

# Ruhmreiche Ritter

4217

Glorious knights • Le labyrinthe des chevaliers • Roemrijke ridders



# Le labyrinthe des chevaliers

Un étonnant jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec plusieurs variantes.

**Idée :** Odet L'Homer & Roberto Fraga

**Illustration :** Martina Leykamm

**Durée d'une partie :** env. 20 minutes

## Contenu :

- 4 chevaliers
- 1 fantôme (Gunilla)
- 1 plateau de jeu
- 32 cartes-labyrinthe
- 1 bandeau pour les yeux
- 1 dé à points multicolores
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Les vaillants chevaliers participent à une passionnante compétition : ils doivent essayer de trouver le plus vite possible un chemin à travers le labyrinthe pour rejoindre leurs princesses . Mais ce n'est pas très facile, car le labyrinthe se transforme sans arrêt et Gunilla, le terrifiant fantôme, essaye de faire déguerpier les chevaliers ...

## But du jeu :

Celui qui réussira en premier à amener son chevalier vers sa princesse qui l'attend de l'autre côté gagnera la partie. Il reconnaît la dame de son cœur à la couleur du foulard qu'elle tient dans sa main.

Les joueurs devront bien se rappeler la position de leur chevalier avant de le faire avancer, car ils donneront leurs instructions en ayant les yeux bandés ...

## Premier jeu (sans Gunilla)

### Préparatifs :

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur choisit un chevalier et le pose sur la case de la couleur correspondante.

### Il y a différentes cartes-labyrinthe :

- sur quelques-unes il n'y a pas de mur ;
- sur d'autres il y a un ou deux murs.

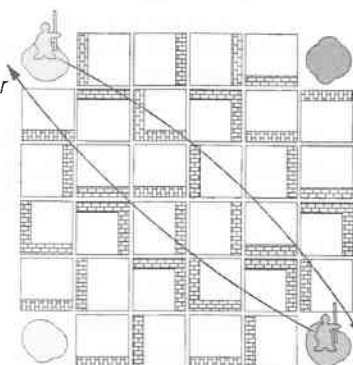
faire traverser le labyrinthe par les chevaliers

plateau de jeu, chevaliers

cartes

Assemblez le labyrinthe tous ensemble :  
 posez chacun à votre tour une carte-labyrinthe sur les cases du plateau de jeu. Placez ainsi toutes les cartes les unes après les autres.

case-départ pour  
 rouge  
 case d'arrivée pour  
 bleu



case-départ pour  
 bleu  
 case d'arrivée  
 pour rouge

préparer le dé et  
 le masque

Préparez le dé aux points multicolores, l'autre dé et le bandeau pour les yeux.

*On ne se servira pas du fantôme Gunilla pour cette variante. S'il y a moins de quatre joueurs, remettez les chevaliers en trop dans la boîte.*

### Déroulement du jeu :

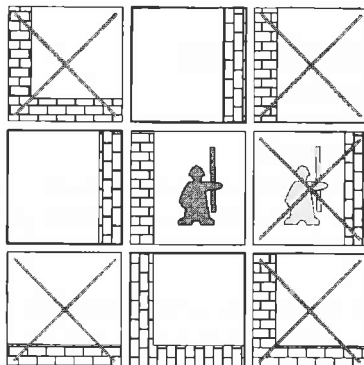
Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.  
 Le joueur le plus jeune commence.

#### 1. Transformer le labyrinthe

Lance le dé de couleur une fois.

Inverse deux cartes : prends une carte non occupée par un pion, posée directement à côté du **pion de la même couleur que le point du dé**, et échange-la avec n'importe quelle autre carte non occupée.

- Attention : le dé est tombé sur la couleur blanche ou sur la couleur d'un pion qui n'est pas dans le jeu ? Inverse **deux cartes non occupées**.



dé de couleur,  
 inverser les  
 cartes



## 2. Déplacer le chevalier

mettre le masque,  
lancer le dé

Mets-toi bien en mémoire les couloirs du labyrinthe et la position de ton chevalier. Mets le **bandeau pour les yeux** et lance l'autre dé.

voisin = écuyer

Le joueur assis à ta droite te dit le nombre de points sur lequel le dé est tombé. Comme il va être ton écuyer, c'est lui qui déplace ton chevalier en suivant tes instructions.

