

MONDSCHNEIN HELDEN

Rettet die
verzauberten Burgjuwelen



Moonlight Castle - Reclaim the Enchanted Jewels

Moonlight Heroes : Sauvons les pierres précieuses !

Helden van het maanlicht - Red de betoverde kasteeljuwelen

Los Valientes del Claro de Luna – Rescate de las Joyas Hechizadas del Castillo

Il castello al chiaro di luna – Alla ricerca dei gioielli incantati

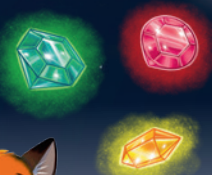
MOONLIGHT HEROES

Sauvons les pierres précieuses !

Un fabuleux jeu de collecte et de stratégie pour 2 à 4 petits héros à partir de 5 ans.

Auteurs : Wilfried & Marie Fort • Illustration : Monica Pierazzi Mitri

Rédaction : Robin Eckert • Durée du jeu : 30 minutes



Il se fait tard et la campagne s'endort paisiblement. La pleine lune illumine le jardin jusqu'au sommet du château majestueux. Les grillons chantent, les grenouilles coassent, les pierres précieuses volent... Mais... comment ça ? Des pierres précieuses qui volent ?! Est-ce vraiment une émeraude qui passe à l'instant devant la fenêtre ? Oh non, c'est l'œuvre du sorcier maléfique, Zirroz. Son rayon magique fait franchir discrètement la porte principale à toutes les pierres précieuses, suspendues dans les airs. Nous, les Moonlight Heroes, devons l'en empêcher ! Sortons vite pour le piéger : nous échangerons les pierres précieuses contre des cailloux colorés récupérés dans les fontaines sans qu'il s'en rende compte. Sauvons les pierres précieuses !

Celui qui a réussi à sauver le plus grand nombre de pierres précieuses des griffes du sorcier Zirroz remporte la partie.

Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les murs avec tours comme décrit pages 2 et 3. Une fois assemblés, vous n'aurez plus besoin de les démonter, les tours rentrent parfaitement dans la boîte.

Contenu du jeu

1 château
(= 2 murs
avec 2 tours, 2 murs
latéraux et 1 toit)

1 plateau de jeu
(= jardin du château)

1 poussoir transparent.
Avant de jouer pour la
première fois, veuillez
retirer le film de protec-
tion. Il ne sert plus, vous
pouvez le jeter.

4 fontaines



4 figurines
héros et
1 sorcier



27 tuiles de chemin « pierre
précieuse » et 1 tuile de
chemin magique

1 marqueur « premier joueur »

4 paravents

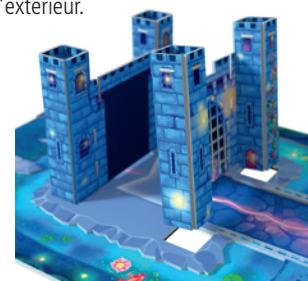
1 sachet en
tissu

60 cailloux

Préparatifs

Dépliez le plateau de jeu et installez le château dessus :

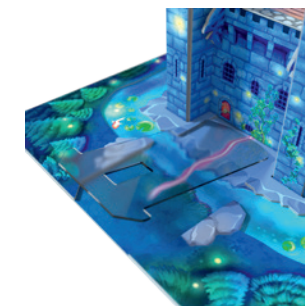
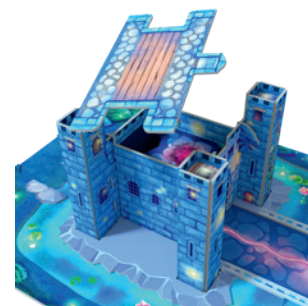
- 1 Enfoncez les deux murs avec tours dans les fentes prévues à cet effet sur le plateau de jeu. Veillez à ce que la grande porte soit à l'avant et à ce que chaque tour soit à l'extérieur.
- 2 Faites coulisser l'un des deux murs latéraux par dessus dans les fentes prévues à cet effet jusqu'à ce que son extrémité atteigne le plateau.
- 3 Vérifiez la position du mur latéral : aucun espace ne doit être visible ici.



