

Emerald

A l'aaaaaaide ! Un dragon !

Principe du jeu



Les joueurs commencent dans un château et empruntent un chemin périlleux dans une grotte. C'est en fait le repaire d'un dragon, toujours affamé, qui aime beaucoup les aventuriers un peu trop téméraires (en guise de petit déjeuner...). Mais la grotte regorge aussi d'or et de pierres précieuses. A ce propos, le dragon est plutôt matérialiste, puisqu'il se laisse corrompre par de l'or !

Règles du jeu



A son tour, on peut déplacer au maximum deux de ses pions, simplement en cliquant dessus, selon les règles suivantes :

- Un pion se déplacera toujours d'autant de case qu'il y avait de pions sur sa case de départ
- Si le pion s'arrête sur une case jouxtant soit une pierre précieuse (au-dessus), soit de l'or (en-dessous), le joueur doit prendre une carte (en cliquant dessus). S'il y a encore une pierre précieuse et de l'or, il prend celle de son choix.
- Si après son premier déplacement un joueur n'a pas pu prendre de carte, il doit en effectuer un deuxième. Il ne peut pas déplacer deux fois le même pion. Si au premier tour vous amenez un joueur à l'autre bout de la grotte, vous ne pourrez pas en effectuer de deuxième.



Lorsqu'un pion pénètre dans l'antre du dragon (matérialisé par une ligne blanche de 4 cases autour du dragon), la bestiole se déplace aléatoirement de 1 à 3 cases. Il ne peut quitter son antre : s'il atteint la limite de la ligne blanche il fini son déplacement en sens inverse (et peut donc arriver sur sa case de départ). S'il y a un pion sur sa case d'arrivée, celui-ci doit se défaire d'une carte or ou se faire croquer. S'il y a plusieurs pions, le joueur qui a causé le déplacement du dragon désigne quel joueur lui servira d'apéritif. L'antre du dragon elle-même se déplace d'une case vers la droite après chaque déplacement du dragon, et ne revient pas en arrière. Si un joueur traverse indemne toute la grotte, il vient se positionner sur l'un des quatre ronds blancs.



En survolant son nom avec la souris, on ouvre une fenêtre déroulante indiquant l'or amassé (cela ne fonctionne pas pour les autres joueurs, l'or étant tenu secret). En cas de nez à nez avec le dragon, cliquez sur une carte pour avoir un sursis, ou sur le dragonneau à gauche pour sacrifier votre pion.

Système de score et fin du jeu



Le jeu s'arrête lorsque quatre pions ont traversé la grotte, ou lorsque l'un des joueurs n'a plus qu'un seul pion en jeu (les pions sur les ronds blancs et dans l'estomac du dragon ne sont plus en jeu)

On compte alors les points comme suit :

- Les cartes d'or rapportent leur valeur en points
- Chaque pierre précieuse rapporte un point
- Pour chaque majorité dans une couleur de pierres précieuses, quatre points (si plusieurs joueurs ont la majorité, personne ne marque de points pour cette couleur)
- Le premier joueur à avoir récolté une pierre précieuse de chaque couleur marque quatre points
- Chaque pion sur un rond blanc rapporte cinq points

Bon je vous la mets ? Mais puisque vous vous en doutez... bon bon ok, je la mets : le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

La petite photo de famille (petite, petite, elle est bien plus grande que les pions dans le jeu !)



de
gauche
à droite :

l'elfe du
joueur 3

le
chevalier
du
joueur 1

le nain
du
joueur 4

le
barbare
du
joueur 2

le
magicien
du
joueur 5