

- If you manage to build a tower as a team before the hourglass runs out, you each get a card as a reward: one player gets the uncovered card, the other one a card from the pile. Place the cards face down in front of you.
- If you don't manage to finish a tower you don't get any cards. Slide the uncovered card underneath the pile.
- The game ends after the sixth round. Whoever has the most cards in front of them, wins the game. If various players have the same amount of cards, they win together.

Jeu Habermaab n°4234

Les chevaliers de la tour

L'union fait la force !

Un jeu coopératif de construction de tours pour 2 à 4 chevaliers courageux de 5 à 99 ans. Avec une variante « Chacun avec l'autre » pour 3 à 4 joueurs.

Idée : Christian Tiggemann
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes



Au château fort de la Roche règne une grande agitation : le seigneur Sans Peur est de retour ! Les domestiques sont en train de nettoyer, astiquer et mettre de l'ordre.

Dans les cours du château, c'est l'affolement général car il faut encore construire trois tours, du sommet desquelles le seigneur sera accueilli.

« L'union fait la force ! » crie en cœur la troupe de chevaliers. En effet, les joueurs ne pourront terminer les tours à temps que s'ils s'entraident et coopèrent.

Contenu

- 1 château fort (= fond de la boîte avec intercalaire)
- 1 plateau de jeu
- 1 monte-charge
- 1 seigneur Sans Peur
- 1 princesse
- 1 prince
- 1 fantôme
- 6 blocs de construction de différentes couleurs
- 24 cartes
 - 1 sablier
 - 1 règle du jeu

But du jeu

Réussirez-vous à construire trois tours avant que le seigneur Sans Peur n'arrive au château fort ?

Préparatifs

Le fond de la boîte et l'intercalaire représentent le château fort : poser les au milieu de la table.

Sur un côté du château fort, on voit une grande porte. Mettre le plateau de jeu contre la porte de manière à ce que le pont-levis soit directement devant la porte. Le seigneur Sans Peur arrive en carrosse, poser le sur la case-carrosse du plateau de jeu.

Poser les six blocs de construction et les trois personnages en bois (princesse, prince, fantôme) autour du château fort. Faire attention à ce que les blocs et les personnages aient, entre eux et par rapport au château, un écart d'au moins une largeur de main.



Les cartes montrent des tours différentes. Les mélanger et en faire une pile retournée. Préparer le monte-charge et le sablier.

Comment construire une tour

Une tour doit être construite uniquement à l'aide du monte-charge. Avant de commencer à jouer, essayez le monte-charge : il faudra vous exercer un petit peu et bien travailler ensemble pour que la construction de la tour réussisse.

Répartir les cordons du monte-charge en fonction du nombre de joueurs :

- A deux joueurs, chacun prend deux cordons : un dans chaque main !
- A trois joueurs, chacun prend un cordon du monte-charge dans n'importe quelle main. Un joueur prend en plus le quatrième cordon du monte-charge et le tient dans son autre main.
- A quatre joueurs, chacun prend un cordon du monte-charge et le tient dans n'importe quelle main.

Tenez les cordons par la boule fixée à l'extrémité.

Répétition finale

Choisissez un bloc quelconque. Tirez chacun sur les cordons du monte-charge. L'élastique au centre du monte-charge se tend et l'ouverture s'agrandit.

Tenez les cordons en les tendant et déplacez le monte-charge de manière à poser l'ouverture sur le bloc choisi.

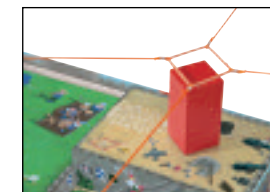
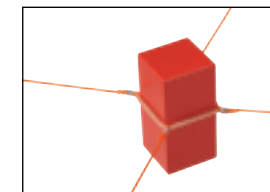
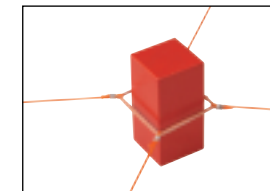
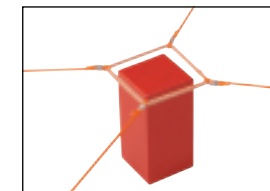
Détendez légèrement les cordons. L'élastique coince le bloc. Vous pouvez alors le soulever avec précaution et le transporter.

Le château a trois cours intérieures qui se situent à trois niveaux différents : posez le bloc dans n'importe quelle cour intérieure.

Pour retirer le bloc du monte-charge, tirez de nouveau sur les cordons en les tendant. Vous pouvez ainsi détacher le bloc en desserrant l'élastique.

