



Drakentoren

Een coöperatief geheugen- en behendigheidsspel voor 2 tot 4 onverschrokken helden van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Carlo A. Rossi · **Illustraties:** Christine Faust · **Duur van het spel:** ca. 15 minuten

Sprookjesland staat in rep en roer. De schrikwekkende draak Tarax heeft de bloedmooie prinses Zaffira ontvoerd en in zijn hoge drakentoren opgesloten, vanwaaruit ze onmogelijk alleen kan ontsnappen. Zaffira moet de draak spannende verhalen voorlezen en 's avonds ontelbare slaapliedjes zingen. Gelukkig haasten de onverschrokken prins Carlo en zijn ridders en kameraden zich om prinses Zaffira te helpen en haar met een uitgeknipt plan uit de klauwen van de draak te bevrijden. Terwijl Tarax slaapt, bou-

wen ze een stelling naast de drakentoren. Vier kameraden houden telkens een verdieping ervan vast. De volgende vier kameraden klimmen daarop, tot ze uiteindelijk het balkon van de drakentoren bereiken. Alleen van daaruit kunnen prins Carlo en zijn ridders, prinses Zaffira redden. Maar wee, als Tarax wakker wordt en hen ontdekt! Dan wordt de draak woedend en brengt hij de hele stelling ten val. Dus haast jullie, de tijd dringt ...

Inhoud van het spel



spelbord



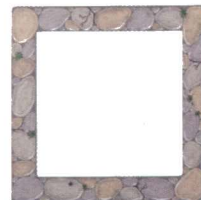
toren



4 verdiepingen van de stelling



schuifkaartjes
(1 prins, 3 ridders)



balkonring



torenring, kamer



4 balken



12 kameraden in 5 kleuren



22 bouwkaartjes

prinses Zaffira



draak Tarax met rots



Voor het eerste spel

Druk het spelmateriaal vóór het eerste spel voorzichtig uit het karton. De rest van het karton mag je meteen weggooien.

Zet telkens de twee delen van een kameraad in elkaar tot een driedimensionale kameraad.

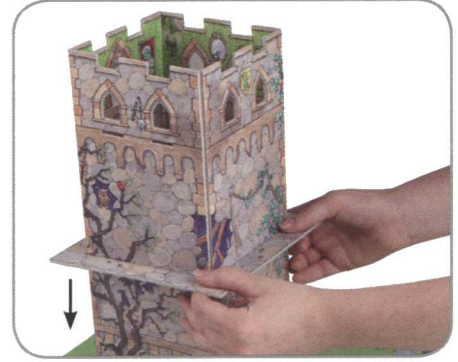
Vorbereiding van het spel



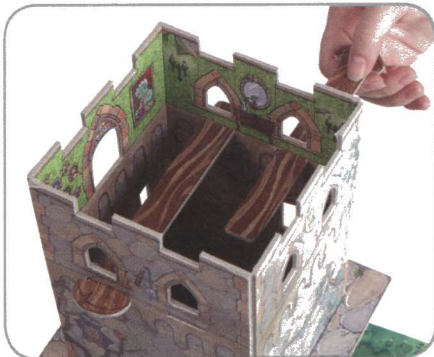
① Puzzel de twee delen van het spelbord in elkaar en zet de toren erop, zoals in de afbeelding. Zorg ervoor dat de deur van de prinsessenkamer zich achteraan in de toren bevindt.



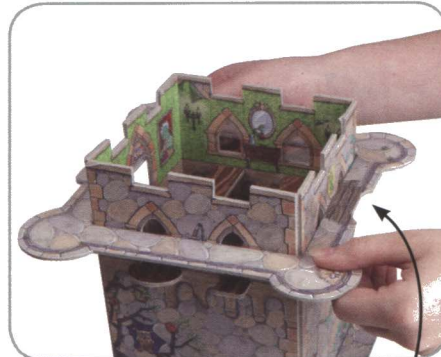
② Steek twee balken door de onderste gleuven van de toren.



③ Schuif de torenring over de toren tot op de balken.



④ Steek de twee andere balken door de bovenste gleuven van de toren.



