et pose-les à côté de ton Sac Aventurier. Attention, ces Diamants ne sont pas encore acquis ! Tu peux relancer les dés.

Dans la pénombre, tu trouves un beau Diamant.

Tu peux relancer le(s) dé(s) pour essayer de récupérer plus de Diamants

ou

mettre le(s) dé(s) de côté pour passer dans la Salle du Trésor plus tard.

Si tu as la combinaison Clé et Porte, tu peux passer directement dans la Salle du Trésor.

Soudain, tu découvres une porte. Elle mène sans doute à la Salle du Trésor, mais elle est fermée à Clé.

Tu aperçois quelque chose parmi les Diamants. C'est une Clé ! Elle peut ouvrir la porte de la Salle du Trésor !

Tu peux relancer les dés Grotte de Diamants **non bloqués** autant de fois que tu le souhaites.

Si tu décides de mettre le(s) dé(s) de côtés, ils sont considérés comme bloqués.

Tu peux décider de sortir de la Grotte de Diamants avant que tous tes dés ne soient bloqués.

Pour cela, il te suffit de dire « **Je sors !** ». Tu peux alors placer tous les Diamants acquis durant ton tour sur ton Sac Aventurier. Ces Trésors sont à toi jusqu'à la fin du jeu. Si tu sors de la Grotte, ton tour est terminé. C'est au joueur suivant de jouer.

LA MENACE DU TROLL...

Le Troll apparaît lorsque tous tes dés sont **bloqués**. Lorsque c'est le cas, tu perds tous les Diamants que tu as accumulés pendant ce tour de jeu ! Ils sont récupérés par le Troll et placés dans sa Main. Ton tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer.

B Tu décides d'entrer dans la Salle du trésor...

Lieu : Salle du Trésor - **Menace** : Dragon
Trésors à récupérer : Pépites d'Or, valeur 3

Lorsque tu décides d'associer les faces Porte et Clé des dés Grotte de Diamants, tu entres dans la Salle du Trésor et mets les dés Grotte de Diamants de côté.

Récupère les dés Salle du Trésor et lance-les rapidement et autant de fois que tu le souhaites.

Lorsqu'une ou deux Pépites d'Or apparaissent, récupère-les immédiatement et place-les à côté de ton Sac Aventurier.

Les Pépites d'Or ! Enfin !

Comme pour la Grotte, tu peux décider de sortir de la Salle du Trésor à tout moment en criant « **Je sors !** ». Places alors tous tes Trésors acquis sur ton Sac Aventurier. Si tu n'as pas encore récupéré les dernières Pépites indiquées sur les dés, tu peux le faire. Ton tour est alors terminé, et c'est au joueur suivant de jouer.

LA MENACE DU DRAGON...

Au moment où tu te saisis des dés Salle du Trésor et les jettes, les autres joueurs lancent les deux dés Dragon le plus vite possible jusqu'à obtenir une face Dragon sur chaque dé.

Dès que tu es dans la Salle du Trésor, gare à toi si tu me réveilles !

Une fois la première face Dragon obtenue, ils crient « **Dragon !** » et mettent ce dé de côté, puis essaient d'obtenir la seconde face Dragon (toujours en se passant le dé). Lorsque la deuxième face Dragon apparaît, ils crient à nouveau « **Dragon réveillé !** ». Tu arrêtes aussitôt de jouer. C'est la fin de ton tour.

Tu perds alors tous les Trésors accumulés durant ce tour. Le Troll a lui aussi peur du Dragon, il laisse sur place le contenu de sa Main.

Les Trésors perdus sont alors récupérés par les joueurs ayant joué le Dragon. Ils se partagent tous les Trésors de la Main du Troll et tous ceux que tu as accumulés durant ce tour, en commençant par le joueur qui a fait apparaître la deuxième face Dragon.

C'est ensuite au joueur suivant de commencer un nouveau tour.

Règle spéciale à 2 joueurs

Lorsque ton adversaire réveille le Dragon, il récupère, en plus des Trésors que tu viens d'abandonner, jusqu'à trois Trésors de son choix de la Main du Troll.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de Trésors dans l'une des deux Salles *(ou dans les deux Salles, c'est au choix des Aventuriers)* et que le joueur actif a terminé son tour.
Les joueurs additionnent chacun le nombre de Diamants et de Pépites d'Or récupérés sur leur Sac Aventurier.

Les Diamants valent 1, les Pépites d'Or valent 3.

Le joueur qui a le Trésor avec la plus grande valeur gagne la partie ! En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, c'est celui qui a le plus de Pépites d'Or qui gagne la partie. S'il y a encore égalité, ces joueurs sont déclarés vainqueurs.

Note aux Aventuriers :

Astuce pour compter les points...

On le sait bien, ce n'est pas évident de compter de 3 en 3.

C'est pour cette raison que vos super Sacs Aventuriers intègrent une règle qui vous permet de compter les Pépites d'Or ! Retournez votre Sac et placez-y vos Pépites les unes après les autres en suivant les flèches pour découvrir la valeur totale de vos Pépites d'Or.

Le mot de l'auteur et de l'équipe

L'auteur remercie tous ceux qui ont permis à ce jeu d'exister, et plus particulièrement Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu et Vincent.

Nous remercions également les écoliers et les enseignants de Ludres qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.

Crédit

Auteur : Alexandre Emerit
Chef de projet : Aurélie Raphaël
Relecteur : Xavier Taverne
Illustrateur : Paul Mafayon
Graphiste : Allison Machepy

1-4

25 min

SOS DINO

LOKI

1-4

75 min

Farmini

LOKI

WWW.LOKI-KIDS.COM

2018 LOKI - All rights reserved