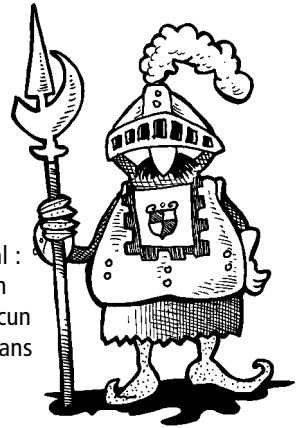


Les chevaliers tumultueux

Un tumultueux jeu de chevaliers
pour 2 à 4 courageux de 4 à 99 ans.
Avec une grande tour à assembler sur le plateau de jeu.

Idée : Benjamin* et Günter Burkhardt
Illustration: Thies Schwarz
Durée d'une partie : env. 10 minutes

On en parle dans tout le pays : dans le château du roi Benjamin, les chevaliers les plus vaillants et les plus courageux participent au plus grand tournoi de tous les temps. Ils doivent aujourd'hui trouver la porte secrète cachée dans la tour du château. On entend déjà un tapage infernal : les chevaliers courent dans tous les sens en se bousculant et en criant très fort car chacun d'eux veut être le premier à se précipiter dans la cour du château ...



Contenu

- 32 chevaliers (de 4 couleurs différentes)
- 1 plateau de jeu avec une tour et une porte secrète
- 8 thalers
- 1 dé à symbole
- 1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui gagnera un tour sera récompensé par le roi qui lui donnera un thaler. Le joueur qui aura deux thalers gagne la partie et sera proclamé le chevalier le plus glorieux de tous les temps par le roi Benjamin.

*gagner
2 thalers*

* Benjamin est actuellement le plus jeune créateur de jeux HABA. Il va certainement le rester encore pendant longtemps, car il a inventé ce jeu alors qu'il avait sept ans.

préparer les chevaliers, les thalers, le dé, assembler la tour

prendre tous les chevaliers d'une couleur

lancer le dé 1 x

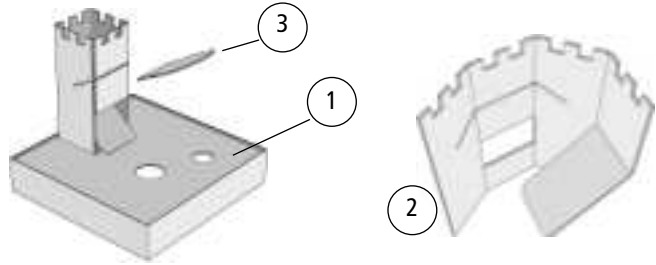
*nombre de points :
mettre le même
nombre de chevaliers
dans la tour*

*porte secrète :
tirer sur la porte
secrète pour l'ouvrir*

Préparatifs

Mettez tous les chevaliers dans le couvercle de la boîte. Préparez les thalers et le dé.

Vous allez jouer dans le fond de la boîte. Posez le plateau de jeu dans le fond (1) de la boîte. Pliez la tour pour l'assembler et emboîtez-la dans la découpe du plateau de jeu (2). Insérez la porte secrète dans la tour (3).



Posez le fond de la boîte au milieu de la table.

Chaque joueur choisit une couleur de chevalier et prend tous les chevaliers de cette couleur.

S'il y a moins de quatre joueurs, on laisse les chevaliers en trop dans le couvercle de la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les chevaliers avaient des cheveux longs, le joueur aux plus longs cheveux commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

Sur quoi est tombé le dé ?

• Un point ou deux points ?

Le tournoi commence : envoie des chevaliers dans la tour. Ils essayent d'en ressortir le plus vite possible.

Prends le nombre correspondant de chevaliers dans ta réserve et fais-les dégringoler dans la tour du château – sans regarder dans la tour. Plus tard au cours de la partie, il pourra arriver que tu aies récupéré des chevaliers d'une autre couleur. Tu pourras aussi les mettre dans la tour.

• La porte secrète ?

Tu as trouvé la porte secrète ! Mais les autres chevaliers veulent aussi passer par cette porte – et c'est pour cela qu'il va y avoir un effroyable tumulte ...

Ouvre la porte secrète prudemment en la tirant. Les chevaliers dégringolent tous par terre.

*chevalier dans la
trappe : éliminé*

*prendre un chevalier
de sa couleur + un
de chacune des
autres couleurs,
redonner les
chevaliers restants
aux joueurs corres-
pondants*

*délivrer les chevaliers :
Tour vide ?*

*Bien deviné ?
repandre un de ses
chevaliers*

*Le joueur n'a plus
assez de chevaliers ?
tour fini*

*compter les
chevaliers :
Qui en a le plus ?
Thaler = récompense*

Voilà ce qui va se passer avec les chevaliers qui viennent de dégringoler de la tour.

