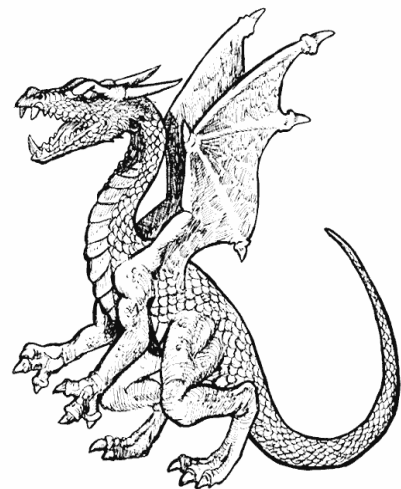
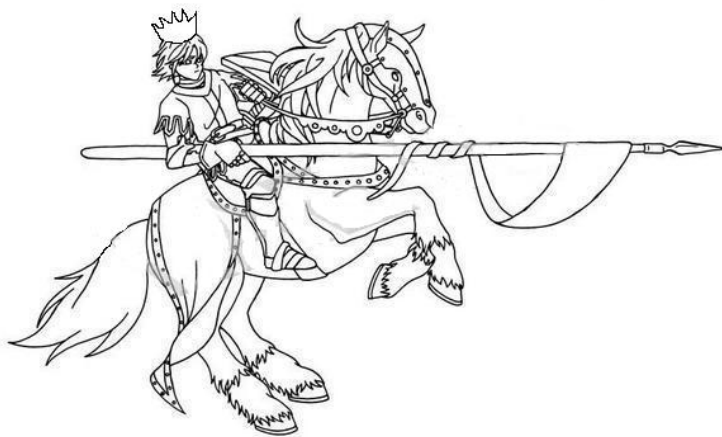


Règles du jeu

CHEVALIERS ET DRAGONS

© Alain Séverac 2012



Ce jeu est avant tout destiné aux élèves de grande section de maternelle mais peut être utilisé par d'autres enfants.

Les compétences mises en œuvre lors de la construction du jeu ainsi que celles liées à l'assimilation des règles et au jeu lui-même sont en accord avec les programmes scolaires :

Domaine : Découvrir le monde. Approcher les quantités et les nombres :

Comparer des quantités (plus que, moins que, autant que).

Reconnaitre une quantité exprimée sous forme de constellation de dé et d'écriture chiffrée.

Manipuler des petits nombres.

Ajouter une petite quantité (1 ou 2) à une autre.

Mémoriser une quantité.

Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer :

Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, support, matériels).

Domaine : S'approprier le langage :

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (en lien ici avec le moyen âge et les contes fantastiques).

Domaine : Devenir élève :

Comprendre une règle de jeu. Respecter des règles.

Page officielle du jeu « Chevaliers et dragons » :

<http://kadmox.pagesperso-orange.fr/chedra.html>

Règles à télécharger :

<http://kadmox.pagesperso-orange.fr/chev.pdf>

Plateau de jeu à télécharger :

<http://kadmox.pagesperso-orange.fr/platstan.pdf>

Chevaliers et dragons : règles du jeu

L'histoire : depuis quelques temps, le pays du Prince Ardent est attaqué par des dragons qui sèment la désolation partout où ils passent. Ces dragons sont en fait à la recherche des légendaires pommes d'or que les habitants de la région cultivent. Profitant de la panique, Tyran, le roi des dragons, a de plus enlevé la Princesse Annabelle. Le Prince décide de partir les combattre avec son armée composée de soldats et de chevaliers afin de délivrer la Princesse et de tenter en même temps de récupérer le fabuleux trésor que gardent les dragons. De leur côté, Tyran et son armée de dragons veulent s'emparer du château du Prince ainsi que du village dans lequel les habitants ont mis à l'abri leur récolte de pommes d'or.

Chevaliers et Dragons est un jeu qui se joue à deux. Il se joue avec des pions (ou des figurines) qui se déplacent sur un plateau de jeu divisé en cases. Un dé à 6 faces est utilisé pour résoudre les combats éventuels.

