

Retrouvez dans la même collection :

Nos jeux pour les tout-petits



Nos jeux pour les 4-6 ans



Nos jeux pour les 6 ans et plus



© 2020, illustrations de Geoffroy de Pennart



# La mission de Georges le dragon

D'après l'univers de **Geoffroy de Pennart**



De 5 à 105 ans  
De 2 à 5 joueurs

## Contenu du jeu :

85 cartes

## But du jeu :

Marie donne une mission à Georges : récolter assez de plantes médicinales pour refaire son stock de remèdes et rapporter le trésor de Pétarac le Borgne pour pouvoir financer la construction d'une école ! Le premier joueur à avoir récolté et posé devant lui 4 cartes « Plante », 1 carte « Carte au trésor », 1 carte « Coffre au trésor » et 1 carte « Trésor de Pétarac le Borgne » gagne la partie !

À noter : les 4 cartes « Plante » peuvent être les mêmes.



## Préparation du jeu :

Mélangez toutes les cartes, puis distribuez **4 cartes, faces cachées, à chaque joueur**. Le reste des cartes constitue la pioche.

## Déroulement du jeu :

Le joueur qui prononce le mot le plus original pour désigner Jules le chevalier intrépide commence. Par exemple : zozo, barjo, dingue, cinglé, toqué, azimuté, agité, zinzin, hurluberlu, zigoto... Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Le joueur prend une carte dans la pioche. Il doit se défaire d'une de ses cartes et peut :

- poser devant lui une carte « Plante », une carte « Carte au trésor », une carte « Coffre au trésor » ou une carte « Trésor de Pétarac le Borgne » ;
- poser une carte « **Attaque de bestiole** » (**au contour rouge**) devant un autre joueur pour l'empêcher de jouer ;
- poser la carte « **Anti-bestiole** » **correspondant** (**au contour vert**) à une attaque lancée par un autre joueur pour se libérer ;
- se défausser d'une carte inutile dans la pioche.

*À noter : un joueur pioche toujours avant de faire l'une des actions ci-dessus.*

C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Les cartes « Attaque de bestiole » et « Anti-bestiole » :

Quand un joueur attaque un adversaire **avec une carte « Attaque de bestiole »**, celui-ci **ne peut plus avancer** tant qu'il n'a pas ratatiné la bestiole grâce **à la carte « Anti-bestiole » correspondante**. Il continue de piocher jusqu'à ce qu'il tombe sur la carte lui permettant de se libérer. Il peut néanmoins attaquer les autres joueurs.

Si le joueur ne peut ni attaquer ni se libérer, il se défausse d'une carte.

*Exemple : un joueur attaque un adversaire avec une carte « Attaque de Goinfrosaure ! ». Le joueur attaqué pourra continuer à jouer seulement s'il pose la carte « Beigne Anti-Goinfrosaure ! »*



*À noter :*

- La **carte « Fais ce que tu veux ! »** permet à un joueur de se débarrasser de n'importe quelle carte « Bestiole » sans être bloqué et jusqu'à piocher la bonne carte.

**- Un joueur ne peut pas cumuler plus de 2 attaques.** S'il est déjà bloqué par 2 cartes « Attaque de bestiole », une troisième carte « Attaque » ne peut pas lui être donnée.

#### Les cartes spéciales :

Elles sont très utiles pour faire avancer sa mission !



Le joueur prend 1 carte dans le jeu du joueur de son choix.



Le joueur exécute l'action de son choix (ratatiner une bestiole, rejouer, échanger son jeu...)



Le joueur prend 2 cartes dans la pioche.

Une fois utilisées, les cartes spéciales sont défaussées dans la pioche.

#### La carte « Volcan Boum-Boum ! » :



Sapristi ! C'est le pompon ! Impossible de continuer sa mission trop près du Volcan Boum-Boum ! Le joueur **doit passer le prochain tour** le temps de se remettre de sa frayeur et de s'éloigner de ce lieu archi-dangereux. Une fois piochée, la carte « Volcan Boum-Boum ! » est immédiatement défaussée dans la pioche.

#### Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir récolté et posé devant lui 4 cartes « Plante », 1 carte « Carte au trésor », 1 carte « Coffre au trésor » et 1 carte « Trésor de Pétarac le Borgne » gagne la partie !