

# 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 bouwhulp
- 1 koning Slotfried
- 1 prinses
- 1 prins
- 1 spook
- 6 gekleurde bouwstenen
- 24 kaarten
- 1 zandloper
- spelregels

*drie torens bouwen  
voordat de koning  
het kasteel bereikt*

*ridderslot in het  
midden v/d tafel,  
speelbord naast het  
slot leggen, koning  
op het veld met het  
rijtuig,  
bouwstenen en  
houten stukken  
naast het ridderslot  
zetten*

## Doel van het spel

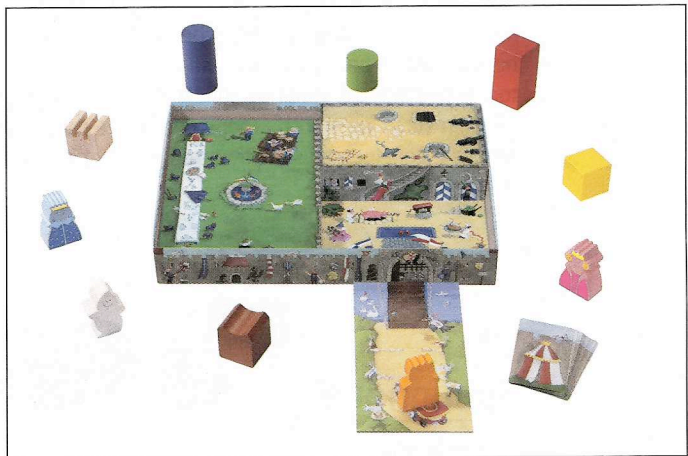
Kunnen jullie gezamenlijk drie torens bouwen voordat koning Slotfried het kasteel bereikt?

## Spelvoorbereiding

De bodem van de doos met het inlegstuk is het ridderslot: zet het slot in het midden van de tafel.

Aan een van de zijanten van het slot is de grote kasteelpoort te zien. Leg het speelbord naast het ridderslot zodat de ophaalbrug tegenover de kasteelpoort komt te liggen. Zet koning Slotfried op het veld van het speelbord met het rijtuig.

Zet de zes gekleurde bouwstenen en de drie houten stukken (prinses, prins, spook) rondom het ridderslot klaar. Let erop dat de bouwstenen en de stukken op ten minste een handpalm afstand van elkaar en van het ridderslot staan.



*kaarten op een  
stapel, bouw hulp en  
zandloper klaar*

Op de kaarten staan verschillende torens afgebeeld: schud ze en leg ze op een verdeckte stapel.

Houd de bouw hulp en de zandloper klaar.

### Zo bouwen jullie een toren

Jullie mogen alleen met de bouw hulp een toren bouwen. Probeer de bouw hulp voor het eerste spel 'ns uit: jullie moeten een beetje oefenen en goed samenwerken voordat het lukt om een toren te bouwen.

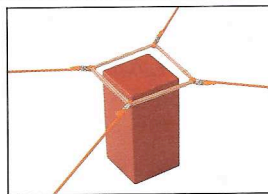
Al naargelang het aantal medespelers worden de touwtjes van de bouw hulp als volgt verdeeld:

- bij twee spelers krijgt ieder twee touwtjes - in iedere hand één!
- bij drie spelers pakt iedereen een touwtje in een hand naar keuze. Bovendien neemt een van de spelers het vierde touwtje in zijn andere hand.
- bij vier spelers neemt iedereen een touwtje in zijn hand.

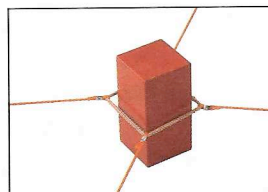
Houd de touwtjes altijd bij de knikker vast.

## De generale repetitie van de torenbouw

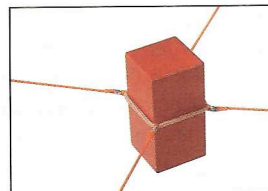
Kies gezamenlijk een willekeurige bouwsteen uit. Trek de touwtjes van de bouwhulp uit elkaar: het elastiek in het midden rekt uit en de opening wordt groter.



Houd de touwtjes strak gespannen en beweeg de bouwhulp zodat jullie de opening over de uitgekozen bouwsteen kunnen laten zakken.



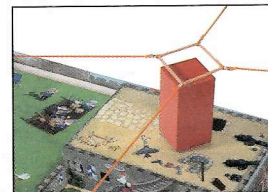
Laat de touwtjes een beetje vieren: het elastiek klemt de bouwsteen vast. Nu kunnen jullie hem voorzichtig optillen en verplaatsen.



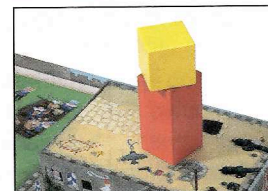
Het ridderslot heeft drie binnenplaatsen op drie verschillende niveaus: Zet de bouwsteen op een willekeurige binnenplaats neer.