- 4 Mélangez les 27 tuiles de chemin « pierre précieuse », puis formez une pile. Elles doivent toujours être posées face « diamants » visible. Ensuite, posez la tuile de chemin magique sur cette pile.
- 5 Placez la pile de tuiles de chemin sur la flèche illustrée à l'intérieur du château. Poussez-la jusqu'à ce qu'elle bute contre le mur latéral.
- 6 Faites coulisser le second mur latéral par dessus dans les fentes prévues à cet effet jusqu'à ce que son extrémité atteigne elle aussi le plateau. Vérifiez également l'encastrement sur le côté du château.



- 7 Placez le toit sur le château de sorte que le poste de garde soit à l'avant. Et voilà ! Le château est fin prêt.
- 8 Placez à présent le poussoir dans le renforcement derrière le château.
- 9 Enfin, placez la figurine violette du sorcier dans le trou prévu à cet effet sur le poussoir.





Zirro le sorcier, placé sur le poussoir, vous permet d'avancer les tuiles du chemin hors du château. Il ensorçèle les pierres précieuses pour les dérober au roi !

Selon le nombre de joueurs, placez les fontaines suivantes dans les emplacements prévus à cet effet dans le jardin du château :

2 joueurs :



3 joueurs :



4 joueurs :



S'il arrive que le poussoir ne puisse plus être poussé dans le château, quelque chose est coincé.

Ce problème est facile à résoudre :

repoussez la dernière tuile de chemin dans le château jusqu'à ce qu'elle soit bloquée. Vous devriez pouvoir la faire ressortir normalement en poussant Zirro.



« Venez à moi, pierres précieuses étincelantes, venez ! »



Le placement des fontaines n'influe pas sur le jeu. Selon le nombre de joueurs, certains emplacements resteront vides.

Les deux symboles ★ et ☾ sont disponibles en deux versions : **blanc** (recto) et **or** (verso).

Pour vous familiariser avec le jeu, nous vous recommandons d'utiliser les rectos portant les symboles blancs.

Lorsque vous connaîtrez le jeu, vous pourrez alors essayer les versos aux symboles dorés ou varier à volonté.

Avant de commencer, faites sortir 6 tuiles du château pour remplir le chemin.

Chaque joueur prend l'une des 4 figurines ainsi que le paravent correspondant. Placez-le devant vous de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir ce qu'il y a derrière.

Remplacez dans la boîte les figurines, paravents et fontaines qui ne servent pas.

Un conseil : si certains joueurs ont encore besoin d'un peu d'aide pour jouer, ils peuvent jouer sans leur paravent. Il sera plus facile pour les autres joueurs de les conseiller s'ils voient les cailloux qu'ils ont déjà réunis.

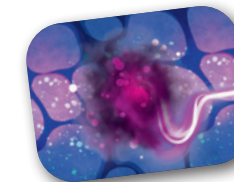
Mettez les 60 cailloux dans le sachet en tissu et mélangez-les bien. Puis, tirez-en chacun 4 à tour de rôle sans les montrer. Déposez-les derrière votre paravent.

Code d'honneur des héros :

Vous êtes des héros, et les héros ne trichent pas ! Lorsque vous prenez des cailloux et les placez derrière votre paravent, prenez-en toujours le bon nombre. Bien entendu, cela s'applique durant toute la partie.



Celui ou celle d'entre vous qui s'est couché le plus tard la veille est le premier joueur et reçoit le marqueur « premier joueur ». Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

Lorsque vient ton tour, prends le sachet en tissu. Pendant ce tour, tu peux d'abord **te cacher** pour que le sorcier Zirro ne te surprenne pas, puis **sauver des pierres précieuses** sur le chemin.

1. Se cacher du sorcier Zirro

Vite cache toi

Déplace toi sur une case **inoccupée** de ton choix. Tu ne peux pas aller sur les cases déjà occupées par d'autres joueurs.