Le **nombre de points du dé** indique de combien de cases ton chevalier a le droit d'être déplacé.

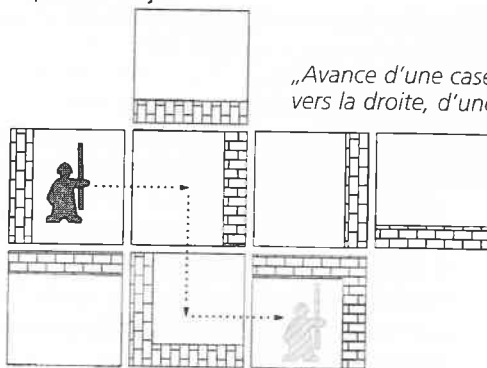
Le **joueur masqué** dit à son écuyer dans quel sens il doit déplacer son chevalier.

l'écuyer déplace  
le chevalier

L'écuyer déplace le pion en exécutant l'ordre donné :

**Respectez les règles ci-dessous établies pour la compétition :**

- Les instructions sont données par rapport à la **position assise** du joueur.
- Le joueur doit se servir de ses mains pour décrire le sens de déplacement.
- On a le droit de changer de sens après chaque déplacement.
- **Le chevalier ne peut pas passer à travers les murs.**
- On **n'est pas obligé d'utiliser tous les points du dé.**
- Il peut y avoir **n'importe quel nombre** de chevaliers sur une case.
- Le chevalier ne doit pas être déplacé au-delà du bord extérieur du plateau de jeu.



„Avance d'une case, déplace-toi d'une case vers la droite, d'une case vers la gauche !"

déplacement  
terminé

**Le tour du joueur sera fini ...**

- si son chevalier arrive sur une case avec un mur (le pion reste sur cette case),
- lorsque le **nombre complet de points du dé** aura pu être utilisé,
- ou si le joueur **ne veut pas utiliser les points restants.**

C'est alors au tour du joueur suivant de transformer le labyrinthe et de déplacer son chevalier.

Arrivée vers la  
princesse ?  
Victoire

### Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un des chevaliers a rejoint sa princesse. Le joueur qui a ce chevalier remporte la victoire et retrouve l'élue de son cœur.



## 2. Le labyrinthe avec le fantôme Gunilla

Si le premier jeu n'est pas des plus faciles, tout se complique quand Gunilla entre en jeu ...

### Préparatifs :

Procédez comme pour le premier jeu.

Le joueur le plus jeune pose Gunilla sur l'une des quatre cases situées au milieu du labyrinthe.

poser Gunilla

### Déroulement du jeu :

Jouez comme dans le premier jeu, en respectant cependant les règles supplémentaires ci-dessous :

le chevalier arrive  
sur la case de  
Gunilla : c'est fini  
pour ce tour

### Déplacer les chevaliers

- Le chevalier devra arrêter sa course si le nombre de points du dé le fait arriver sur la case du fantôme Gunilla. L'écuyer dit alors tout fort : „Hou....., je suis le fantôme !", pour que le joueur masqué sache ce qui vient de se passer. Le chevalier reste sur la case placée devant Gunilla. Les points restants sont perdus.

Après avoir déplacé le chevalier, il faut aussi déplacer Gunilla suivant les instructions du joueur masqué.

### Déplacer Gunilla

Gunilla est déplacé **de 3 cases** dans n'importe quel sens.

Comme c'est un fantôme, il peut passer à **travers les murs**.

- Si Gunilla arrive sur une case libre, il ne se passe rien.
- Si Gunilla arrive sur une case où il y a un ou plusieurs chevaliers, l'écuyer crie bien fort : "Hou..., je suis le fantôme !". Ce tour est fini pour ce joueur et il retire le bandeau pour les yeux. Les points restants sont perdus.