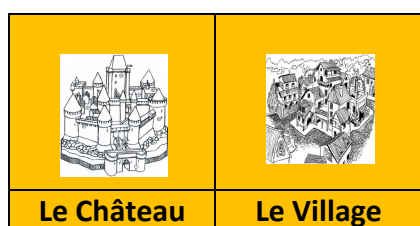
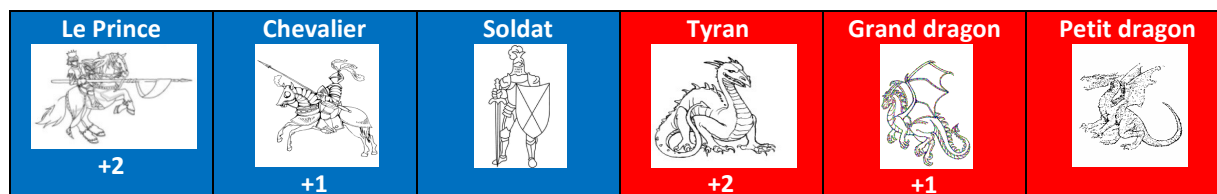
But du jeu :

Pour le joueur représentant le Prince : le but est d'arriver sur la case où se trouve la Princesse (pour la délivrer) et sur celle où se trouve le trésor du roi des dragons (pour s'en emparer).

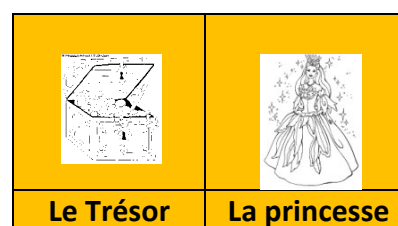
Pour le joueur représentant le Roi des dragons, le but est d'arriver sur la case du château du Prince (pour s'en emparer) et sur celle où se trouve le village (pour récupérer les pommes d'or).

Le plateau de jeu : il représente le paysage de la région et est divisé en cases : 9 cases en longueur et 6 en largeur.

Les différents types de pions



Les deux objectifs des dragons,
défendus par le Prince



Les deux objectifs du Prince,
défendus par les dragons

Effectifs pour le Prince Ardent : 5 pions soldats. 4 pions chevaliers. 1 pion Prince.

1 pion château (objectif à défendre), 1 pion village (objectif à défendre).

Effectifs pour Tyran, le Roi des dragons : 5 pions petits dragons. 4 pions grands dragons, 1 pion roi des dragons. 1 pion trésor (objectif à défendre) et 1 pion Princesse (objectif à défendre).

Couleur des pions :

L'armée du Prince Ardent : **en bleu**

L'armée de Tyran, le Roi des dragons : **en rouge**

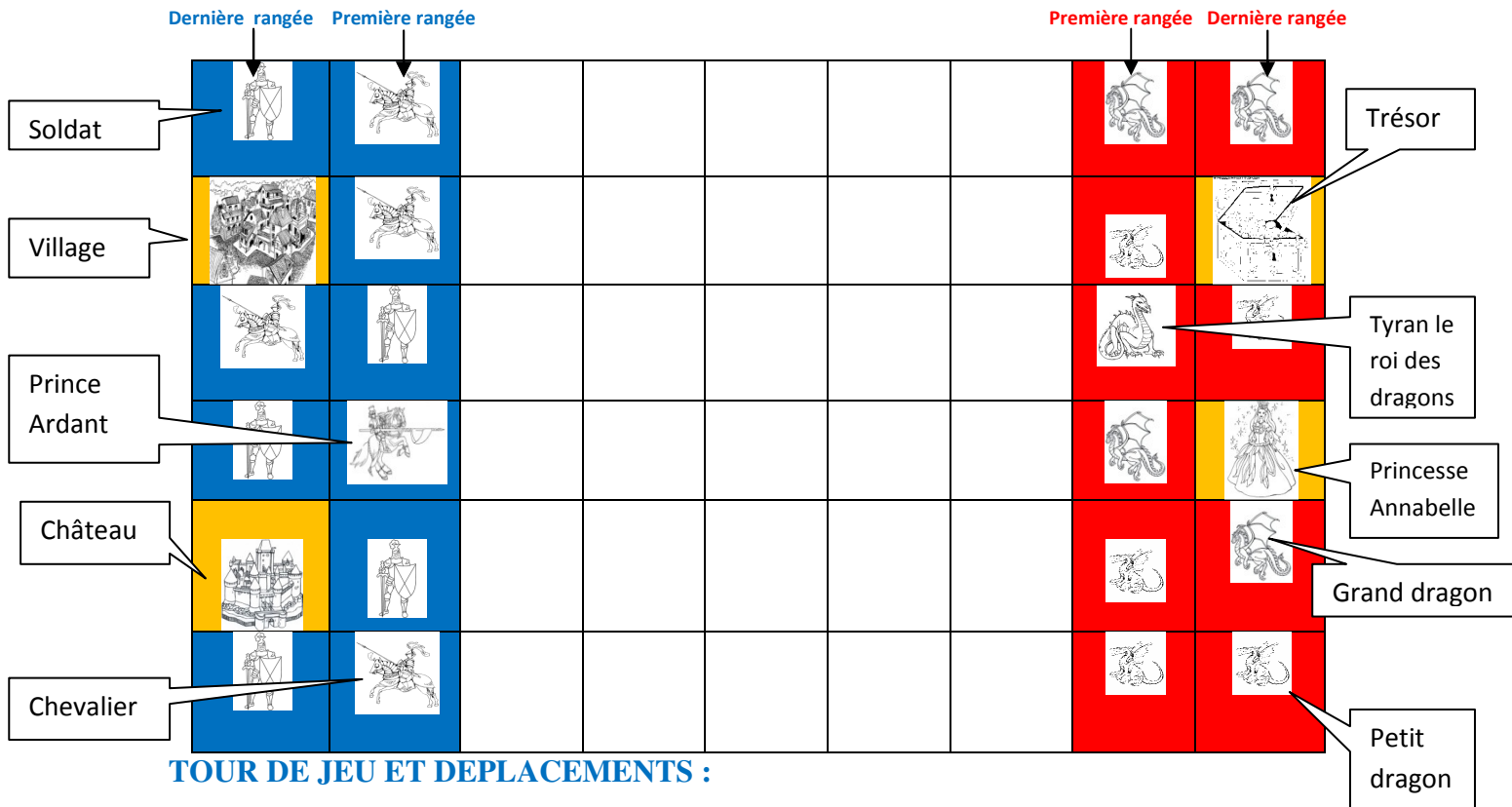
Tous les objectifs, dans les deux camps : **en jaune**.