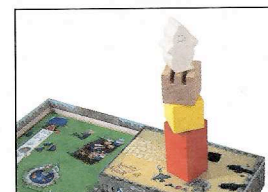
Om de bouwhulp van de bouwsteen los te maken, trekken jullie de touwtjes voorzichtig weer uit elkaar. Zo komt het elastiek van de bouwsteen los.



Alle volgende bouwstenen moeten jullie telkens op de steeds hogere toren neerzetten.



Ten slotte moeten jullie een van de drie houten stukken (prinses, prins, spook) verplaatsen en bovenop de toren zetten.



*kaart omdraaien,  
touwtjes van de  
bouwhulp over de  
spelers verdelen*

*startsein roepen,  
zandloper  
omdraaien,  
toren gezamenlijk  
bouwen*

*toren op tijd  
gebouwd =  
kaart op de binnen-  
plaats v/h ridderslot  
leggen*

*toren niet op tijd af  
= koning een veld  
vooruit*

### Tips:

- Let erop dat alle bouwstenen recht op elkaar staan en de toren tijdens het bouwen niet omvalt.
- Er wordt altijd gezamenlijk gebouwd: het best kunnen jullie steeds alles met elkaar bespreken of elkaar over en weer aanwijzingen geven.
- Om de bouwhulp beter te kunnen bewegen, mogen jullie tijdens het bouwen natuurlijk ook opstaan.

## Spelverloop

---

Er wordt altijd gezamenlijk gespeeld. De oudste speler draait de bovenste kaart van de stapel om en legt hem voor alle spelers goed zichtbaar naast het ridderslot. Verdeel de touwtjes van de bouwhulp over alle spelers (zie: „ Zo bouwen jullie een toren “).

### Het bouwen van de toren

Bekijk de toren die op de kaart staat afgebeeld. Bepaal onderling op welke binnenplaats van het slot, jullie de toren gaan bouwen. Vervolgens draait de oudste speler de zandloper om. Jullie roepen gezamenlijk het startsein: „Samen staan we sterk!“ Daarna proberen jullie zo snel mogelijk de toren te bouwen.

### Belangrijke bouwridderregels:

- De bouwstenen moeten in de op de kaart afgebeelde volgorde worden opgestapeld.
- Als tijdens het bouwen stenen of stukken omvallen, uit de bouwhulp of van de toren vallen, moeten deze onmiddellijk met de hand gepakt en naast het ridderslot worden gezet.
- Als jullie bij vergissing een of meer verkeerde delen op de toren hebben gezet, moeten de verkeerde stukken met de hand gepakt en naast het ridderslot worden gezet.
- Als per ongeluk de zandloper wordt omgegooid, moet hij zo snel mogelijk weer overeind worden gezet!

### Hebben jullie de toren juist opgebouwd en is de zandloper nog niet leeg?

Geweldig! Als beloning leggen jullie de kaart op de binnenplaats waar jullie zojuist de toren hebben gebouwd. Hier hoeft geen andere toren meer te worden gebouwd.

### De laatste zandkorrel is door de zandloper gevallen en de toren is nog niet klaar?

Helaas, jammer genoeg hebben jullie de toren niet op tijd af gekregen. Koning Slotfried gaat een veld in de richting van het ridderslot vooruit. Leg de kaart opzij.

## **Nieuwe ronde**

Zet de bouwstenen en de houten stukken opnieuw rond het ridderslot. Keer een nieuwe kaart om en draai de zandloper om: een nieuwe ronde begint.

## **Einde van het spel**

---

Het spel is afgelopen als ...

*drie torens gebouwd  
= iedereen wint*

- .... op de drie binnenplaatsen van het ridderslot een kaart ligt. Het is jullie gelukt: alles is klaar voor de komst van de koning! Als jullie willen, kunnen jullie ook een welkomstlied bedenken en gezamenlijk „trompetteren“.
- .... koning Slotfried van de ophaalbrug (= laatste veld van het speelbord) het ridderslot binnenrijdt. Helaas zijn jullie er niet in geslaagd om alles voor de komst van de koning voor te bereiden en verliezen jullie het spel. Maar niet getreurd; de volgende keer lukt het jullie vast en zeker!

*koning bereikt slot =  
iedereen verliest*

## **Variant voor jongere kasteelridders**

---

Als er jongere kinderen met het spel meedoen, kan ook worden afgesproken dat het op de kaart afgebeelde houten stuk (prinses, prins, spook) niet op de toren hoeft te worden gestapeld.

## **Spelvariant „Allen voor allen“**

---

Een wedstrijdspel voor 3 - 4 dappere ridders. De regels van het basisspel blijven geldig, afgezien van de volgende aanvullingen:

- Er wordt niet meer tegen de koning maar tegen elkaar gespeeld.
- Het speelbord en de koning worden uit het spel genomen.
- Er worden in totaal zes bouwronden gespeeld met steeds wisselende teams van twee spelers.