Gunilla arrive sur  
la case du che-  
valier : déplacer  
le chevalier de  
3 cases

- **Est-ce que c'est le chevalier du joueur qui vient de se faire attraper ?**

L'écuyer déplace alors le chevalier de 3 cases. L'écuyer a le droit de choisir le sens de déplacement, mais il devra se rappeler qu'un chevalier n'a pas le droit de passer à travers un mur.



- **Est-ce qu'un chevalier ou plusieurs chevaliers d'autres joueurs viennent de se faire attraper ?**

Le joueur masqué au tour précédent déplace le ou les chevaliers attrapés de 3 cases dans n'importe quelle direction. Les chevaliers n'ont pas le droit de passer à travers les murs.

- **Est-ce que le chevalier du joueur et le/les chevalier(s) d'autres joueurs viennent de se faire attraper ?**

Le joueur masqué au tour précédent déplace les chevaliers des autres joueurs et l'écuyer déplace le chevalier du joueur masqué respectivement de 3 cases dans n'importe quelle direction. Ils n'ont pas le droit de traverser les murs.

### **Fin de la partie :**

La partie est terminée dès que le premier chevalier est arrivé aux côtés de sa princesse. Le joueur qui a ce chevalier remporte la victoire et gagne le cœur de son élue.

### **Variante:**

- **Gunilla est déplacé aussi en comptant les points du dé.**

Pour déplacer Gunilla, on utilise l'autre dé. L'écuyer dit le nombre de points sur lequel le dé est tombé et le joueur masqué donne ses instructions. Gunilla doit être déplacé du **nombre total des points du dé**.

- **Les portes secrètes**

- Sur certains murs on peut voir des portes secrètes. Celles-ci sont camouflées comme tapisserie. Celui qui arrive sur l'une de ces cases en disant "Que la porte s'ouvre et me laisse passer !" a le droit de s'en servir. Le chevalier a le droit d'avancer d'une case.

- Si un joueur **se trompe**, c'est-à-dire s'il croit qu'il y a une porte secrète et qu'il dit la formule, alors que ce n'est pas une porte secrète, il s'arrête là pour ce tour.

- **Attention !** Regardez bien : on ne peut passer à travers les portes secrètes que d'un seul côté.

# Ruhmreiche Ritter

Ein ungewöhnliches Gedächtnisspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.  
Mit mehreren Spielvarianten.

**Spielidee:** Odet L 'Homer & Roberto Fraga

**Illustration:** Martina Leykamm

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

## Spielinhalt:

- 4 Ritter
- 1 Gespenst (Gunilla)
- 1 Spielplan
- 32 Labyrinth-Karten
- 1 Augenbinde
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenwürfel
- 1 Spielanleitung



Die mutigen Ritter nehmen an einem spannenden Wettkampf teil: Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich einen Weg zu ihren Prinzessinnen durch das Labyrinth zu finden. Doch das ist gar nicht so einfach, denn das Labyrinth verändert sich ständig. Gunilla, das schauerliche Gespenst, versucht die Ritter zu vertreiben ...

## Spielziel:

Wer seinen Ritter zuerst zur gegenüberliegenden, eigenen Prinzessin führen kann, gewinnt das Spiel. Die Dame des Herzens erkennt man daran, dass sie ein Tuch der gleichen Farbe in der Hand hält.

Jeden Schritt, den der eigene Ritter gehen soll, müssen sich die Spieler gut einprägen, denn die Anweisungen müssen mit verbundenen Augen gegeben werden ...

## Das Einstiegsspiel (ohne Gunilla)

### Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Jeder Spieler sucht sich einen Ritter aus und stellt ihn auf das passende farbige Eckfeld.

### Es gibt verschiedene Labyrinth-Karten:

- Einige haben keine Wände.
- Manche haben eine oder zwei Wände.

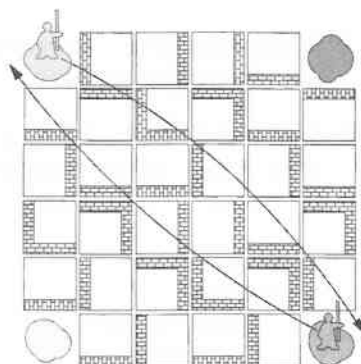
**Ritter durch das  
Labyrinth führen**

**Spielplan,  
Ritter**

**Karten**

Baut nun gemeinsam das Labyrinth auf:  
 Legt reihum jeweils eine Labyrinth-Karte auf die Quadrate des Spielplanes.  
 Platziert so nach und nach alle Karten.

