



5-10 ans

- FR
- GB
- D
- NL
- E
- I
- S
- DK
- RUS



HECTOR TAYLEPLUFOR

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto • Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X2



X2



X2



X4



X8



X2



X4



X3



X4



X4

Règle du jeu



5-10 ans



De 2 à 4 joueurs



15 mn

HECTOR TAYLEPLUFOR

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 4 pions chevalier, 1 pion princesse, 2 pions dragon, 1 dé chiffré, 3 dés " épées ", 12 cartes dragon, 6 cartes chifoumi (2 pierres, 2 feuilles, 2 ciseaux), 4 cartes clés, 4 cartes épées

But du jeu :

Etre le premier à délivrer la princesse.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un pion chevalier, le positionne sur le blason correspondant à sa couleur. La princesse est placée sur le château en attendant qu'un chevalier vienne la délivrer. Les cartes épées et les dés épées sont posés à côté de l'armurerie. Les clés et les cartes Chifoumi sont posées sur les cases à côté de l'échoppe du sorcier. Les pions dragons sont positionnés devant les grottes. Les cartes dragon sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Les défis :

Avant d'arriver au donjon les chevaliers devront traverser 4 épreuves. Chaque chevalier doit obtenir une épée pour parfaire son équipement et une clé pour ouvrir les portes du donjon. Il devra également traverser la grotte aux dragons en prenant garde de ne pas les réveiller et traverser le pont de la rivière.

Le parcours :

Les chevaliers " rouge " et " vert " devront d'abord passer chercher une épée, puis se diriger vers la grotte aux dragons, la traverser, et ressortir par l'autre grotte. Ils devront ensuite aller chercher une clé pour enfin se diriger vers le château en passant par le pont. Les chevaliers " bleu " et " jaune " commenceront, eux, par aller chercher une clé, puis traverser la grotte aux dragons pour aller chercher une épée et enfin partir vers le château en passant par le pont.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance le dé et déplace son pion du nombre de case indiquées par le dé. Puis c'est tour suivant de jouer. Lorsqu'un chevalier arrive sur une case " épreuve " : (l'armurerie, l'échoppe du sorcier, l'entrée d'une grotte ou la première latte d'un pont) il suit les instructions correspondantes pour essayer de la remporter.

NB1 : il n'est pas nécessaire de faire le nombre pile pour s'arrêter sur une case épreuve.

L'épreuve de l'épée :

Pour obtenir son épée, le chevalier doit reconstituer une épée à l'aide des 3 dés " épée ". Le joueur à droit à 3 lancers de dé. À chaque lancer, il choisit combien de dés il conserve et combien de dés il relance. Il doit obtenir les 3 parties de l'épée pour remporter l'épée.



NB1 : la face " épée coincée dans la roche " ne permet pas de reconstituer l'épée.



NB2 : la face " étoile " est un joker : elle peut remplacer n'importe quelle partie de l'épée.



L'épreuve de la clé :

Le chevalier effectue cette épreuve contre un autre joueur de son choix.

On donne à chacun 3 cartes du Chifoumi : 1 pierre, 1 ciseau, 1 feuille papier.

Les deux joueurs prononcent la formule CHI - FOU - MI et retournent en même temps une de leurs 3 cartes :

- La feuille gagne contre la pierre car elle l'enveloppe
- la pierre gagne contre les ciseaux car elle les casse
- les ciseaux gagnent contre la feuille qu'ils la coupent.

On fait 3 manches, si le chevalier remporte 2 ou 3 manches sur les 3 il remporte une clé qu'il prend devant lui.

NB3 : une égalité = une manche gagnée pour le chevalier qui fait son épreuve.

L'épreuve du dragon :

Le chevalier doit tenter de traverser la grotte sans réveiller les dragons.

Il tire les 3 premières cartes dragon. S'il retourne de 2 ou 3 cartes dragon endormi, il remporte l'épreuve.

Il peut alors traverser et positionner son pion sur l'autre grotte. À la fin de l'épreuve le paquet de carte dragon est mélangé et reposé faces cachées.



L'épreuve du pont :

Le chevalier doit avancer sur chacune des planches du pont pour le traverser.

Le joueur lance le dé et doit obtenir un résultat compris entre 4 et 6 pour faire avancer son chevalier sur les planches. Pour chaque planche il a droit à 3 lancers de dé pour obtenir un 4, un 5 ou un 6. S'il réussit, il avance sur la 1^{ère} planche. Puis il recommence l'opération pour franchir les 2 autres planches.

Si après 3 lancers, il obtient un résultat inférieur à 4, il reste sur la planche sur laquelle il se trouvait.

- Lorsqu'un chevalier a réussi une épreuve il peut rejouer et relancer le dé. Puis c'est au tour suivant de jouer.
- Si un chevalier échoue à une épreuve il reste où il est et passe la main au joueur suivant. Il pourra retenter sa chance au tour suivant.

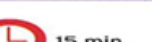
Fin de la partie :

Le premier chevalier qui arrive au château délivre la princesse et remporte la victoire.

NB4 : Il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur la case du château.