### **Voorbeeld bij drie spelers:**

*1e ronde: Bianca en Imke*

*2e ronde: Bianca en Marko*

*3e ronde: Imke en Marko*

*ronden 4 - 6: net als de ronden 1 - 3*

### **Voorbeeld bij vier spelers:**

- 1e ronde: Bianca en Imke  
2e ronde: Marko en Gerard  
3e ronde: Bianca en Mark  
4e ronde: Imke en Gerard  
5e ronde: Bianca en Gerard  
6e ronde: Imke en Marko

- Als het jullie als team lukt een toren te bouwen voordat de zandloper leeg is, krijgen jullie ieder een kaart als beloning: de ene speler de omgedraaide kaart, de andere een kaart van de verdeckte stapel. Leg de kaarten verdekt voor jullie neer.
- Als het jullie niet lukt, krijgen jullie ook geen kaart. Leg de omgedraaide kaart onderop de stapel.
- Na zes ronden is het spel afgelopen. Wie de meeste kaarten voor zich heeft liggen, wint. Als meerdere spelers evenveel kaarten hebben, winnen deze gezamenlijk.

# 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

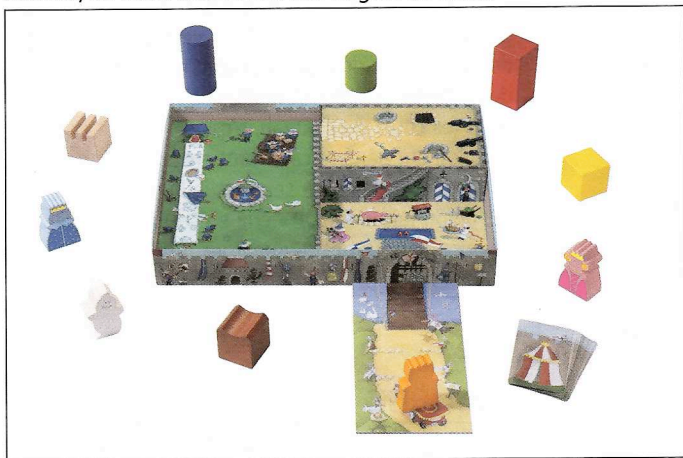
Réussirez-vous à construire trois tours avant que le seigneur Sans Peur n'arrive au château fort ?

## 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.

*construire trois tours  
avant l'arrivée du  
seigneur au château*

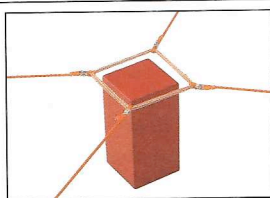
*château fort au  
milieu de la table,  
plateau de jeu contre  
le château, le  
seigneur sur la case-  
carrosse,  
poser les blocs et les  
personnages à côté  
du château*

*faire une pile avec les  
cartes, préparer le  
monte-charge et le  
sablier*

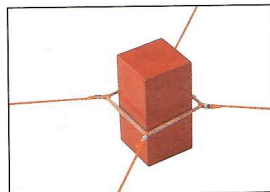


## Répétition finale

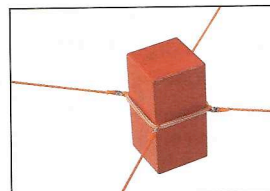
Choisissez un bloc quelconque. Tirez chacun sur les cordons du monte-charge. L'élastique au centre du monte-charge se tend et l'ouverture s'agrandit.



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



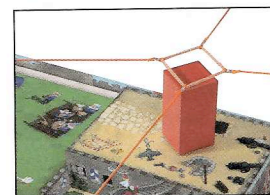
Détendez légèrement les cordons. L'élastique coince le bloc. Vous pouvez alors le soulever avec précaution et le transporter.



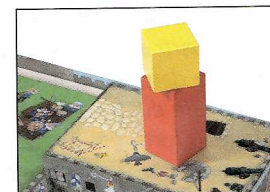
Le château a trois cours intérieures qui se situent à trois niveaux différents : posez le bloc dans n'importe quelle cour intérieure.



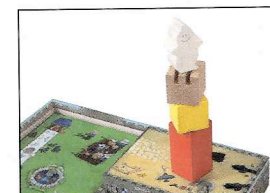
Pour retirer le bloc du monte-charge, tirez de nouveau sur les cordons en les tendant. Vous pouvez ainsi détacher le bloc en desserrant l'élastique.



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

---

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

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 »).

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

### 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 !

*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*

### 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 ?

Dommage, 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*

### Nouveau tour

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

## Fin de la partie

---

La partie se termine quand

*trois tours construites  
= tous gagnent*

- ... 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 !

*le seigneur arrive au  
château =  
tous perdent*

## 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*

- 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.