- Pour aller sur une **case colorée**, tu dois poser un caillou de la couleur de la case. Dépose ce caillou à côté du plateau de jeu de façon à ce que chacun puisse le voir. Si tu n'as pas de caillou de la bonne couleur, tu dois choisir un autre endroit.

- Tu n'as pas besoin de poser de caillou pour aller sur une **case blanche**.



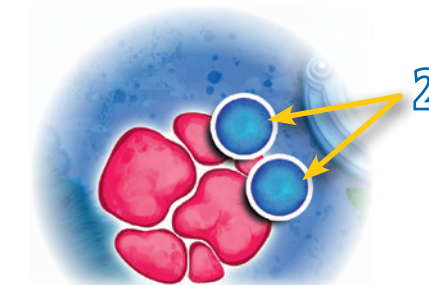
En chemin, il y a peut-être quelques cailloux à ramasser !

Lorsque c'est le cas, tire du sachet autant de cailloux qu'illustrés sur la case où tu te trouves à présent. Pose-les derrière ton paravent. S'il n'y a pas de cailloux représentés à côté de la case, tu ne peux pas en tirer.

Par ailleurs, les fontaines ornées de symboles dorés ont leurs propres règles. Tu les trouveras à la fin de la règle du jeu.

Si tu peux sauver les pierres précieuses qui se trouvent juste à côté de toi, tu n'es pas obligé de changer de case. Si tu es sur une case blanche, tu es obligé de te déplacer.

Tu ne ramasses les cailloux d'une case que si tu arrives dessus.



Le sachet est vide ? Prenez tous les cailloux qui se trouvent à côté du plateau de jeu et remettez-les dans le sachet. Mélangez-les bien.

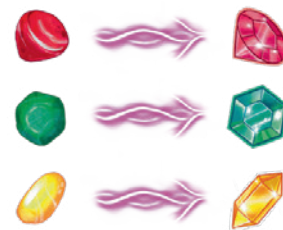


2. Sauver des pierres précieuses

Hihihhi ! Les cailloux scintillent presque autant que les pierres.

Tu peux sauver uniquement les pierres précieuses de la tuile de chemin qui se trouve juste à côté de toi. Il n'est donc jamais possible d'effectuer cette action sur une case blanche.

Pour **chaque** pierre précieuse représentée sur la tuile de chemin, tu as besoin d'un caillou de la même couleur. **As-tu ces cailloux derrière ton paravent ?**



• Non ?

Domage, tu étais si près du but. Malheureusement, tu ne peux pas accomplir ta mission pendant ce tour.

• Oui ?

Parfait ! Dépose les cailloux qui conviennent à côté du plateau de jeu de façon à ce que chacun puisse les voir.

Retire maintenant la tuile du chemin et retourne-la pour découvrir quelle magie agit sur les pierres précieuses.

Qu'y a-t-il au verso ?

Rien ?

Oh ! Les pierres précieuses n'étaient pas encore ensorcelées !

Il ne se passe rien.



Je perçois la magie !

Fais sortir autant de nouvelles tuiles de chemin du château qu'il y a de flèches visibles.



Je crois que le sorcier s'impatiente.

Faites sortir du château de nouvelles tuiles jusqu'à ce que le chemin soit entièrement recouvert.

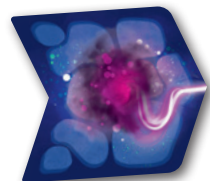


Oh, merveille ! Cette pierre est exceptionnelle !

Tu peux rejouer : tu as le droit de te cacher du sorcier Zirroz et de sauver des pierres précieuses.

Pose ensuite la tuile de chemin derrière ton paravent. Si tu as déjà ramassé des tuiles de chemin, pose-la par dessus.

Il arrive que des tuiles de chemin sortent du plateau de jeu lorsque vous les poussez. Trop tard ! Elles appartiennent désormais au sorcier Zirroz et ne peuvent plus être interceptées.



Si la tuile de chemin magique apparaît devant le château lors de la poussée, c'est la dernière manche qui commence.

Vous terminez la manche en cours. La partie prend fin avant le joueur qui a le marqueur « premier joueur ». On ne pousse plus le poussoir.

