

LE CHEVALIER GRIMPEUR

Un jeu de Christoph Behre, pour 1 à 4 enfants, à partir de 5 ans.

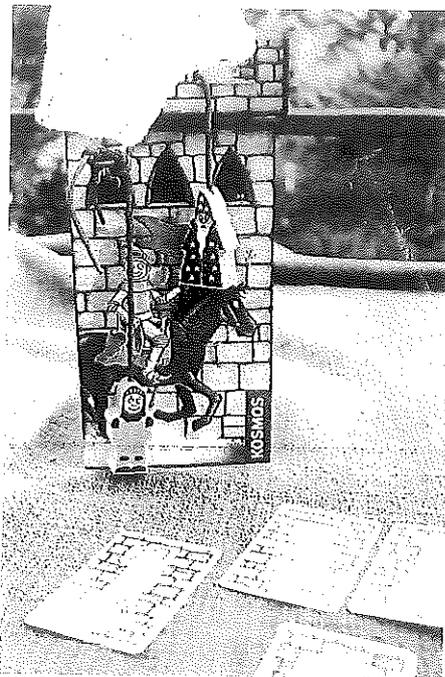
A l'aide ! crie la princesse. Un magicien m'a emmenée sur le sommet de sa tour. Voulez-vous me délivrer avant qu'il ne revienne ?

Idée du jeu

Les joueurs essaient de délivrer une princesse prisonnière d'un magicien. Pour y arriver, ils s'entraident et tentent de trouver ensemble les clés qui permettent à leur chevalier de monter les différents étages. S'ils parviennent à amener le chevalier près de la princesse avant que le magicien ne les empêche de repartir, ils gagnent tous ensemble.

Matériel

Une tour, avec une fermeture magnétique et couvercle. 3 figurines en bois ; 2 lacets, 2 petits bloqueurs. 1 dé, 12 cartes clé, 24 clés, règle de jeu en allemand et en français.



Avant la première partie.

Il est nécessaire de préparer le pion du magicien et celui du chevalier. Insérez dans chaque personnage un lacet en le faisant passer à travers le trou. L'extrémité qui ressort par en-dessous est ensuite enfilée à travers le trou d'un bloqueur (pièce cylindrique noire en mousse) puis un nœud est noué. Poussez ensuite le bloqueur dans l'orifice creusé dans le bas de la figurine.

Pour le chevalier : faites passer l'autre extrémité du lacet dans le petit trou du créneau de la face de la tour sur laquelle il y a 4 personnages aux fenêtres. Le lacet doit rentrer dans le trou en venant de l'extérieur de la tour. Faites un petit nœud pour que la corde reste accrochée au créneau.

Pour le magicien : procédez de même... mais cette fois sur le mur avec les petits animaux.

Remarque : il est nécessaire de former les nœuds d'arrêt le plus possible aux extrémités.

Défaites délicatement les clés de leur support.

Le chevalier et le magicien doivent toucher le sol en début de partie.

Observez bien que sur les murs qu'ils vont grimper, il y a des lignes qui symbolisent les étages.

Remarque : Par convention, décidons 1. que le pied du chevalier et du sorcier touche la table en début de partie ou, pour le moins, sont positionnés dans la zone d'herbe au bas des murs qu'ils grimpent. 2. que si l'un d'eux monte d'un niveau, cela signifie que le bas du pion est posé à hauteur de la première ligne horizontale qu'il rencontre. 3. qu'il atteint le haut de la tour dès que le bas du pion est à la hauteur de l'avant dernière ligne horizontale du mur qu'il grimpe.

Désolé de vous ennuyer avec ces précisions qui ne sont pas dans la règle allemande mais vous verrez combien cette clarification est utile !

Disposez les clés devant la tour, toutes bien étalées sur la table. Les clés doivent être visibles pour tous les joueurs et assez proches de chacun pour être attrapées.

Posez la princesse sur la terrasse de la tour.

Mélangez les cartes et formez un talon faces cachées.

Préparez le dé et posez-le près de la tour.

N'oubliez pas de lire et de pratiquer la règle à partir de 7 ans : elle est excellente et pleine de suspens !

Version 4 à 6 ans

Etat du jeu

Les joueurs gagnent tous ensemble si le chevalier parvient en haut de la tour avant le magicien. Les joueurs perdent tous ensemble si le magicien parvient au-dessus de la tour avant ou en même temps que le chevalier.

Déroulement

Au début de chaque manche, un joueur tire la première carte du talon et la pose face découverte sur la table, bien en vue de tous. Les joueurs observent les clés et chacun cherche à prendre une clé semblable à celle de la carte. Personne ne peut prendre deux clés et toute clé prise en main doit être gardée... même si le joueur constate à ce moment qu'il s'est trompé. Durant la recherche, il n'est pas permis de poser la clé sur la carte.