Les autres blocs doivent être posés à tour de rôle sur la tour qui prend de plus en plus de hauteur.

Pour terminer la construction d'une tour, vous devez transporter l'un des personnages en bois (princesse, prince, fantôme) et le poser en haut de la tour.



Conseils :

- Faites attention à ce que les blocs soient posés exactement les uns sur les autres pour que la tour ne se renverse pas pendant sa construction.
- Vous ne réussirez cette construction que si vous coordonnez vos mouvements. Cela fonctionnera si vous échangez le plus possible d'instructions et de conseils.
- Vous avez le droit de vous mettre debout pour déplacer le monte-charge pendant la construction.

Déroulement de la partie

Vous jouez toujours ensemble. Le joueur le plus âgé retourne la carte du dessus de la pile et la pose à côté du château fort pour qu'elle soit bien visible par tous. Répartissez les cordons du monte-charge (voir plus haut « Comment construire une tour »).

La construction de la tour

Regardez la tour illustrée sur la carte. Décidez ensemble dans quelle cour intérieure vous voulez construire cette tour.

Le joueur le plus âgé retourne alors le sablier. Vous donnez tous ensemble le signal de départ : « L'union fait la force ! ».

Commencez alors rapidement la construction de la tour.

Règles de construction importantes :

- Vous devez empiler les blocs selon l'ordre montré sur la carte.
- Des blocs ou des personnages se renversent, sortent du monte-charge ou tombent de la tour pendant la construction ? Ramassez à la main ces pièces et posez-les à côté du château.
- Par erreur, vous avez posé sur la tour une ou plusieurs mauvaises pièces ? Prenez-les à la main et posez-les à côté du château.
- Avez-vous renversé le sablier ? Dépêchez-vous de le relever !

Avez-vous bien construit la tour avant que le temps ne soit écoulé ?

Bravo ! En récompense, vous posez la carte dans la cour intérieure dans laquelle vous venez de construire la tour. Vous n'avez plus le droit de construire une autre tour ici.

Le temps est écoulé et la tour n'est pas encore finie ?

Domage, vous n'avez pas pu terminer la construction à temps. Le seigneur Sans Peur avance d'une case en direction du château fort. Mettez la carte de côté.

Nouveau tour

Remettre les blocs et les personnages autour du château fort. Retourner une autre carte, retourner le sablier : un nouveau tour commence.

*trois tours construites
= tous gagnent*

*le seigneur arrive au
château =
tous perdent*

Fin de la partie

La partie se termine quand

- ... il y a une carte dans chacune des trois cours intérieures du château. Vous avez fini à temps : tout est prêt pour l'arrivée du seigneur Sans Peur ! Si vous le voulez, vous pouvez composer un chant que vous « entonnerez » tous ensemble à son arrivée.
- ... le seigneur Sans Peur arrive au château en passant par le pont-levis (=dernière case du plateau de jeu). Malheureusement, vous n'avez pas réussi à tout préparer pour son arrivée et vous perdez la partie. Vous réussirez mieux la prochaine fois !

Variante pour jeunes chevaliers

Si des joueurs plus jeunes jouent, vous pouvez convenir de ne pas poser en haut de la tour le personnage en bois (princesse, prince, fantôme) illustré sur la carte.

Variante « Chacun avec l'autre »

Un concours pour 3 à 4 vaillants chevaliers. On joue suivant les règles du jeu de base et en tenant compte des règles supplémentaires ci-dessous :

- Vous ne jouez plus contre le seigneur mais les uns contre les autres.
- On ne se sert pas du plateau de jeu ni du seigneur.
- Vous jouez en tout six tours par équipes de deux en alternance.

Exemple avec trois joueurs :

Tour 1: Bianca et Imke

Tour 2: Bianca et Marc

Tour 3: Imke et Marc

Tours 4 - 6: comme les tours 1 à 3

Exemple avec quatre joueurs :

Tour 1: Bianca et Imke

Tour 2: Marc et Wolfgang

Tour 3: Bianca et Marc

Tour 4: Imke et Wolfgang

Tour 5: Bianca et Wolfgang

Tour 6: Imke et Marc

*retourner une carte,
répartir les cordons
du monte-charge
entre les joueurs*

*donner le signal de
départ, retourner le
sablier, construire
la tour ensemble*

*tour construite dans
le temps imparti =
mettre la carte dans
la cour intérieure du
château fort,
tour non construite
dans le temps
imparti = avancer le
seigneur d'une case*

nouveau tour

- Si vous réussissez, en tant qu'équipe, à construire la tour avant que le temps ne soit écoulé, vous récupérez chacun une carte en récompense. L'un des joueurs prend la carte retournée, l'autre prend une carte dans la pile. Posez les cartes devant vous, faces cachées.
- Si vous ne réussissez pas, vous ne récupérez aucune carte. Glissez la carte en dessous de la pile.
- La partie se termine après six tours. Celui qui a récupéré le plus de cartes gagne. En cas d'ex æquo, les joueurs gagnent ensemble.