MISE EN PLACE :

Les objectifs (pions jaunes) sont placés en premier de chaque côté sur n'importe quelle case de la dernière rangée (les lignes du fond). Les objectifs « village » et « château » du côté de l'armée du Prince et les objectifs « Princesse » et « trésor » du côté de l'armée des dragons. Une fois installés, les objectifs ne pourront plus être déplacés de la partie.

Les pions des deux armées sont ensuite placés sur les deux dernières lignes de chaque côté.

Schéma ci-dessous d'un exemple de placement possible:



TOUR DE JEU ET DEPLACEMENTS :

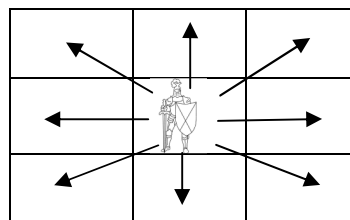
A chaque tour, les joueurs jouent l'un après l'autre.

Lorsque vient son tour, un joueur peut déplacer 2 pions différents, l'un après l'autre, d'une seule case chacun dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale.

Un joueur n'est jamais obligé de déplacer ses pions, il peut en déplacer deux, un seul ou aucun à chaque tour.

Schéma ci-contre du déplacement d'un pion dans toutes les directions possibles:

Un pion peut donc bouger d'une case en avant ou en arrière, verticalement, horizontalement ou en diagonale.



Chaque pion déplacé doit arriver sur une case adjacente vide (sauf en cas de combat, voir ci-dessous)

LES COMBATS :

Si un pion se retrouve à côté d'un pion adverse, il peut, mais il n'y est pas obligé, attaquer ce pion en se déplaçant, lors de son mouvement, sur la case occupée par ce pion adverse. Il y a alors un combat.

Résolution des combats : chaque joueur lance un dé à 6 faces. Celui qui obtient le score le plus grand élimine son adversaire (le pion ou la figurine battue est retirée du plateau de jeu). En cas d'égalité, on relance le dé.

Attention :

Le Prince et le roi des dragons ont un bonus de +2 (on ajoute 2 au résultat de leur jet de dé).

Les chevaliers et les grands dragons ont un bonus de +1 (on ajoute 1 au résultat de leur jet de dé).

Les soldats et les petits dragons n'ont pas de bonus supplémentaire à leur jet de dé.

Ces bonus sont inscrits directement sur les pions pour pouvoir plus facilement s'en rappeler.

