

L'attaque des dragons

Introduction

Ce royaume est en proie à d'incessantes attaques de dragons. Puissant(e) magicien(ne), vous devez repousser l'un de ces assauts. Vous disposez de sorts capables de blesser un dragon, mais l'épais brouillard qui règne sur la région vous complique la tâche. Parviendrez-vous à abattre tous les dragons ? Et en combien de temps ?

Le ciel – la grille de jeu

Le jeu prend place sur une grille carrée de 12 cases de côté, qui représente le ciel envahi de brouillard au-dessus de votre position. Les colonnes sont numérotées horizontalement de A à L et les lignes sont numérotées verticalement de 1 à 12. Toute case de la grille est donc désignée par une lettre et un chiffre, par exemple « C5 » pour la case rouge présentée ici :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1											
2											
3											
4											
5			■								
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											

La grille est reproduite en fin de document, pour vous permettre de comptabiliser vos coups. Vous pouvez l'imprimer et travailler sur papier, ou bien annoter informatiquement, à votre convenance.

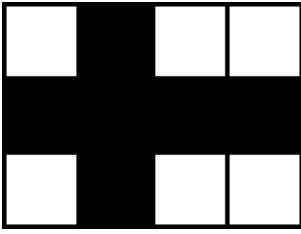
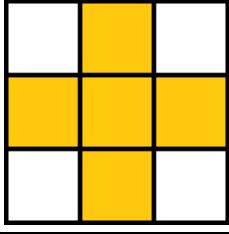
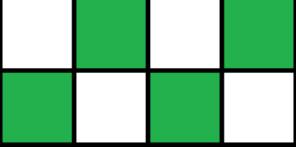
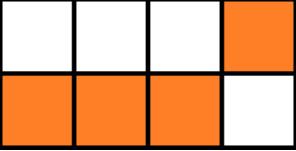
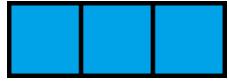
Les dragons – les cibles

Des dragons sont dispersés dans le ciel (donc sur la grille) et vous devez tous les abattre pour gagner. Ces dragons sont au nombre de cinq et sont tous différents. Leur forme vous est présentée dans le tableau page suivante.

Par rapport au sens présenté dans le tableau, les dragons peuvent être tournés d'un quart de tour ou d'un demi-tour vers la droite ou vers la gauche, mais ils ne peuvent pas être retournés comme dans un miroir (cette précision n'est utile que pour Scatha et Glaurung).

Les dragons ne se touchent pas, pas même en diagonale : aucune case occupée par un morceau d'un dragon n'est à côté ou en diagonale d'une case occupée par un morceau d'un autre dragon.

Vous tirez des projectiles magiques au hasard sur la grille. Si vous touchez un corps de dragon, vous en serez averti, sans pour autant savoir quel dragon vous avez touché, ni sur quelle partie de son corps. Si vous parvenez à lancer des projectiles sur l'intégralité des cases composant le corps d'un dragon, ce dragon est abattu et vous en serez averti.

Dragon	Dimensions	Représentation sur la grille
Ancalagon le Noir	4 cases de long (en ligne droite) 2 cases sur les côtés (les ailes)	
Smaug le Doré	3 cases de long (en ligne droite) 2 cases sur les côtés (les ailes)	
Scatha le Ver	4 cases de long, chaque case est en diagonale de la précédente selon le schéma ci-contre	
Glaurung le Trompeur	4 cases de long, avec 3 cases en ligne droite et la 4e en diagonale selon le schéma ci-contre	
Gostir l'Oublié	3 cases de long	

Les salves de projectiles magiques – les tirs

Vous tirez vos projectiles magiques par salve de trois. Le premier projectile d'une salve peut être tiré n'importe où sur la grille, mais le deuxième et le troisième doivent être tirés sur une case à côté ou en diagonale du projectile précédent. Le non-respect de cette règle entraîne l'annulation de toute la salve.

Exemples de salve valide : B2-C2-D3 ; G7-F8-E9 ; J1-J2-K2.

Exemples de salve non valide : A7-H11-E4 ; D8-D10-E10 ; K2-K3-K1.

Le dernier exemple non valide peut être valable, à condition de changer l'ordre des tirs en K3-K2-K1.

Vous pouvez faire des salves avec moins de trois projectiles (par exemple pour achever un dragon), mais une salve complète vous sera quand même décomptée pour le calcul du score.

Tours de jeux et modalités pratiques

Vous pouvez lancer jusqu'à deux salves par jour, une le matin et une l'après-midi. Vous pouvez ne lancer qu'une seule salve par jour, ou même ne pas lancer de salve tous les jours. Cela n'a pas d'impact sur le score, seul le nombre de salves qu'il vous faudra pour abattre tous les dragons est pris en compte, peu importe le nombre de jours où sont réparties les salves.

Le classement du jeu tient compte du nombre de salves nécessaires à chaque joueur pour abattre tous les dragons (plus ce nombre est faible, plus vous êtes bien classé), puis, en cas d'égalité, du nombre de tirs réellement effectués lors de ces salves.

Pour lancer une salve, envoyez un mail à jeux@rallye-schema.fr en mentionnant :

- Le nom du jeu (L'attaque des dragons) dans l'objet du mail.
- Votre pseudonyme « magique » utilisé pour vos réponses aux jeux de l'été.
- Dans l'ordre, les codes « lettre+chiffre » des trois cases où vous lancez vos projectiles.

Vous serez averti du résultat de votre salve par retour de mail.

Délai de traitement des salves :

- Si vous envoyez votre mail avant midi, votre salve sera traitée entre 12h et 14h.
- Si vous envoyez votre mail entre midi et 20h, votre salve sera traitée entre 20h et 22h.
- Si vous envoyez votre salve après 20h, elle sera traitée le lendemain avec les mails du matin.

Bonne chasse au dragon !

GRILLE DU JEU

Cette grille n'est pas à rendre, elle vous servira à noter sur quelles cases vous avez déjà tiré.