Habermaaf-spel Nr. 4334

Kasteelridders

Samen staan we sterk!

Een coöperatief torenbouwspel
voor 2 - 4 dappere kasteelridders van 5 - 99 jaar.
Met wedstrijdvariant „Allen voor allen“ voor 3 - 4 spelers.

Spelidee: Christian Tiggemann

Illustraties: Ulrike Fischer

Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

Op slot Rotsenstein heerst grote opwinding: koning Slotfried komt naar huis! Overall wordt gesopt en geboend dat het een lieve lust is. Vooral op het slotplein is het een drukte van belang. Hier moeten de ridders drie torens bouwen om vanaf de spitsen de koning te begroeten. „Samen staan we sterk!“, roepen de stoere ridders. Maar alleen als alle spelers meehelpen en samenwerken, lukt het om de torens op tijd klaar te krijgen.



Spelinhoud

- 1 ridderslot
(= bodem v/d doos met inlegstuk)
- 1 speelbord
- 1 bouwhelp
- 1 koning Slotfried
- 1 prinses
- 1 prins
- 1 spook
- 6 gekleurde bouwstenen
- 24 kaarten
- 1 zandloper
- spelregels

Burgritter

Gemeinsam sind wir stark!

Ein kooperatives Turmbau-Spiel
für 2 - 4 tapfere Burgritter von 5 - 99 Jahren.
Mit Wettbewerbsvariante „Jeder mit Jedem“ für 3 - 4 Spieler.

Spielidee: Christian Tiggemann
Illustration: Ulrike Fischer
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Auf Burg Felsenstein herrscht helle Aufregung: König Burgfried kommt nach Hause! Überall wird geputzt, poliert und aufgeräumt. Vor allem in den Burghöfen ist ein geschäftiges Treiben zu beobachten. Denn dort müssen die Ritter noch drei Türme bauen, von deren Spitzen aus der König begrüßt werden soll.

„Gemeinsam sind wir stark!“, rufen die kräftigen Ritter. Doch nur wenn alle Spieler helfen und gut zusammenarbeiten, wird es gelingen, die Türme rechtzeitig fertig zu stellen.

Spielinhalt

- 1 Ritterburg (= Schachtelboden mit Einleger)
- 1 Spielplan
- 1 Bauhelfer
- 1 König Burgfried
- 1 Prinzessin
- 1 Prinz
- 1 Gespenst
- 6 farbige Bausteine
- 24 Karten
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung



*drei Türme bauen,
bevor der König die
Burg erreicht*

Spielziel

Schafft ihr es, gemeinsam drei Türme zu bauen, bevor König Burgfried die Burg erreicht?

Spielvorbereitung

Der Schachtelboden mit Einleger ist die Ritterburg: Stellt sie in die Mitte des Tisches.

An einer Seite der Ritterburg seht ihr das große Burgtor. Legt den Spielplan so an das Burgtor, dass die Zugbrücke direkt vor dem Burgtor ist. Stellt König Burgfried auf das Spielplanfeld mit der Kutsche.

Stellt die sechs farbigen Bausteine und die drei Holzfiguren (Prinzessin, Prinz, Gespenst) rund um die Ritterburg bereit. Achtet darauf, dass die Bausteine und Holzfiguren mindestens eine Handbreit Abstand zueinander und zur Ritterburg haben.

Die Karten zeigen verschiedene Türme: Mischt sie und bildet einen verdeckten Stapel



Haltet den Bauhelfer und die Sanduhr bereit.

*Ritterburg in
Tischmitte,
Spielplan an Burg
anlegen, König auf
Kutschenfeld*

*Bausteine und
Holzfiguren neben
Ritterburg stellen*

Karten stapeln

*Bauhelfer und
Sanduhr bereit*

So baut ihr einen Turm

Einen Turm dürft ihr nur mit Hilfe des Bauhelfers bauen. Probiert den Bauhelfer vor dem ersten Spiel aus: Ihr müsst etwas üben und gut zusammenarbeiten, damit der Turmbau gelingt.