A la fin de ton tour, il n'y a plus de tuiles sur le chemin ? Fais aussitôt glisser 6 nouvelles tuiles hors du château !

Fin de la partie

Comptez maintenant toutes les pierres précieuses des tuiles de chemin que vous avez sauvées. Celui qui a réussi à sauver le plus grand nombre de pierres précieuses des griffes du sorcier Zirroz remporte la partie.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur à qui il reste le plus de cailloux.

S'il y a encore égalité, ces joueurs gagnent ensemble.

A vous les Moonlight Heroes, le roi vous en sera éternellement reconnaissant !



Variante pleine lune

Lorsque luit la pleine lune, on y voit presque comme en plein jour ! Vous n'avez donc pas besoin des paravents dans cette variante. Chaque joueur voit les cailloux de tous les autres. Le jeu est alors plus prévisible et donc plus tactique !

Variante fontaines

Dès que vous vous êtes familiarisés avec le jeu, vous pouvez jouer avec les fontaines ornées de symboles dorés. Il est toujours possible d'y ramasser des cailloux. Mais chacune a sa propre règle, de sorte que les différentes

fontaines peuvent constituer un choix plus ou moins judicieux en fonction de la situation.



Tire 4 cailloux.

Choisis-en 2 et pose à côté du plateau de jeu les 2 autres que tu ne gardes pas.



Tire 4 cailloux.

Choisis 1 couleur et pose à côté du plateau de jeu tous les cailloux qui ne sont pas de cette couleur.



Tire 4 cailloux.

Choisis en 3 et pose celui que tu ne gardes pas à côté du plateau de jeu.



Tire 4 cailloux.

Conserve-en 1 de chaque couleur tirée et pose tous les autres à côté du plateau de jeu.



HELDEN VAN HET MAANLICHT

Red de betoverde kasteeljuwelen



Een betoverend verzamel- en schuifspel voor 2-4 kleine helden vanaf 5 jaar
Auteurs: Wilfried & Marie Fort • **Illustrator:** Monica Pierazzi Mitri
Redactie: Robin Eckert • **Duur van het spel:** 30 minuten

Het is midden in de nacht en het land slaapt vredig. De volle maan verlicht de tuin tot aan de hoge poort van de majesteitlijke burcht. Alleen de nachtelijke bewoners zijn nog klaarwakker. Krekels tsjirpen, kikkers kwaken, edelstenen vliegen ... Wacht eens even! Edelstenen vliegen?!? Zweeft daar inderdaad een smaragd voorbij het raam? O nee, dat kan maar één ding betekenen: Zirroz, de boze tovenaars, is aan het werk. Met zijn toverstaf laat hij stiekem alle edelstenen door de toegangspoort zweven. Dat moeten wij voorkomen! Snel naar buiten, dan kunnen we hem te slim af zijn. Zonder dat hij het merkt, ruilen we de edelstenen voor kleurrijke kiezelstenen uit de fontein. Snel, dan halen we onze schat terug!

Wie aan het einde van het spel de meeste edelstenen voor zich heeft liggen, wint het spel.

Voor het eerste spel

Zet de torens met muur in elkaar zoals beschreven op pagina 2 en 3. Eenmaal in elkaar, passen ze prima in de doos. Je hoeft ze dus niet meer uit elkaar te halen.

Inhoud van het spel

1 burcht (bestaande uit 2 torens met muur, 2 zijwanden en 1 dak)

1 burchttuin (spelbord)

1 transparent slider. Verwijder voor het eerste spel de beschermfolie. De beschermfolie heb je niet nodig voor het spel en kan je weggoien.