Ces bonus indiquent que le roi des dragons et le Prince sont les plus forts et ils sont donc ceux qui sont les plus difficiles à éliminer en combat (d'où le bonus de +2).

Les grands dragons et les chevaliers sont plus forts que les petits dragons ou les soldats, mais moins forts que le Prince ou le Roi des dragons (d'où le bonus de +1 seulement).

Les petits dragons et les soldats n'ont pas de bonus : ce sont les unités les plus faibles.

Conquête et défense des objectifs :

Pour récupérer un des deux objectifs à atteindre, il suffit qu'un pion (ou qu'une figurine) se déplace sur la case contenant cet objectif.

Lorsqu'un joueur s'empare ainsi d'un objectif, il récupère le pion correspondant (il ne peut pas le reperdre).

Il est possible, au cours de la partie (mais pas au moment de la mise en place) de mettre un pion (ou une figurine) sur un objectif à défendre pour mieux le protéger. Dans ce cas, l'adversaire doit éliminer d'abord ce pion (ou cette figurine) pour obtenir l'objectif. On ne peut placer qu'un seul pion (ou figurine) sur une case occupée par un objectif pour le défendre.

Exemple : *Un chevalier se trouve sur une case à côté de celle sur laquelle est situé le trésor. Sur la case du trésor se trouve un petit dragon qui le défend. Si le chevalier avance sur la case sur laquelle se trouve le trésor, il faudra d'abord qu'il élimine le petit dragon en combat pour pouvoir alors récupérer aussitôt le pion objectif «trésor».*

Conditions de victoires : La partie s'arrête quand un des deux joueurs a atteint ses deux objectifs:

Pour le joueur représentant le Prince : les objectifs sont de délivrer la Princesse et de récupérer le trésor.

Pour délivrer la Princesse, il suffit qu'un des pions de l'armée du Prince arrive sur la case contenant le pion objectif « Princesse ».

Pour s'emparer du trésor, il suffit qu'un des pions de l'armée du Prince arrive sur la case contenant le pion objectif « trésor ».

Pour chaque objectif réalisé, le joueur récupère le pion objectif le représentant.

Le prince a gagné lorsque ces deux objectifs sont atteints.

Pour le joueur représentant le Roi des dragons, les objectifs sont de s'emparer du château du Prince, et du village, dans lequel sont stockées les pommes d'or.

Pour s'emparer du château, il suffit qu'un des pions dragon arrive sur la case contenant le pion objectif « château ».

Pour s'emparer du village et récupérer ainsi les pommes d'or, il suffit qu'un des pions dragon arrive sur la case contenant le pion objectif « village ».

Pour chaque objectif réalisé, le joueur récupère le pion objectif le représentant.

Le Roi des dragons a gagné dès qu'il a atteint ces deux objectifs.

Si, à un moment donné, tous les pions d'un camp sont éliminés, le joueur auquel il reste encore des pions est déclaré vainqueur immédiatement, même si tous les objectifs n'ont pas encore été atteints. Ceci dit, même s'il est possible de gagner de cette façon, le but des joueurs n'est pas d'anéantir l'autre camp, mais d'atteindre les objectifs principaux : la Princesse et le trésor (pour le Prince) ; le château et le village (pour les dragons).

Attention : l'élimination du Prince Ardent ou de Tyran, le Roi des dragons n'entraîne pas la fin de la partie, sauf si c'est le dernier pion qui restait dans un camp.

Exemple de combat 1: un soldat attaque un petit dragon

Un soldat se trouve sur une case située à côté de celle d'un petit dragon. Le joueur qui représente le soldat décide de l'attaquer pour tenter de l'éliminer. Il déplace son soldat sur la même case que celle du dragon. Les deux pions se retrouvent donc sur la même case. Il y a alors un combat.

Les soldats et les petits dragons n'ont pas de bonus (rien n'est indiqué sur le pion).

Chaque joueur lance un dé à 6 faces sans modificateurs. Celui qui obtient le score le plus élevé gagne le combat et élimine son adversaire.

Exemple de résultat : si le joueur qui représente le soldat obtient 4 au dé et celui qui représente le petit dragon obtient 2, alors le soldat gagne le combat et le pion du petit dragon est retiré du plateau de jeu car 4 est supérieur à 2

Exemple de combat 2 : un grand dragon attaque un soldat

Un grand dragon se trouve sur une case située à côté de celle d'un soldat. Le joueur qui représente le grand dragon décide de l'attaquer pour tenter de l'éliminer. Il déplace son grand dragon sur la même case que celle du soldat. Les deux pions se retrouvent donc sur la même case. Il y a alors un combat.