⑤ Schuif de balkonring over de toren tot op de bovenste balken. Houd daarbij rekening met de positie.



⑥ Leg Zaffira's kamer op de balken en zet de prinses op de markering. Houd daarbij rekening met de positie van de kamer.



⑦ Druk de linkervleugel van Tarax naar beneden zodat die inklikt. Trek dan de rots en de draak voorzichtig uit elkaar tot het touw volledig uitgetrokken is.



⑧ Zet de rots op de markering en de draak op het eerste drakenveld. De draak moet in de opening van het spelbord passen.



⑨ Neem de drie verdiepingen van de stelling met de gekleurde aanduidingen en leg één ervan op de rots en de onderste torenring, zodat deze met één zijde de toren aanraakt. Meng de bouwkaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden in een raster naast het spelbord. Houd de kameraden bij de hand. Stapel de verdiepingen van de stelling naast het spelbord. Leg daarbij de verdieping zonder aanduiding helemaal onderaan de stapel. Nu kunnen jullie beginnen!

Het plan van prins Carlo om prinses Zaffira te redden, bestaat uit **twee delen**: eerst moeten jullie een stelling naast de drakentoren bouwen, daarna kunnen jullie de prinses redden.

Fase 1: De gewaagde bouw van de hoge stelling

Verloop van het spel

Zijn jullie vakkundige bouwheren? Daartoe moeten jullie met geluk en een goed geheugen de juiste bouwkaartjes omdraaien.

Speel met de wijzers van de klok mee. De speler met de minste schrik begint en draait het eerste bouwkaartje om. Wat staat er op het kaartje?

• Een kameraad



Is er op de huidige verdieping van de stelling een lege aanduiding die bij de kleur van de kameraad past? Neem een kameraad in de bijbehorende kleur en zet die op deze aanduiding. Het gebruikte bouwkaartje gaat terug in de doos.

Staat op de aanduiding al een kameraad of komt deze kleur op de huidige verdieping van de stelling niet voor? Dan mag je helaas geen kameraad plaatsen. Onthoud allemaal waar het bouwplaatje ligt, voor je het weer omdraait.

• Een joker



Met de joker mag je een willekeurige, lege aanduiding op de huidige verdieping van de stelling kiezen en er een kameraad in de bijbehorende kleur op zetten. Het gebruikte bouwkaartje gaat terug in de doos.

Als reeds op alle aanduidingen op de huidige verdieping van de stelling een kameraad staat, onthouden jullie waar het bouwkaartje ligt, voor je het weer omdraait.

• Een verdieping van de stelling



Dit kaartje kun je pas gebruiken als op alle aanduidingen van de huidige verdieping een kameraad staat. Daarna mag je de volgende verdieping van de stelling van de stapel nemen en voorzichtig op deze vier kameraden leggen, zodat één zijde van de verdieping de toren aanraakt. Het gebruikte bouwkaartje gaat terug in de doos.

Als er nog geen vier kameraden op de huidige verdieping staan, mag je er geen nieuwe verdieping op leggen. Onthoud allemaal waar het bouwplaatje ligt, voor je het weer omdraait.

Opgelet: De verdieping zonder gekleurde aanduidingen leg je als laatste op de stelling. Na die stap is de stelling klaar en kunnen jullie met de redding van de prinses (zie fase 2) beginnen.

• Draak Tarax



Oh help! De draak heeft jullie gehoord en wil de stelling omgooien. Zet de draak een veld naar achteren tot in de volgende opening. Telkens wanneer de draak een stap achteruit gaat op het spelbord, hebben jullie later minder tijd om de prinses uit de toren te redden. Draai het drakenkaartje weer om. Onthoud allemaal waar het drakenkaartje ligt, zodat je het niet opnieuw omdraait!

Als de draak het laatste veld heeft bereikt, blijft hij daar staan.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Als de toren tijdens de bouw per vergissing omvalt, bouw je hem snel weer op voor je verder speelt. Helaas verlies je daarbij kostbare tijd: zet de draak een stap naar achteren. Als de draak al op het laatste veld van het spelbord staat, blijft hij daar staan.