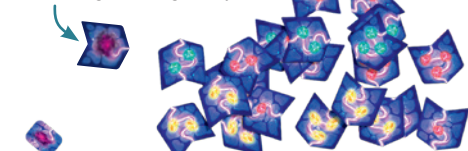
4 fontein



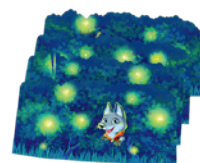
4 speelfiguren en 1 magiër



27 edelsteenwegkaartjes en 1 magisch wegkaartje



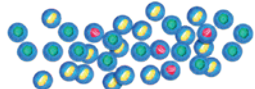
4 afschermingen



1 stoffen zakje



60 kiezelstenen



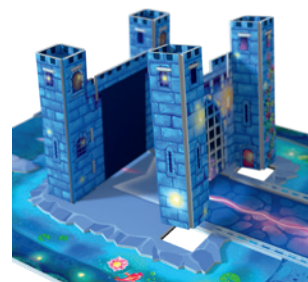
1 startspelermarker



Vorbereiding van het spel

Klap het spelbord open en bouw de burcht erop:

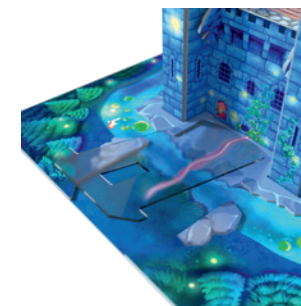
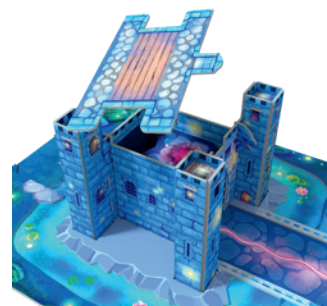
- 1 Zet de twee torens met muur in de daarvoor bestemde verdiepingen in het spelbord. Zorg ervoor dat de grote poort naar voren en elke toren naar buiten wijst.
- 2 Schuif een van de twee zijwanden van boven in de daarvoor bestemde sleuven tot de onderkant op het bord aansluit.
- 3 Controleer de positie van de zijwand nogmaals bij de uitsparing aan de burchtzijde, pas aan indien nodig: er mag geen spleet te zien zijn.



- 4 Schud de 27 edelsteenwegkaartjes en leg ze op elkaar. Zorg ervoor dat de kant met de diamanten naar boven wijst. Leg hier het magisch wegkaartje op.
- 5 Schuif de stapel met wegkaartjes op de pijl die is afgedrukt in de burcht. Schuif de stapel er zover in dat hij tegen de zijwand aanstoot.
- 6 Schuif nu de tweede zijwand van boven in de daarvoor bestemde sleuven tot ook de onderkant hiervan op het bord aansluit. Controleer ook de positie van deze zijwand bij de uitsparing aan de burchtzijde.



- 7 Plaats het dak op de burcht zodat de wachtpost naar voren wijst. De burcht is klaar.
- 8 Leg nu alleen nog het schuifkaartje in de daarvoor bestemde uitsparing achter de burcht.
- 9 Zet de lilakleurige magiër in de daarvoor bestemde gleuf van het schuifkaartje.



Pal de magiër vast en schuif het schuifkaartje daarmee in de burcht tot het niet verder kan: een wegkaartje „zweeft“ uit de voorkant van de poort.
Trek daarna de magiër met het schuifkaartje weer helemaal terug.

Let erop dat je het schuifkaartje **zowel bij het inschuiven als het terugtrekken** altijd **net zo ver duwt of trekt**, tot het **stoot**.

Ga hiermee door tot de laan voor de burcht volledig is gevuld met wegkaartjes.

Leg net zoveel fontein in de uitsparingen in de tuin van de burcht als er spelers zijn.



2 spelers:



3 spelers:



4 spelers:



Het maakt voor het spel niet uit in welke uitsparing welke fontein ligt. Uitsparingen die niet zijn gevuld, blijven gewoon leeg.

De twee symbolen ★ en ☾ zijn er in twee uitvoeringen: **wit** (voorkant) en **goud** (achterkant).

Om het spel te leren kennen, raden we aan te spelen met de voorkanten met de witte symbolen.

Wanneer jullie wat meer vertrouwd zijn met het spel, kunnen jullie ook met de achterkanten met de goudkleurige symbolen spelen of het naar wens afwisselen.