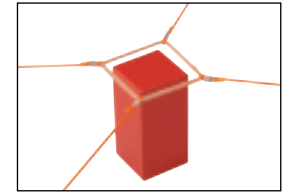
Je nach Mitspielerzahl verteilt ihr die Schnüre des Bauhelfers wie folgt:

- bei zwei Spielern bekommt jeder zwei Schnüre - für jede Hand eine Schnur!
- bei drei Spielern nimmt jeder eine Schnur des Bauhelfers in eine beliebige Hand. Ein Spieler erhält zusätzlich noch das vierte Ende des Bauhelfers und nimmt es in seine zweite Hand.
- bei vier Spielern nimmt jeder eine Schnur des Bauhelfers in eine beliebige Hand.

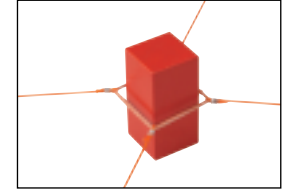
Haltet die Schnüre des Bauhelfers jeweils an der Kugel fest.

Die Turmbau-Generalprobe

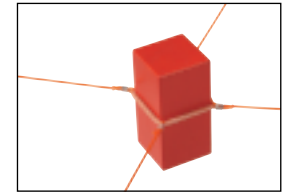
Einigt euch auf einen beliebigen Baustein. Zieht die Schnüre des Bauhelfers auseinander: Das Gummiband in der Mitte dehnt sich und die Öffnung wird größer.



Haltet die Schnüre gespannt und bewegt den Bauhelfer so, dass ihr die Öffnung auf den ausgewählten Baustein herabsenken könnt.



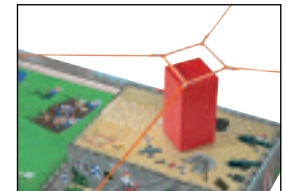
Lasst die Schnüre etwas lockerer: Das Gummiband klemmt den Baustein ein. Nun könnt ihr ihn vorsichtig hochheben und transportieren.



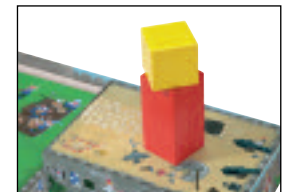
Die Ritterburg hat drei Innenhöfe, die auf drei Ebenen liegen: Stellt den Baustein in einem beliebigen Innenhof ab.



Um den Bauhelfer vom Baustein zu entfernen, zieht ihr die Schnüre wieder auseinander. So könnt ihr das Gummiband vorsichtig vom abgestellten Baustein lösen.



Alle weiteren Bausteine müsst ihr jeweils oben auf dem immer höher werdenden Turm absetzen.



Zum Abschluss eines Turms transportiert ihr eine der drei Holzfiguren (Prinzessin, Prinz, Gespenst) und setzt sie oben auf den Turm.



Tipps:

- Achtet darauf, dass alle Bauteile genau aufeinander stehen und euer Turm während des Bauens nicht umfällt.
- Ihr schafft das Bauen nur gemeinsam: Am besten funktioniert es, wenn ihr euch immer wieder absprecht oder euch gegenseitig Anweisungen und Ratschläge gebt.
- Um den Bauhelfer besser bewegen zu können, dürft ihr während des Bauens natürlich aufstehen.

Spielablauf

*Karte aufdecken,
Schnüre des
Bauhelfers unter
Spielern aufteilen*

Ihr spielt immer gemeinsam. Der älteste Spieler deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie für alle Spieler gut sichtbar neben der Ritterburg ab. Teilt die Schnüre des Bauhelfers unter euch auf (siehe „So baut ihr einen Turm“).

Der Turmbau

Seht euch den Turm an, der auf der Karte abgebildet ist. Einigt euch, in welchen der drei Innenhöfe der Burg ihr den Turm bauen möchtet. Dann dreht der älteste Spieler die Sanduhr um. Zusammen ruft ihr das Startsignal: „Gemeinsam sind wir stark!“
Beginnt anschließend schnell mit dem Bau des Turms.

*Startsignal rufen,
Sanduhr umdrehen,
Turm gemeinsam
bauen*

Wichtige Burgritter-Bauregeln:

- Ihr müsst die Bausteine in der auf der Karte abgebildeten Reihenfolge stapeln.
- Fallen Bausteine oder Holzfiguren beim Bauen um, aus dem Bauhelfer heraus oder von eurem Turm herunter? Nehmt alle diese Teile in die Hand und stellt sie sofort wieder neben die Ritterburg.
- Habt ihr aus Versehen eines oder mehrere falsche Teile auf den Turm gesetzt? Nehmt alle falsch gebauten Teile in die Hand und stellt sie wieder neben der Ritterburg ab.
- Habt ihr aus Versehen die Sanduhr umgestoßen? Stellt sie schnell wieder auf!

