



Reiner Knizia



# SCHATZ DER DRACHEN

## TRÉSOR DES DRAGONS

5+ 2-5 15+

### CONTENU

49 dalles :

34 trésors

(4 balles, 4 locomotives, 4 poupées,  
6 robots, 8 diamants et 8 coffres)

12 dragons

3 araignées

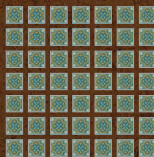
### PRINCIPE DU JEU

Vous avez découvert des oubliettes secrètes. C'est ici que les dragons ont caché de nombreux trésors au fil du temps. Pour les trouver, il vous suffit de soulever les dalles qui couvrent le sol des oubliettes. Si vous trouvez le nombre de trésors nécessaires, vous pourrez les emporter ... à moins qu'un petit dragon ou qu'une méchante araignée ne surgisse et vous fasse fuir. Tout serait alors fichu !

Le joueur qui mémorisera le mieux l'emplacement des trésors et où se cachent les petits dragons aura de grandes chances de dénicher la plus grande part du trésor des dragons et de remporter la partie.

### MISE EN PLACE

Mélangez bien toutes les dalles et formez un carré de 7 x 7, face cachée.



**Remarque :** Pour accroître le niveau de difficulté, vous pouvez aussi les éparpiller.

### LES DALLES

Dans le coin inférieur gauche des trésors et des dragons figurent des points blancs sur fond noir. Ils indiquent le nombre de trésors de ce type ou de dragons qu'il faut avoir retourné pour avoir le droit de les prendre. À aucun moment de la partie, il n'est permis de prendre les araignées.



### LES TRÉSORS



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur décide qui commence. Quand vient son tour, le joueur retourne une dalle après l'autre. Dans un premier temps, elles restent retournées à leur place. Le joueur peut continuer à retourner des dalles jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter (il peut alors prendre les dalles) ou qu'il y soit obligé et reparte alors les mains vides.

Voici ce qui se passe selon la dalle retournée :

### LES TRÉSORS

Si un joueur retourne uniquement des trésors durant son tour et décide de s'arrêter, il prend tous les trésors retournés jusqu'ici, à condition qu'ils soient en nombre suffisant. Les éventuelles dalles retournées restantes sont remises face cachée.

**Exemple :** À son tour de jeu, Anna retourne 3 poupées, 2 diamants et 3 coffres. Comme elle a mis volontairement fin à son tour, elle peut prendre 2 (des 3) poupées et les 2 diamants.

Elle doit remettre face cachée la poupée restante et les 3 coffres car les poupées ne peuvent être prises que par paire et les coffres par 4.



## LES DRAGONS

Les dragons ne peuvent être pris que si le joueur a retourné uniquement des dragons. Si, durant son tour, il retourne un trésor après avoir retourné un ou plusieurs dragons, il est obligé de mettre fin à son tour et remet toutes les dalles (y compris les dragons) face cachée. De même, le tour d'un joueur est terminé s'il retourne un dragon après avoir retourné un ou plusieurs trésors.

**Exemple 1 :** Durant son tour de jeu, Béa retourne 2 dragons de suite. Si elle arrête son tour maintenant, elle pourrait les prendre. Mais elle décide de retourner une nouvelle dalle et découvre un diamant. Son tour est alors terminé et elle repart sans rien. Elle remet les 3 dalles face cachée.



**Exemple 2 :** Durant son tour de jeu, Chris retourne 2 balles et 1 diamant l'un après l'autre. S'il arrête son tour maintenant, il pourrait prendre ces 3 trésors. Mais il décide de retourner une nouvelle dalle et tombe sur un dragon. Son tour est alors terminé et il remet les 4 dalles face cachée.



## LES ARAIGNÉES



Si un joueur retourne une araignée, son tour est immédiatement terminé et il remet toutes les dalles retournées face cachée (y compris l'araignée). Il peut décider de déplacer l'araignée à un autre endroit.

**Remarque :** Soyez attentifs même pendant le tour de vos adversaires et mémorisez bien où se trouvent les différents trésors, ainsi que les araignées et les dragons. Vous aurez ainsi plus de chance de gagner davantage de dalles.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que les 3 araignées en jeu. Le joueur qui possède le plus de dragons dans sa pile gagne les 3 araignées en bonus. En cas d'égalité, les araignées ne sont pas attribuées et restent où elles sont. Le joueur qui totalise le plus de dalles, c'est-à-dire la plus grande pile, remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.



Auteur : Reiner Knizia  
Illustrations : Yaniv Shimony  
Design graphique : Orit Zohar  
Game Factory Version :  
© 2024 Game Factory  
Rédaction : Game Factory  
Graphisme : Steffi Brockschläger



By Foxmind Group  
Sous licence Foxmind  
© 2023 FoxMind Ltd.  
All rights reserved.

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Industriestr. 10  
CH-6440 Brunnen | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