Elke speler neemt een van de 4 speelfiguren en de daarbij horende afscherming. Zet deze zo voor je neer dat je medespelers er niet achter kunnen kijken.

Doe alle 60 kiezelstenen in het stoffen zakje en meng ze goed door elkaar. Geef het zakje vervolgens door en laat elke speler 4 kiezelstenen nemen. Leg deze achter je zichtscherf.

Als het schuifkaartje niet in de burcht geschoven kan worden, zit er wellicht iets klem.

Dat is heel eenvoudig opgelost.

Schuif het wegkaartje op de brug weer terug richting burcht tot je weerstand voelt. Nu zou je het weer normaal naar voren moeten kunnen schuiven.



„Kom maar bij mij fonkelende juwelen, kom maar!“



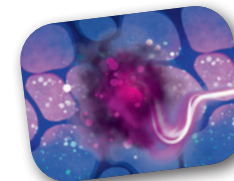
Helden erewoord

Jullie zijn helden en heldinnen en spelen niet vals! Wanneer jullie kiezelstenen nemen en achter jullie zichtscherf leggen, dan nemen jullie altijd het correcte aantal. En dat geldt natuurlijk voor het hele spel.



Leg de overgebleven speelfiguren, afschermingen en fontein terug in de doos.

De grootste nachtraaf van jullie is de beginnende speler en krijgt de startspelermarker. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.



Verloop van het spel

Er wordt om beurten met de klok mee gespeeld, te beginnen met de startspeler.

Wanneer je aan de beurt bent, pak je het stoffen zakje erbij. In je eerste beurt mag je je eerst **verstoppen** en daarna kunnen in de laan **edelstenen gered** worden.

1. Verstoppen:

Snel, bukken!

Ga naar een **onbezet** veld naar keuze. Velden waar andere spelers staan, zijn helaas al bezet.

- Om naar een **gekleurd veld** te gaan, moet je een kiezelsteen in de kleur van dat veld wegleggen.

Deze kiezelstenen leg je naast het spelbord zodat iedereen ze kan zien.

Heb je geen kiezelsteen in de betreffende kleur, dan moet je een andere plek uitzoeken.

- Een **wit veld** mag je betreden zonder een kiezelsteen weg te leggen.

Onderweg kan je misschien nog een paar kiezelstenen verzamelen!

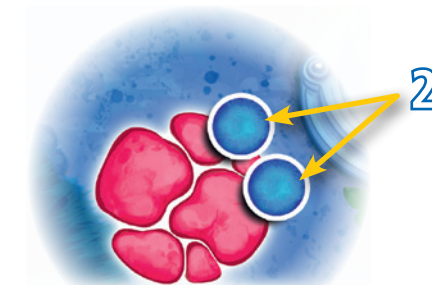
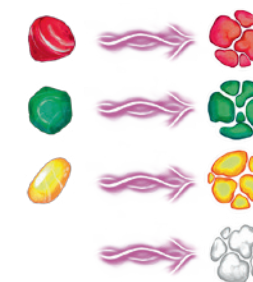
Haal, zonder te kijken, uit het stoffen zakje net zoveel kiezelstenen als er staan afgebeeld naast het veld waar jij naartoe bent gegaan. Leg ze achter je afscherming.

Als er naast jouw veld geen kiezelstenen staan afgebeeld, mag je er geen nemen.

Fontein met een goudkleurig symbool hebben eigen regels. Deze worden aan het einde van de handleiding uitgelegd.

Je kunt ook blijven staan. **Maar dat mag alleen** wanneer je in dezelfde ronde de edelstenen redt die naast je liggen. Op een wit veld mag je niet blijven staan.

En je mag alleen de kiezelstenen van een veld verzamelen, wanneer je op dat veld terecht komt.



Is het zakje leeg? Neem alle kiezelstenen die naast het spelbord zijn neergelegd en doe die terug in het zakje. Schud ze goed door elkaar.

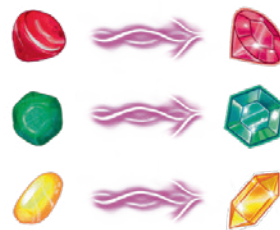


2. Edelstenen redden

Haha, kiezelstenen fonkelen haast net zo mooi.