Habt ihr den Turm richtig aufgebaut und die Sanduhr ist noch nicht abgelaufen?

Super! Zur Belohnung legt ihr die Karte in den Innenhof, in dem ihr den Turm gerade aufgestellt habt. Hier dürft ihr keinen weiteren Turm mehr bauen.

Das letzte Sandkorn ist durch die Sanduhr gelaufen und der Turm ist noch nicht fertig?

Schade, leider habt ihr diesen Turm nicht rechtzeitig fertig stellen können. König Burgfried rückt ein Feld in Richtung Ritterburg vor. Legt die Karte beiseite.

*Turm innerhalb der
Zeit gebaut =
Karte in Innenhof der
Ritterburg legen*

*Turm nicht innerhalb
der Zeit gebaut =
König ein Feld
vorrücken*

neue Runde

*drei Türme gebaut =
alle gewinnen
gemeinsam*

*König erreicht Burg
= alle verlieren
gemeinsam*

Neue Runde

Stellt alle Bauteile (Bausteine und Holzfigur) wieder rund um die Ritterburg auf. Deckt eine neue Karte auf und dreht die Sanduhr um: eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... in allen drei Innenhöfen der Ritterburg eine Karte liegt. Ihr habt es geschafft: Alles ist für die Ankunft von König Burgfried bereit! Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch eine Begrüßungsmelodie ausdenken und gemeinsam „trompeten“.
- ... König Burgfried von der Zugbrücke (= letztes Feld des Spielplans) in die Ritterburg zieht. Leider habt ihr es nicht geschafft, alles für seine Ankunft vorzubereiten und verliert das Spiel. Aber probiert es einfach noch einmal, schon in der nächsten Partie kann es euch gelingen!

Variante für jüngere Burgritter

Spiele jüngere Kinder mit, könnt ihr vereinbaren, die auf der Karte abgebildete Holzfigur (Prinz, Prinzessin, Gespenst) nicht auf den Turm zu stapeln.

Spielvariante „Jeder mit Jedem“

Ein Wettbewerbsspiel für 3 - 4 tapfere Ritter. Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Ihr spielt nicht mehr gegen den König, sondern gegeneinander.
- Der Spielplan und der König kommen aus dem Spiel.
- Ihr spielt insgesamt sechs Baurunden in jeweils wechselnden Zweiertteams.

Beispiel bei drei Spielern:

Runde 1: Bianca und Imke

Runde 2: Bianca und Markus

Runde 3: Imke und Markus

Runden 4 - 6: entsprechend den Runden 1 - 3

Beispiel bei vier Spielern:

Runde 1: Bianca und Imke
Runde 2: Markus und Wolfgang
Runde 3: Bianca und Markus
Runde 4: Imke und Wolfgang
Runde 5: Bianca und Wolfgang
Runde 6: Imke und Markus

- Schafft ihr es, als Team den Turm zu bauen, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, bekommt ihr zur Belohnung jeweils eine Karte: Einer erhält die aufgedeckte Karte, der andere eine Karte vom verdeckten Stapel. Legt die Karten verdeckt vor euch ab.
- Schafft ihr es nicht, bekommt ihr keine Karte. Schiebt die aufgedeckte Karte unter den Stapel.
- Das Spiel endet nach sechs Runden. Wer die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Habermaab game nr. 4234

Castle Knights

Together we are strong!

A co-operative tower building game
for 2 to 4 brave knights ages 5 - 99.
Includes a competitive variation "All for one and one for all"
for 3 to 4 players.

Author: Christian Tiggemann
Illustrations: Ulrike Fischer
Length of the game: approx. 10 - 15 minutes

Rockystone Castle is buzzing with excitement since King Duncan is coming home! People are cleaning, polishing and tidying up the entire castle. High above the castle courtyard much work is yet to be done. The knights still must build three towers so the king may be greeted from the turrets!

"Together we are strong!" the beefy knight shouts. But only if all the players cooperate will they succeed in finishing the towers on time.

Contents

- 1 knight's castle (= bottom of the box with insert)
- 1 game board
- 1 constructing tool
- 1 King Duncan
- 1 princess
- 1 prince
- 1 ghost
- 6 colored building blocks
- 24 cards
- 1 hourglass
- Set of game instructions