- Tous les chevaliers qui atterrissent directement dans l'une des deux trappes restent dans cette trappe et sont éliminés pour le reste de ce tour.
- Le joueur qui a ouvert la porte secrète distribue alors les chevaliers qui sont sur le plateau de jeu : prends tous les chevaliers de ta couleur. Tu prends aussi – s'il y en a – un chevalier de chacune des autres couleurs. Tu redonnes les chevaliers restants aux joueurs correspondants.

Attention : les chevaliers vont être délivrés !

Si le dé est tombé sur la porte secrète et si tu sais qu'il n'y pas de chevalier dans la tour, tu dis tout fort «Un, deux, trois : je vais délivrer un chevalier ! ».

Les autres joueurs vérifient ta supposition en regardant par dessus la tour.

Si tu as raison, tu prends un chevalier de ta couleur à n'importe quel autre joueur et tu le délivres ainsi. Il faut bien sûr que l'un des autres joueurs ait un chevalier de ta couleur.

Si tu as tort, tu ne peux pas délivrer de chevaliers ni ouvrir la porte. Ton tour est fini.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jeter le dé.

Fin d'un tour

Est-ce qu'un joueur n'a plus autant de chevaliers qu'il le lui faudrait d'après le nombre de points du dé ? Il fait dégringoler tous ses chevaliers dans le château.

C'est la fin du tour.

Compter les résultats des tours

Chaque joueur compte les chevaliers qui lui restent (même ceux d'une autre couleur). Celui qui a le plus de chevaliers gagne ce tour et prend un thaler.

Est-ce que plusieurs joueurs ont le même nombre de chevaliers ? Le gagnant est alors celui qui aura le plus de chevaliers de sa couleur. S'il y a aussi des ex æquo, ils prennent tous un thaler.

S'il y a des joueurs qui ne savent encore pas trop bien compter, on posera les chevaliers en rangées : le gagnant sera celui qui aura la plus grande rangée.

nouveau tour

Un nouveau tour commence

Après avoir compté les chevaliers, soulevez le plateau de jeu et retirez tous les chevaliers. Chaque joueur prend les huit chevaliers de sa couleur et un nouveau tour commence.

*2 thalers =
partie gagnée*

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a gagné deux thalers. Il est proclamé le chevalier le plus vaillant de tous les temps par le roi Benjamin. Si plusieurs joueurs ont deux thalers, ils gagnent ensemble.

De stormloop

Een denderend ridderspel
voor 2 - 4 helden van 4 - 99 jaar.
Met een grote, op te bouwen, kasteeltoren.

Spelidee: Benjamin* en Günter Burkhardt
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

Het hele land spreekt ervan: op het kasteel van koning Benjamin nemen de moedigste en dapperste ridders aan het grootste riddertoernooi aller tijden deel. Vandaag moeten ze de geheime deur van de labyrintische kasteeltoren vinden: de ridders lopen er roepend en stompnd in rond en iedereen wil de eerste zijn die het slotplein opstormt.



Spelinhoud

- 32 ridders (in 4 kleuren)
- 1 speelbord met kasteeltoren en geheime deur
- 8 daalders
- 1 dobbelsteen met speciale afbeelding spelregels

Doel van het spel

Degene die een stormloopronda wint, krijgt van de koning een zeldzame daalder ten geschenke. Wie twee daalders heeft, wint het spel en wordt door koning Benjamin tot roemrijkste ridder aller tijden "geslagen".

2 daalders
winnen

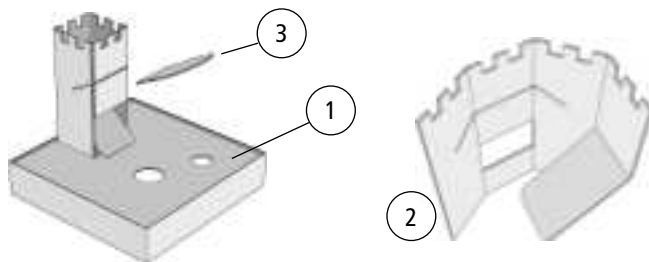
* Benjamin is momenteel de jongste van alle HABA-spellenbedenkers. Dat zal hij beslist nog wel een tijdlang blijven, want hij heeft dit spel op de leeftijd van zeven jaar uitgevonden.

*ridder, daalders,
dobbelsteen klaar,
kasteeltoren
opbouwen*

Spelvoorbereiding

Leg alle ridders in het deksel van de doos. Houd de daalders en de dobbelsteen klaar.