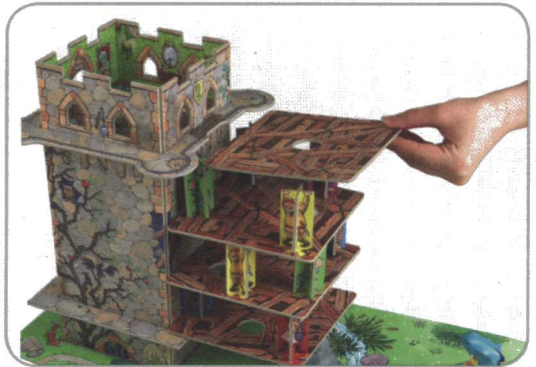
Voorbeeld: Kameraden zetten

je hebt een bouwkaartje met de rode kameraad omgedraaid. Zet een rode kameraad op de rode aanduiding van de huidige verdieping van de stelling. Daarna leg je het bouwkaartje weer in de doos en is het de beurt aan de volgende speler.



Voorbeeld: Verdieping van de stelling bouwen

als op een verdieping van de stelling op alle vier aanduidingen kameraden staan, moet je een bouwkaartje met een verdieping omdraaien. Als je zo een bouwkaartje hebt gevonden, mag je de volgende verdieping van de stelling op de vier kameraden leggen.



Fase 2: De redding van prinses Zaffira

Is jullie stelling klaar? Dan is het tijd om de prinses te redden! Maar haast jullie: de draak heeft jullie reddingspoging ontdekt en wil de stelling ten val brengen. Hoeveel tijd jullie hebben, is afhankelijk van waar de draak staat. Elke stap die de draak heeft gezet, is een beetje tijdver-

lies. Lukt het om de prinses te bevrijden voor de draak de rots onder de stelling uit trekt en jullie constructie instort?

Vorbereiding van het spel voor de redding

Elke speler kiest een schuifkaartje: één iemand is de prins, de anderen zijn ridders. Als iedereen klaar is, activeer je de draak: laat de draak op zijn veld staan en druk voorzichtig zijn linkervleugel naar boven. Vanaf nu loopt de tijd!

Tip: Als jullie het niet eens kunnen worden wie de prins krijgt, neemt een willekeurige speler de vereiste schuifkaartjes en mengt deze verborgen achter zijn rug. Daarna geeft hij de schuifkaartjes, zonder ze te bekijken, om beurt en met de klok mee aan zijn medespelers en behoudt het laatste schuifkaartje zelf.

Verloop van het spel

Houd jullie schuifkaartje vast aan het smalle uiteinde. Met de brede kant, met prins of ridder, verschuif je de prinses. De gemakkelijkste manier om Zaffira te redden, is als de prins haar verschuift en zijn ridders haar beschermen zodat ze niet naar beneden valt. Jullie kunnen natuurlijk ook een andere methode uitwerken.



Eerst moet prinses Zaffira behoedzaam naar de deur in de achterste torenwand worden geschoven en zo naar het balkon. Let op dat ze niet in een gat in de vloer van de prinsessenkamer vast te zitten. Als dat toch gebeurt, schuif je haar voorzichtig weer uit het gat. Aangezien het balkon geen balustrade heeft, moeten jullie Zaffira

voorzichtig langs de torenmuur naar de stelling schuiven. Eenmaal op de stelling benut de prinses de gaten in elke verdieping om naar beneden te komen. Let op dat ze niet van de rand rolt als ze van de ene verdieping naar de volgende ploft.

Belangrijke regels voor de redding van prinses Zaffira

- Jullie mogen de schuifkaartjes enkel achteraan, aan het smalle uiteinde, vasthouden.
- Jullie mogen prinses Zaffira enkel met de schuifkaartjes bewegen of van een val redden. Gebruik geen vingers of handen.
- Als de prinses toch valt, zet je haar snel weer op de plaats waar ze stond en voltooi je haar redding.

Einde van het spel

Slagen jullie erin om prinses Zaffira tot aan de koets op het spelbord te schuiven vóór Tarax de stelling laat instorten, dan is de redding gelukt. Prins Carlo kan Zaffira met de koets terug naar Sprookjesland brengen. Jullie zijn een heldhaftige groep en worden met een groot feest als overwinnaars op het kasteel gehuldigd.