Les soldats n'ont pas de bonus, mais les grands dragons ont un bonus de +1 au résultat du dé.

Chaque joueur lance un dé à 6 faces. Le joueur qui représente le soldat n'ajoute rien au résultat de son jet de dé. Par contre, celui qui représente le grand dragon ajoute 1 au résultat de son jet de dé.

Celui qui obtient le score le plus élevé gagne le combat et élimine son adversaire.

Exemple de résultat : le joueur qui représente le grand dragon obtient 3 au dé, il doit donc y ajouter 1 ce qui fait un résultat final de 4. Le joueur qui représente le soldat obtient 3 aussi, mais comme il n'a pas de bonus, c'est le grand dragon qui gagne (car 4 est plus grand que 3) et le pion soldat est retiré du plateau de jeu.

Exemple de combat 3 : le Prince attaque un grand dragon :

Le Prince se trouve sur une case située à côté de celle d'un grand dragon. Le joueur qui représente le Prince décide de l'attaquer pour tenter de l'éliminer. Il déplace le pion du Prince sur la même case que celle du grand dragon. Les deux pions se retrouvent donc sur la même case. Il y a alors un combat.


















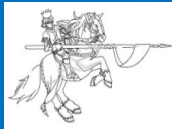


Le Prince a un bonus de +2 au résultat du dé et les grands dragons ont un bonus de +1 au résultat du dé.

Chaque joueur lance un dé à 6 faces. Le joueur qui représente le Prince ajoute 2 au résultat de son jet de dé. Celui qui représente le grand dragon ajoute 1 au résultat de son jet de dé.



Celui qui obtient le score le plus élevé gagne le combat et élimine son adversaire.

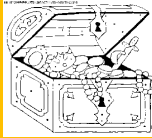

Exemple de résultat : le joueur qui représente le Prince obtient 4 au dé, il doit donc y ajouter 2, ce qui fait un résultat final de 6. Le joueur qui représente le grand dragon obtient 2 au jet de dé, il doit donc y ajouter 1 ce qui fait un résultat final de 3. 6 est plus grand que 3, c'est donc le Prince qui gagne le combat et le pion du grand dragon est retiré du plateau de jeu.

Pions de la version standard (le plateau de jeu standard est à télécharger sur un autre fichier).

Chevalier  +1	Chevalier  +1	Chevalier  +1	Chevalier  +1
Soldat  	Soldat  	Soldat  	Soldat 
Grand dragon  +1	Tyrant : Roi des dragons  +2	Grand dragon  +1	Grand dragon  +1
Petit dragon  	Petit dragon  	Petit dragon  	Petit dragon 
Grand dragon  +1	Le Prince Ardent  +2	Soldat  	Petit dragon 











Objectifs :

	
Le Château	Le Village











	
Le Trésor	La princesse

Pions de la version « de poche » : à découper et coller sur du carton.



Armée du Prince :



Le Prince Ardent  +2	Chevalier  +1	Chevalier  +1	Chevalier  +1	Chevalier  +1
Soldat  +1	Soldat  +1	Soldat  +1	Soldat  +1	Soldat  +1

Armée du Roi des dragons :