Startfeld für rot  
 Zielfeld für blau



Startfeld für blau  
 Zielfeld für rot

**Würfel und  
 Maske bereit-  
 legen**

Der **Farbwürfel**, der **Augenwürfel** und die **Augenbinde** werden  
 bereitgelegt.

*Gunilla wird in dieser Variante nicht benötigt. Spielen weniger als vier  
 Spieler, werden die übrigen Ritter zurück in die Schachtel gelegt.*

**Spielverlauf:**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.  
 Der jüngste Spieler beginnt.

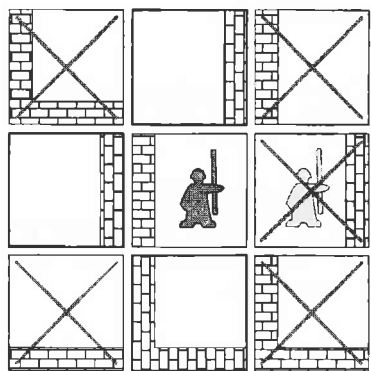
**1. Das Labyrinth verändern**

Würfle einmal mit dem Farbwürfel.

Vertausche eine direkt an die **Figur dieser Farbe** angrenzende, unbesetzte  
 Karte mit einer beliebigen anderen, unbesetzten Karte.

**Farbwürfel,  
 Karten tauschen**

- Achtung: Wird Weiß gewürfelt oder eine Farbe, die keinem Kind gehört? Vertausche **zwei beliebige**, unbesetzte Karten.





## Augenbinde aufsetzen, würfeln

## Nachbar = Knappe

## Knappe bewegt Ritter

### Den Ritter bewegen

Präge dir die Wege des Labyrinthes und die Position deines Ritters gut ein. Setze dir die **Augenbinde** auf und würfelle mit dem Augwürfel.

Der Spieler, der rechts neben dir sitzt, sagt dir die erwürfelte Zahl. Er ist jetzt dein „Knappe“ und bewegt auch gleich deinen Ritter nach deinen Anweisungen.

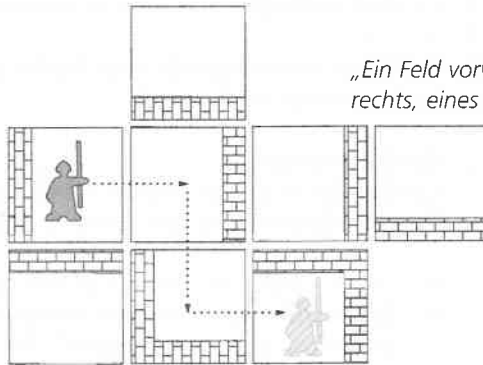
Der **Würfel** gibt an, wie viele Felder weit der eigene Ritter im Labyrinth bewegt werden darf.

Der **maskierte Spieler** sagt seinem Knappen, in welche Richtung sein Ritter gezogen werden soll.

Der Knappe führt den befohlenen Zug aus.

### Dabei sind folgende Wettkampfregeln zu beachten:

- Der Ritter geht bei seinen Anweisungen von **seiner Sitzposition** aus.
- Er sollte seine Hände zu Hilfe nehmen, um die Bewegungsrichtung zu beschreiben.
- Die Richtung darf nach jedem Schritt verändert werden.
- Der Ritter kann **nicht durch Wände** gehen.
- Es müssen **nicht alle Würfelaugen genutzt** werden.
- Auf einem Feld dürfen **beliebig viele Ritter** stehen.
- Der Ritter darf nicht über den äußeren Spielfeldrand hinausgezogen werden.



## Bewegung endet

### Die Bewegung endet ...

- sofort, wenn der Ritter gegen eine Wand laufen würde (der Ritter muss vor der Wand stehen bleiben),
- wenn die **gesamte Würfelaugenanzahl** gelaufen werden konnte
- oder der Spieler auf noch übrige **Würfelaugen verzichtet**.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, das Labyrinth zu verändern und seinen Ritter zu bewegen.