Als de stelling instort voor jullie met prinses Zaffira de koets bereikt hebben, heeft draak Tarax jammer genoeg deze ronde gewonnen en neemt hij de arme Zaffira weer mee. Onderneem best meteen een nieuwe reddingspoging! Veel succes!

Variant voor beginners

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijziging:

Telkens als je een drakenkaartje omdraait, zet je Tarax een veld naar achteren. Daarna wordt het drakenkaartje uit het spel gehaald. Zo kunnen jullie het niet per vergissing nogmaals omdraaien.

Het spel wordt nog eenvoudiger als jullie vóór het begin van het spel één of twee drakenkaartjes uit de stapel halen. Nu kan Tarax de achterste velden niet meer bereiken.

Variant voor gevorderden

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijziging: Het spel wordt moeilijker als jullie vóór de redding van de prinses één van de volgende belemmeringen kiezen:

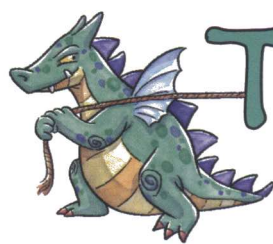
- Houd één hand achter je rug.
- Gebruik je verkeerde hand.
- Doe één oog dicht.
- Steeds wanneer Zaffira de volgende verdieping bereikt, geven jullie je schuifkaartje met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler.
- Pak je medespeler met één hand bij de schouder.
- Jullie mogen niet meer praten zodra de redding begint.

Jullie kunnen natuurlijk ook zelf belemmeringen bedenken of meerdere belemmeringen combineren.

Door Christine Faust:
Opgedragen aan mijn kleine ridders en draken.

Door Carlo A. Rossi:
Dit spel is gewijd aan de echte prinses Zaffira.





Tour du dragon

Un jeu coopératif de mémoire et d'adresse pour 2 à 4 héros intrépides de 5 à 99 ans.
Auteur : Carlo A. Rossi · **Illustration :** Christine Faust · **Durée du jeu :** env. 15 minutes

Au pays des contes, l'effroyable dragon Tarax a enlevé la belle princesse Saphir, puis l'a enfermée dans sa haute tour, d'où elle ne peut plus s'échapper. Des heures durant, Saphir est obligée de lui lire des histoires et de lui chanter toutes sortes de berceuses chaque soir. Mais heureusement, l'intrépide prince Carlo arrive à la rescousse avec l'aide de ses chevaliers et compagnons pour libérer la princesse Saphir des griffes du dragon. Le plan qu'il projette est audacieux. Pendant que

Tarax dort, ils construisent un échafaudage à côté de la tour du dragon. Il faut quatre compagnons pour soutenir chaque étage de l'échafaudage. Les quatre compagnons suivants grimpent alors par-dessus et ainsi de suite jusqu'au niveau du balcon de la tour du dragon. C'est le seul moyen pour le prince Carlo et ses chevaliers de sauver la princesse Saphir. Mais malheur à eux si Tarax ouvre l'œil et les aperçoit ! Le dragon, très en colère, fait alors dégingoler tout l'échafaudage. Faites vite, le temps presse...

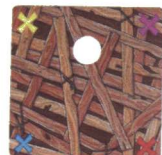
Contenu du jeu



plateau de jeu



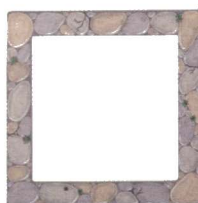
tour



4 étages d'échafaudage



4 poussoirs (1 prince et 3 chevaliers)



chemin de ronde



balcon circulaire, chambre



4 poutres



12 compagnons de 5 couleurs

princesse Saphir



dragon Tarax avec un rocher



22 tuiles de construction

Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter à la poubelle les cadres inutiles en carton.

Assemblez chacun des compagnons en emboîtant les deux pièces dont ils sont composés.

