



### Objectif

- Posséder le plus de tuiles

### Mise en place

- Former le grenier : carré de 7x7 tuiles faces cachées

### Déroulement d'un tour

#### 1. Le joueur actif retourne des tuiles

- Tant qu'il souhaite
- Tant qu'il ne fait pas de mauvaise rencontre

#### 2. Découverte des tuiles :

- **Dragon** : ne peut découvrir que des dragons ou des bagues (sauf si trésors 2, 3 ou 4 déjà découverts, voir ci-dessous)
- **Bague** : peut être récupérée avec dragon ou trésors 2, 3 ou 4

#### 3. Joueur suivant

### Fin de tour

#### Si arrêt volontaire du joueur actif

- le joueur récupère les trésors suivant le nombre de points affichés sur la tuile :
  - **Bague, dragon** : récupération à l'unité
  - **Balle, poupée, voiture** : récupération par 2
  - **Chandelier** : récupération par 3
  - **Coffre** : récupération par 4
- Retourner toutes les tuiles face cachée



#### Araignée

- Arrêt du tour immédiat sans gain
- Retourner toutes les tuiles face cachée
- Le joueur actif place l'araignée où il veut dans le carré

#### Dragon

- Arrêt du tour immédiat si des trésors 2, 3 ou 4 sont déjà découverts
- Retourner toutes les tuiles face cachée

### Fin de partie

#### Condition

- Dès qu'il ne reste en jeu plus que les 3 araignées

#### Décompte

- Celui qui possède le + de dragons remporte les araignées
  - Si égalité sur les dragons, les araignées restent en place
- Vainqueur = joueur qui possède le + de tuiles