**Prinzessin erreicht? Sieg**

### **Spielende:**

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Ritter seine Prinzessin erreicht hat. Der Spieler, dem dieser Ritter gehört, gewinnt den Wettkampf und das Herz seiner Auserwählten.

## **2. Das Labyrinth mit Gunilla, dem Gespenst**

Das Einsteigerspiel ist schon gar nicht so einfach: Doch nun kommt noch Gunilla ins Spiel ...

**Gunilla setzen**

### **Vorbereitung:**

Wie beim Einstiegsspiel.

Zusätzlich setzt der jüngste Spieler Gunilla auf eines der vier mittleren Felder des Labyrinthes.

### **Spielablauf:**

Es gelten dieselben Abläufe und Zugregeln wie im Einstiegsspiel. Dabei sind folgende Ergänzungsregeln zu beachten:

#### **Ritter bewegen**

- Der Zug endet sofort, wenn der Ritter auf das Gespenst Gunilla trifft. In diesem Fall sagt der Knappe laut: „Uhuhu, erwischt!“, damit der maskierte Spieler weiß, was geschehen ist. Der Ritter bleibt vor dem Feld mit Gunilla stehen. Übrige Würfelaußen verfallen.

**Ritter trifft auf Gunilla: Zug endet sofort**

Nach dem Ritter muss nun noch Gunilla auf Anweisung des maskierten Spielers bewegt werden.

#### **Gunilla bewegen**

Gunilla wird um **genau 3 Felder** in beliebiger Richtung bewegt. Sie ist ein Gespenst und kann darum auch **durch Wände** gehen.

- Landet Gunilla auf einem freien Feld, geschieht nichts.
- Zieht Gunilla auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere Ritter stehen, ruft der Knappe laut: „Uhu, erwischt!“. Der Zug endet sofort und der Ritter nimmt die Augenbinde ab. Überzählige Zugpunkte verfallen.


**Gunilla trifft auf Ritter: Ritter 3 Felder weg bewegen**

- **Ist der eigene Ritter erwischt worden?**

Dann bewegt der **Knappe** den Ritter um genau 3 Felder. Über die Richtung darf der Knappe selbst entscheiden. Dabei darf der Ritter nicht durch eine Wand gezogen werden.

- **Sind ein oder mehrere fremde Ritter erwischt worden?**

Der vorher maskierte Spieler bewegt den bzw. die erwischten Ritter

 um jeweils 3 Felder in eine beliebige Richtung. Dabei dürfen die Ritter auch jetzt nicht durch eine Wand gezogen werden.

- **Sind fremde und der eigene Ritter erwischt worden?**

Der vorher maskierte Spieler bewegt die fremden Ritter und der Knappe den Ritter des maskierten Spielers um jeweils 3 Felder in eine beliebige Richtung. Dabei dürfen die Ritter nicht durch eine Wand gezogen werden.

### **Spielende:**

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Ritter seine Prinzessin erreicht hat. Der Spieler, dem dieser Ritter gehört, gewinnt den Wettkampf und das Herz seiner Auserwählten.

### **Spielvariante:**

- **Auch Gunilla wird mit Hilfe des Augwürfels gezogen.**

Um Gunilla zu bewegen, wird erneut der Augwürfel benutzt. Der Knappe sagt die gewürfelte Zahl an und der maskierte Spieler gibt die Anweisungen. Gunilla muss die **volle Anzahl** weit bewegt werden.

- **Die Geheimtüren**

- Auf einigen Wänden sind Geheimtüren zu sehen. Diese sind als Wandteppiche getarnt. Wer auf diesen Feldern „Auf die Tür und hopp hindurch!“ sagt, darf sie benutzen. Der Ritter darf dann ein Feld weiterbewegt werden.
- Wird eine Geheimtür an **einer falschen Stelle** vermutet und genannt, so endet der Zug dieses Ritters sofort.
- **Achtung!** Seht genau hin: Die Geheimtüren können nur von einer Seite durchschritten werden.