

Tous à l'assaut !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 chevaliers de 4 à 99 ans.

Auteur : Gunter Baars
Illustration : Stephan Pricken
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Furieux de voir que leur roi s'est accaparé de tous les trésors qu'il garde dans son château, les chevaliers ont formé une alliance. Ils ont déjà préparé un plan pour récupérer ces trésors. Grim pant l'un sur l'autre, ils arrivent en haut du mur du château et, de là, sautent dans le château. Mais pour cela, ils ont besoin de votre aide. Chaque joueur forme une tour en empilant cinq chevaliers de couleurs différentes et, d'un coup de doigt, pousse celui placé en haut pour le faire atterrir dans le château. Celui qui aura de la chance en lançant les dés et sera adroit en poussant le chevalier pourra remporter les précieux trésors.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 château (= fond de la boîte), 4 murs de château, 20 chevaliers, 27 cartes de trésor, 4 plaquettes de construction d'une tour, 2 dés, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les neuf pièces du château de la manière suivante : emboîtez les murs les uns dans les autres en tournant les créneaux vers le haut et insérez-les dans le château.



Préparatifs

Retournez les cartes de trésor et mélangez-les. Posez trois cartes dans chaque pièce et retournez la carte du dessus face visible. Chaque joueur prend une plaquette de construction de tour et choisit la pièce de trésor qu'il va piller. Il pose sa plaquette à l'endroit correspondant à l'extérieur du mur du château. Vous pouvez donc vous déplacer autour du château. Préparez les chevaliers et les dés.



Déroulement de la partie

Celui qui sera le plus rapide en disant « Sur mes épaules, prêts, partez » commence en lançant les deux dés.

Qu'indiquent les dés ?

- Un ou deux boucliers de chevalier ?



Pour chaque bouclier obtenu, tu prends un chevalier de la couleur correspondante et le poses sur ta plaquette de tour posée contre le mur du château.

■ As-tu déjà posé un chevalier d'une de ces couleurs ?

Une tour de chevalier doit comprendre toutes les couleurs de chevaliers ! Si ta tour contient déjà un chevalier de la même couleur, tu le donnes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur peut soit le poser soit le passer aussi au joueur suivant s'il a déjà cette couleur.

■ Les couleurs indiquées par les dés ne peuvent servir à personne ?

Tu prends le nombre correspondant (un ou deux) de chevaliers et le(s) poses sur ta tour. Fais attention à ne pas poser deux fois la même couleur de chevalier sur ta tour.

• Un ou deux fous ?



- Si tu as obtenu un fou en lançant les dés, ce dernier te joue un tour car tu ne pourras utiliser que la couleur de l'autre dé.
- Si tu obtiens deux fous, c'est toi qui feinte le plaisantin car tu as le droit de poser **un chevalier** de ton choix.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Comment envoyer un chevalier ?

Dès qu'un joueur a empilé cinq chevaliers les uns sur les autres, il en envoie un dans le château. Il faut alors faire preuve de calme et de prudence ! En appuyant ton index contre ton pouce, donne un petit coup sur le chevalier placé en haut de la tour pour qu'il atterrisse dans une pièce du château. Tu retires alors la carte de trésor face visible de cette pièce et la poses devant toi, face cachée.



Défaix la pile de tes chevaliers, pose-les dans la réserve et retourne, face visible, la carte de trésor suivante dans la pièce que tu viens de piller. Tu peux alors poser ta plaquette de construction de tour à un autre endroit et empiler tes chevaliers quand ce sera ton tour de jouer.

Règles importantes de chevaliers :

- Dès que le premier chevalier est posé sur une plaquette de construction de tour, on n'a plus le droit de déplacer la plaquette.
- Une tour de chevalier doit toujours comprendre les cinq couleurs de chevaliers.
- Si une tour se renverse par inadvertance, elle est de nouveau assemblée.
- Si un chevalier n'atterrit pas dans le château quand il est catapulté ou s'il atterrit dans une pièce vide, il est remis dans la réserve de chevaliers du joueur. Les quatre autres chevaliers restent empilés et ou sont de nouveau empilés.

Conseil :

Les débutants ont le droit à deux essais pour catapulter leur chevalier, s'ils n'y arrivent pas du premier coup.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré cinq cartes de trésor. Chaque joueur compte le nombre de trésors représenté sur ses cartes. Celui qui aura la plus de trésors gagne et est le meilleur chevalier.