Un jeu de Claire MASSON

Spelregels



HECTOR TAYLEPLUFOR

Inhoud van het spel:

1 speelbord, 4 ridderpionnen, 1 prinsespion, 2 draakpionnen, 1 dobbelsteen met cijfers, 3 dobbelstenen met zwaarden, 12 draakkaarten, 6 kaarten 'schaar-steen-papier' (2 stenen, 2 papieren, 2 scharen), 4 sleutelkaarten, 4 zwaardkaarten

Doel van het spel:

De eerste zijn die de prinses bevrijdt.

Vorbereitung van het spel:

Elke speler kiest een ridderpion en zet deze op het blazoen dat overeenkomt met zijn kleur. De prinses wordt op het kasteel gezet en wacht tot een ridder haar komt bevrijden. De zwaardkaarten en dobbelstenen met zwaarden worden naast de wapensmederij gelegd. De sleutelkaarten en de kaarten 'schaar-steen-papier' worden naast de tovenaarswinkel gelegd. De draakpionnen worden voor de grotten gezet. De draakkaarten worden geschud en gedekt naast het speelbord gelegd.

De uitdagingen:

Voordat ze bij de slottoren komen, moeten de ridders 4 proeven doorstaan. Elke ridder moet een zwaard zoeken om zijn uitrusting te voltooien en een sleutel om de poorten van de slottoren te openen. Hij moet ook door de drakengrot gaan zonder de draken wakker te maken en de brug over de rivier oversteken.

De route:

De 'rode' en 'groene' ridders moeten eerst een zwaard zoeken, dan naar de drakengrot gaan, erdoorheen gaan en via de andere grot naar buiten komen. Vervolgens moeten ze een sleutel zoeken om uiteindelijk over de brug naar het kasteel te gaan. De 'blauwe' en 'gele' ridders beginnen een sleutel te zoeken, vervolgens gaan ze de drakengrot door om een zwaard te vinden en als laatste gaan ze over de brug naar het kasteel.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Hij gooit de dobbelsteen en verplaatst zijn pion zoveel vakjes als door de dobbelsteen wordt aangegeven. Dan gaat de beurt naar de volgende speler. Als een ridder op een 'proef'-vakje komt (de wapensmederij, de tovenaarswinkel, de ingang van een grot of de eerste plank van een brug), volgt hij de bijbehorende instructies om te proberen voor de proef te slagen.

Let op: het is niet nodig om precies het aantal te gooien om op een 'proef'-vakje te mogen stoppen.

De proef van het zwaard:

Om zijn zwaard te krijgen, moet de ridder een zwaard maken met de 3 dobbelstenen met zwaarden. De speler mag drie keer met de dobbelstenen gooien. Bij elke worp kiest hij hoeveel dobbelstenen hij houdt en hoeveel dobbelstenen hij nog een keer gooit. Hij moet de drie delen van het zwaard krijgen om voor de proef te slagen. Dan legt hij een zwaard voor zich neer.



Opmerking 1: met de 'zwaard klem onder de rots'-kant kan geen zwaard gemaakt worden.



Opmerking 2: de 'ster'-kant is een joker: deze kant kan elk deel van het zwaard vervangen.



De proef van de sleutel:

De ridder voert deze proef uit tegen een andere speler van zijn keuze. Beide spelers krijgen drie kaarten 'schaar-steen-papier': 1 steen, 1 schaar, 1 papier.

Beide spelers spreken de formule 'schaar-steen-papier' uit en draaien tegelijk een van hun drie kaarten om:

- Het papier wint van de steen, want het wordt erop gelegd.
- De steen wint van de schaar, want hij verplettert hem.
- De schaar wint van het papier, want hij knipt het door.

Er worden drie slagen gespeeld. Als de ridder twee of drie van de drie slagen wint, wint hij een sleutel, die hij voor zich neerlegt.

Opmerking 3: gelijkspel = de ridder die de proef uitvoert, wint de slag.

De proef van de draak:

De ridder moet proberen om de grot door te lopen zonder de draken wakker te maken. Hij trekt de eerste drie draakkaarten. Als hij twee of drie kaarten met een slapende draak trekt, slaagt hij voor de proef. Dan kan hij de grot doorgaan en zijn pion op de andere grot zetten. Aan het einde van de proef wordt het pak draakkaarten geschud en gedekt neergelegd.



De proef van de brug:

De ridder moet over elke plank van de brug lopen om hem over te steken. De speler gooit de dobbelsteen en moet een resultaat krijgen van 4 tot 6, om zijn ridder over de planken te laten lopen. Hij mag voor elke plank de eerste drie dobbelstenen gooien om een 4, 5 of 6 te gooien. Als dit lukt, gaat hij op de volgende plank staan. Dan begint hij opnieuw om de volgende twee planken over te steken. Als hij drie keer lager dan 4 gooit, blijft hij op de plank staan waarop hij staat.

- Als een ridder voor een proef slaagt, mag hij nog een keer de dobbelsteen gooien en spelen. Dan gaat de beurt naar de volgende speler.
- Als een ridder niet voor een proef slaagt, blijft hij staan en gaat de beurt naar de volgende speler. Hij kan het opnieuw proberen als hij weer aan de beurt is.

Einde van de partij:

De eerste ridder die bij het kasteel komt, bevrijdt de prinses en wint.

Opmerking 4: de speler hoeft niet precies op het kasteelvakje terecht te komen.

Een spel van Claire MASSON