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Leg het speelbord in de bodem van de doos (1). Vouw de toren uit en steek hem in de uitsparing van het speelbord (2). Schuif nu ook de geheime deur in de kasteeltoren (3).



*alle ridders van één
kleur pakken*

Zet de bodem van de doos in het midden van het speelvlak.

Elk kind kiest een ridderkleur uit en pakt alle ridders van deze kleur. Als er minder dan vier spelers meedoen, dan blijven de overgebleven ridders in het deksel.

Spelverloop

Er wordt, volgens de wijzers van de klok, om de beurt gespeeld. Veel ridders hadden lang haar. Daarom begint de speler met het langste haar. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de jongste speler en deze gooit één keer met de dobbelsteen.

1 x gooien

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Eén of twee ogen?**

Het toernooi begint: stuur ridders de toren in. Ze proberen om zo snel mogelijk de weg naar buiten te vinden.

Pak het overeenkomstige aantal ridders uit je voorraad en laat ze – zonder zelf naar binnen te kijken – van boven in de kasteeltoren rollen.

In de loop van het spel kan het gebeuren, dat je ook ridders van een andere kleur voor je hebt liggen. Ook deze kan je de toren insturen.

- **De geheime deur?**

Je hebt de geheime deur gevonden! Nu willen echter ook alle andere ridders erdoor – daarom begint zo meteen een vreselijke stormloop ... Trek voorzichtig de geheime deur, uit het kasteel, naar buiten. Nu rollen alle ridders uit de kasteelpoort.

*ogen: net zoveel
ridders in de toren
doen*

*geheime deur:
geheime deur uit de
toren trekken*

*ridders in valkuil:
weg*

*ridder van eigen
kleur en een van
iedere ander kleur
pakken,
overige ridders terug
naar hun eigenaar*

*ridderbevrijding
Toren leeg?*

*Goed geraden?
een eigen ridder
terugpakken*

*speler heeft niet
genoeg ridders
meer?
ronde voorbij*

*ridders tellen:
Wie heeft de
meeste?
daalder = beloning*

Dit gebeurt er met de ridders, die naar buiten zijn gerold:

→ Alle ridders, die vanuit het kasteel direct in één van de twee valkuilen rollen, blijven daarin liggen en doen de rest van de stormlooprunde niet meer mee.

→ Het kind, dat de geheime deur naar buiten heeft getrokken, verdeelt nu de ridders die op het speelbord liggen: neem alle ridders van je eigen kleur. Bovendien mag je – indien aanwezig – één ridder van elke andere kleur pakken. Alle overige ridders geef je aan hun betreffende eigenaar terug.

Opgelet: ridderbevrijding!

Als je de geheime deur gegooid hebt en weet dat er geen ridder in de toren zit, dan roep je luid: "één, twee, drie, een ridder is zo vrij!" De andere spelers controleren jouw vermoeden, door van bovenaf in de toren te kijken.

Had je gelijk, dan mag je van een speler naar keuze, een ridder van je eigen kleur pakken en hem zo bevrijden. Natuurlijk alleen, als een van de andere spelers een ridder van jouw kleur heeft.

Had je echter geen gelijk, dan kan je niet een van je ridders bevrijden en ook niet de deur naar buiten trekken. Je beurt is voorbij.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Het einde van een stormlooprunde

Als één van de spelers niet genoeg ridders meer heeft, die hij overeenkomstig het aantal gegooide ogen naar het kasteel zou moeten sturen, dan laat hij al zijn ridders in het kasteel rollen. Daarmee is de stormlooprunde voorbij.

Puntentelling van de ronde

Iedere speler telt zijn overgebleven ridders (ook die van een andere kleur). Degene die de meeste ridders heeft, heeft deze ronde gewonnen en mag één van de daalders pakken.

Als meerdere spelers evenveel ridders hebben, dan wint degene die de meeste ridders van zijn eigen kleur voor zich heeft liggen. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan krijgen al deze spelers een daalder.

Wanneer er kinderen meespelen die nog niet zo goed kunnen tellen, dan legt iedere speler zijn ridders op een rij: wie de langste rij heeft, heeft gewonnen.

nieuwe ronde

Er begint een nieuwe stormlooprunde

Na het punten tellen, tillen jullie het speelbord op en halen alle ridders die eronder liggen weer tevoorschijn. Iedere speler krijgt de acht ridders van zijn eigen kleur en er begint een nieuwe stormlooprunde.

Einde van het spel

*2 daalders =
gewonnen*

Het spel is afgelopen, zodra één van de spelers twee daalders heeft gewonnen. Hij wordt door koning Benjamin tot roemrijkste ridder aller tijden "geslagen".

Indien meerdere spelers twee daalders hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.