



## Matériel de jeu

- ✦ L'escalier du grand donjon
- ✦ La chambre du dragon
- ✦ La porte de la chambre du dragon
- ✦ 1 rocher

- ✦ 4 pions Princesse/Prince
- ✦ 2 dés spéciaux :  
1 dé de Déplacement,  
1 dé d'Actions
- ✦ 12 jetons Bonus
- ✦ 1 bouclier

## Introduction

La légende est formelle ... le prince ou la princesse qui arrivera à libérer le dragon rendra sa gloire au royaume. Mais ce dragon est retenu par des magés diaboliques qui lancent d'énormes rochers pour les empêcher de monter. Zigzaguez, protégez-vous derrière un bouclier et soyez le premier à délivrer le dragon !!!



## But du jeu

Être le premier à entrer dans la chambre du dragon tout en haut du donjon pour le délivrer.

## Mise en place

❖ Montage du donjon 3D :

- 1 Placez l'escalier dans la boîte du jeu pour bien le caler.
- 2 Placez la chambre du dragon en haut du donjon.
- 3 Placez les pions Princesse/Prince des joueurs tout en bas de l'escalier dans la boîte.
- 4 Placez le bouclier au hasard sur n'importe quelle encoche de l'escalier.
- 5 Placez la porte sur l'un des 3 emplacements disponibles en haut de l'escalier.
- 6 Laissez le rocher dans la boîte pour le moment.
- 7 Placez les 2 dés et les jetons Bonus à proximité de la boîte.

Le plus jeune joueur commence. Vous êtes maintenant prêts à affronter les magés et à libérer le dragon.

### NOTE IMPORTANTE :

Lorsque vous rangerez le jeu, les escaliers et la chambre du dragon ne doivent pas être démontés, ces éléments sont prévus pour rentrer dans la boîte en restant montés ainsi.



# Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

À son tour, le joueur lance le dé de déplacement et applique le résultat en déplaçant son pion Princesse/Prince d'un nombre de cases égal à la valeur du dé.

L'intégralité du déplacement est obligatoirement appliquée tant que cela est possible.

## Déplacement des pions Princesse/Prince :

Il y a 9 marches dans les escaliers du donjon. Chaque marche est divisée en 3 emplacements.

- ❖ Les pions se déplacent toujours orthogonalement, jamais en diagonale ni en reculant.
- ❖ Il ne peut y avoir qu'un seul pion par emplacement.
- ❖ Un pion peut traverser un emplacement occupé par un autre, mais il ne peut pas s'y arrêter.
- ❖ Les pions ne peuvent ni traverser, ni terminer leur mouvement sur l'emplacement du bouclier.
- ❖ Passer par une porte ouverte est considéré comme un déplacement. Si un pion traverse l'une des deux portes ouvertes du donjon, le joueur concerné gagne immédiatement la partie.

Si le dé de déplacement montre la valeur 1 ou 2, le joueur lance ensuite le dé d'Actions et en applique le résultat.



## BOUCLIER/PORTE :

Le joueur choisit s'il veut déplacer le Bouclier ou la Porte :

- ❖ Déplacez le bouclier :

Déplacez le bouclier sur un autre emplacement, mais le bouclier ne peut pas être posé sur le même emplacement qu'un pion.

- ❖ Déplacez la porte :

Déplacez la porte sur l'un des 2 autres emplacements disponibles.



## Quand le rocher a fini sa chute :

- ❖ Redressez les pions Princesse/Prince tombés à terre. Ceux qui se trouvent tout en bas reçoivent un jeton Bonus (maximum 3 jetons par joueur). Les pions encore présents sur l'escalier sont également redressés si besoin, sur l'emplacement de la marche où ils se trouvent. S'il n'y a pas de place, placez le pion sur un emplacement disponible sur la même marche, sinon sur une marche en dessous.

- ❖ Laissez le rocher en bas des escaliers. Rassurez-vous, il va vite revenir car les mages ne vont pas tarder à s'en sévir de nouveau !

## Les jetons Bonus :

- ❖ À son tour, le joueur peut utiliser ses jetons Bonus pour déplacer son pion d'une case supplémentaire par jeton dépensé.

**IMPORTANT :** Chaque joueur ne peut avoir que 3 jetons Bonus maximum.

## LANCEZ LE ROCHER :

- ❖ Prenez le rocher. Choisissez l'une des deux portes ouvertes de la chambre du dragon et lâchez le rocher vers l'escalier à travers cette porte.

**Ne bousculez pas la table et ne touchez pas le donjon car cela ferait injustement tomber les pions.**

Le rocher va dévaler les escaliers et possiblement emporter les pions qui s'y trouvent. Il se peut également que le rebond du rocher en fasse tomber d'autres en même temps, cela fait partie du jeu, les mages sont très puissants !



## Fin de partie

Si un pion Princesse/Prince traverse l'une des portes ouvertes du donjon, le joueur concerné délivre le dragon et remporte immédiatement la partie.



**Variante jeunes princes / princesses :**  
Les plus petits joueurs ne sont pas obligés de déplacer le bouclier ni la porte s'ils le désirent.