Je mag alleen de edelstenen redden van het wegkaartje dat direct naast je ligt. Op een wit veld mag je deze actie niet uitvoeren.

Het enige wat je nodig hebt voor **elke** op het wegkaartje afgebeelde edelsteen, is een kiezelsteen in dezelfde kleur. Heb je de vereiste kiezelstenen bij de hand?



• Nee?

Jammer, het leek zo goed te gaan. Maar deze ronde sta je met lege handen.

• Ja?

Perfect! Leg de betreffende kiezelstenen naast het spelbord zodat iedereen ze kan zien.

Neem nu het wegkaartje uit de laan en draai hem andersom om te zien welke magische krachten deze edelstenen hebben.

Wat zie je daarop?

Niets? *Jammer, de edelstenen waren nog niet betoverd.*

Niet erg!



Ik voel de magie!

Schuif zoveel nieuwe wegkaartjes uit de burcht als je pijlen ziet.



Volgens mij wordt de magiër ongeduldig.

Schuif zoveel nieuwe wegkaartjes uit de burcht tot de laan volledig gevuld is.

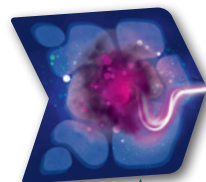


Oh, wauw! Deze steen heeft het zeker!

Je bent onmiddellijk nog een keer aan de beurt en mag je weer verstoppen en edelstenen redden.

Leg het wegkaartje achter je afscherming. Als je al meerdere wegkaartjes hebt verzameld, leg het daar dan bovenop.

Het kan gebeuren dat wegkaartjes tijdens het schuiven uit het spelbord geschoven worden. Deze zijn van de magiër en zijn niet meer te redden.



Verschijnt bij het schuiven het magische wegkaartje voor de burcht, dan is de laatste ronde ingegaan.

Jullie spelen deze ronde af tot je bij de speler bent die de startspelermarker heeft. Er wordt niet meer geschoven.

Als aan het einde van je beurt geen wegkaartje meer voor de brug in de laan ligt, wordt Zirroz boos: Schuif meteen 6 nieuwe wegkaartjes uit het kasteel.

Einde van het spel

Tel alle edelstenen op de wegkaartjes die jullie hebben verzameld. Wie de meeste edelstenen uit de klauwen van tovenaars Zirroz heeft weten te redden, wint.

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste overgebleven kiezelstenen. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan winnen die spelers gezamenlijk. De koning is jullie zeer dankbaar, roemrijke helden van het maanlicht!



Variant volle maan

Tijdens volle maan is het haast zo licht als overdag! Voor deze variant hebben jullie dus geen afscherming nodig. Elke speler kan zo precies zien wie van jullie welke kiezelstenen heeft verzameld. Daardoor wordt het spel voorspelbaarder en ook tactischer!

Als bij jullie aan tafel spelers zijn die nog wel wat hulp kunnen gebruiken, kunnen jullie ook alleen bij hen de afscherming weglaten. Want ... het is gemakkelijker om advies te geven als je kunt zien welke kiezelstenen een speler al heeft verzameld.

Variant rituele fonteinen

Zodra jullie bekend zijn met het spel, kunnen jullie met de fonteinen met het goudkleurige symbool spelen. Hierin kan je ook goed kiezelstenen verzamelen. Maar elke fontein heeft zijn eigen regels, zodat de

verschillende fonteinen afhankelijk van de situatie een betere of een slechtere keuze kunnen zijn.



Trek 4 kiezelstenen.

Leg 2 daarvan naast het spelbord.



Trek 4 kiezelstenen.

Kies 1 kleur en leg alle kiezelstenen die niet dezelfde kleur hebben, naast het spelbord.



Trek 4 kiezelstenen.

Leg vervolgens 1 daarvan naast het spelbord.



Trek 4 kiezelstenen.

Houd 1 van elke getrokken kleur en leg alle andere naast het spelbord.