Quand tous les joueurs ont pris une clé ou déclarent qu'il n'y a plus de bonne clé sur la table, on contrôle pour voir si au moins une clé correspond à celle de la carte. Le contrôle peut se faire en posant la clé sur la carte.

Si au moins une bonne clé a été trouvée, le chevalier communautaire peut monter d'un étage sur le mur de la tour. Pour cela, on amène le bas de son pion au niveau de la prochaine ligne horizontale dessinée sur son mur. Pour faire monter une figurine, on tient le bas du lacet avec une main (en le tendant) et on fait glisser la figurine vers le haut avec l'autre main.

Si aucune clé ne correspond à la carte, le chevalier ne grimpe pas mais les joueurs font monter le magicien d'un étage, selon le même système.

Danger !

Si la position des jambes du chevalier correspond à un étage où il y a un gardien (personnage dessiné dans la fenêtre qui tend la main pour l'attraper), les joueurs sont confrontés à un second défi. Le joueur qui a trouvé la bonne clé, doit lancer le dé. Si le résultat du lancer montre le magicien, le magicien monte d'un étage supplémentaire. Si le résultat du lancer montre la princesse, cela veut dire que le gardien n'a pas réussi à saisir les jambes du chevalier... et on peut passer au tour suivant à savoir la découverte d'une nouvelle clé.

Tour suivant

Toutes les clés sont remises sur la table, bien mélangées et à nouveau éparpillées. La carte jouée est mise sur le côté. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant découvre une nouvelle carte et chacun cherche à nouveau la clé qui correspond.

Fin de jeu

Le jeu peut finir de différentes façons :

- 1) si le bas du pion « chevalier » atteint l'avant-dernière ligne horizontale de son mur avant que le magicien n'ait atteint le même objectif sur son mur, les joueurs gagnent tous ensemble et la princesse est délivrée.
- 2) Si le magicien atteint l'avant-dernière ligne horizontale de son mur avant que le chevalier n'ait atteint le même objectif sur son mur avant le chevalier communautaire, les joueurs perdent tous ensemble et la princesse n'a pas pu être délivrée.
- 3) Si, durant un même tour de jeu, magicien et chevalier arrivent en même temps au-dessus de la tour, c'est le magicien qui l'emporte et les joueurs perdent tous ensemble. Une prochaine fois, ils essaieront d'être un peu plus rapides.

VARIANTES

Confirmation par les autres joueurs

Lorsqu'une nouvelle carte est découverte, seul un joueur (on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre) cherche et prend une clé. Les mêmes règles sont d'application. Clé touchée = clé choisie. Les autres joueurs se taisent et ne peuvent pas influencer le choix du joueur.

Le joueur montre ensuite sa clé aux autres joueurs et tous, en silence, lèvent ou baissent le pouce. *Pouce en l'air* signifie que c'est juste ; *pouce en bas* signifie que c'est une erreur. On établit alors la majorité, le joueur ayant choisi la clé faisant partie du groupe « pouce en l'air ».

Si la majorité des joueurs exprime le bon choix (la majorité dit que c'est la bonne clé et c'est la bonne clé ; la majorité dit que ce n'est pas la bonne clé et ce n'est pas la bonne clé), le chevalier peut monter d'un étage.

Si la majorité des joueurs n'exprime pas le bon choix (la majorité dit que c'est la bonne clé et ce n'est pas la bonne clé ; la majorité dit que ce n'est pas la bonne clé et c'est la bonne clé), le magicien monte d'un étage.

Version 7 ans avec ou sans parents

Le magicien est incarné par un joueur

A chaque nouveau tour de jeu, le magicien est incarné par un joueur (rôle à prendre à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre).

Lorsqu'une nouvelle carte est découverte, celui qui joue pour le magicien, lance le dé afin d'obtenir 6 fois le magicien sur une face. Pour y arriver, il lance de façon ininterrompue le dé et, chaque fois qu'il obtient un magicien, il compte tout haut : « une fois ! »... « Deux fois ! »... etc.

Lorsqu'il dit « six fois », plus personne ne peut prendre de clé sur la table. On regarde alors si un des joueurs tient en main une bonne clé.

Lors de nos tests avec les enfants, nous avons convenu que les adultes pouvaient chercher jusqu'à « trois » et les enfants jusqu'à « six ».

Traduction de

www.casse-noisettes.be

Casse-Noisettes, chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 Bruxelles

La première variante est une idée de Casse-Noisettes.

L'utilisation de cette traduction est sujette à autorisation.