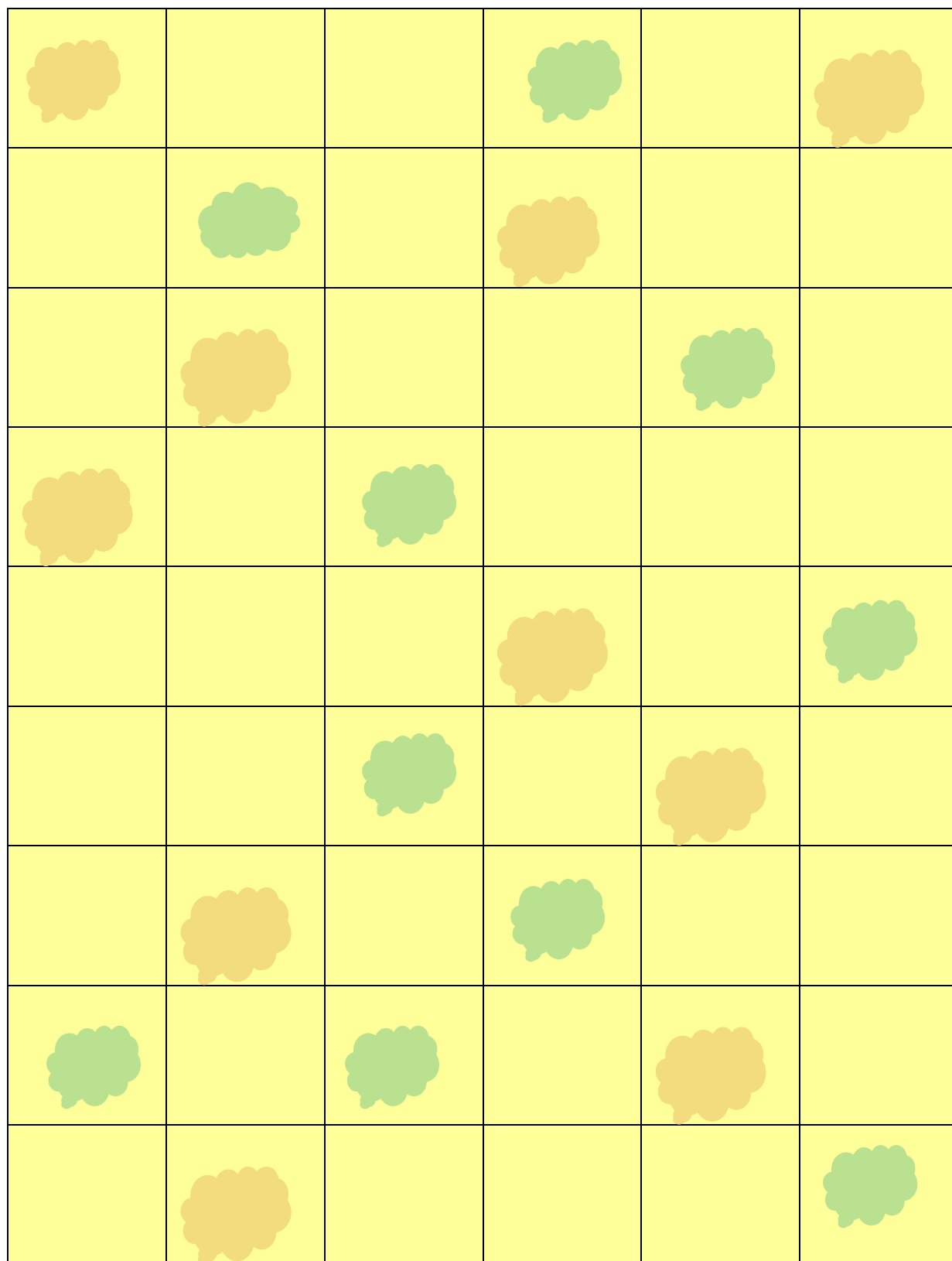
Tyran : le Roi des dragons  +2	Grand dragon  +1	Grand dragon  +1	Grand dragon  +1	Grand dragon  +1
Petit dragon  +1	Petit dragon  +1	Petit dragon  +1	Petit dragon  +1	Petit dragon  +1

Pions objectifs :

 Le Château	 Le Village
--	--








 Le Trésor	 La princesse
--	--








Chevaliers et dragons : Plateau de jeu de la version de poche.










Note : les tâches situées sur le plateau de jeu, ci-dessus, sont uniquement décoratives, elles n'ont aucune incidence sur les règles du jeu. Le plateau de jeu représente la région, les tâches vertes et marron symbolisent les bois et les reliefs.

Les tableaux ci-dessous indiquent tous les résultats possibles en prenant en compte les modifications apportées par les bonus en fonction des types de pions ou de figurines.

 Soldat ou petit dragon (dé)	
	→ 1
	→ 2
	→ 3
	→ 4
	→ 5
	→ 6

 Chevalier ou grand dragon (Dé+1)	
 (+1)	→ 2
 (+1)	→ 3
 (+1)	→ 4
 (+1)	→ 5
 (+1)	→ 6
 (+1)	→ 7

 Le Prince ou Tyran (Dé +2)	
 (+2)	→ 3
 (+2)	→ 4
 (+2)	→ 5
 (+2)	→ 6
 (+2)	→ 7
 (+2)	→ 8