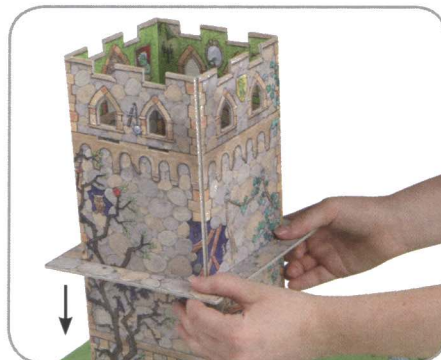
Préparation du jeu



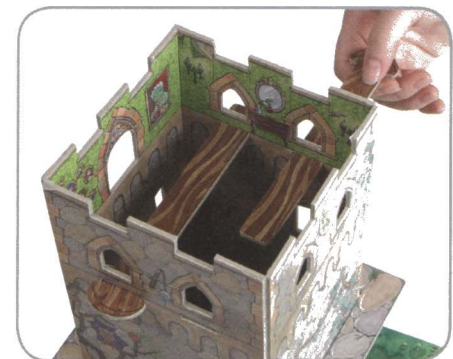
① Assemblez les deux pièces du plateau de jeu et insérez la tour dedans conformément à l'illustration. Veillez à ce que la porte de la chambre de la princesse soit à l'arrière de la tour.



② Insérez deux poutres dans les fentes du bas de la tour.



③ Faites glisser le chemin de ronde par-dessus la tour jusqu'à ce qu'il repose sur les poutres.



④ Insérez les deux autres poutres dans les fentes du haut de la tour.



⑤ Faites glisser le balcon circulaire par-dessus le château jusqu'à ce qu'il repose sur les poutres du haut. Respectez bien l'orientation.



⑥ Placez la chambre de Saphir sur les poutres et posez la princesse sur le marquage. Respectez bien l'orientation de la chambre.



⑦ Abaissez l'aile gauche de Tarax de sorte qu'elle s'enclenche dans cette position. Ensuite, tirez délicatement sur le rocher et le dragon pour les écarter, jusqu'à ce que la ficelle soit entièrement tendue.



⑧ Posez le rocher sur le marquage et le dragon sur sa première case. Le dragon doit être enfoncé dans le trou du plateau de jeu.



⑨ Prenez les trois étages de l'échafaudage aux marquages colorés et placez-en un sur le rocher et le chemin de ronde du bas, de sorte que son arête soit en contact avec la tour. Mélangez les tuiles de construction et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparez les compagnons. Formez une pile avec les étages d'échafaudage à côté du plateau de jeu, en plaçant l'étage d'échafaudage sans marquage en bas de la pile. Vous pouvez maintenant jouer !

Le plan de Carlo pour sauver la princesse Saphir comporte **deux étapes** : vous devez d'abord construire un échafaudage à côté de la tour du dragon, puis vous pourrez sauver la princesse.

Étape 1 : la construction risquée d'un grand échafaudage

Déroulement du jeu

Saurez-vous construire un échafaudage de qualité ? Avec un peu de chance et une bonne mémoire, vous devez retourner les tuiles de construction qui conviennent.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence et retourne la première tuile de construction. Que représente la tuile ?

• Un compagnon



Y a-t-il sur l'étage actuel de l'échafaudage un marquage libre de la couleur du compagnon ? Prends un compagnon de la couleur correspondante et place-le sur ce marquage. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Y a-t-il déjà un compagnon sur le marquage ? Cette couleur est-elle absente de l'étage d'échafaudage actuel ? Tu ne peux malheureusement pas poser de compagnon. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de construction avant de la retourner.

• Un joker



Le joker te permet de choisir le marquage libre de ton choix sur l'étage d'échafaudage actuel et d'y poser un compagnon de la même couleur. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Lorsque tous les marquages de l'étage d'échafaudage actuel sont occupés, souvenez-vous tous de l'emplacement de cette tuile avant de la retourner.

• Un étage d'échafaudage



Cette tuile te sert uniquement lorsque tous les marquages de l'étage d'échafaudage actuel sont occupés par un compagnon. Tu peux alors prendre l'étage d'échafaudage suivant dans la pile et le placer délicatement sur ces quatre compagnons, et ce, de façon à ce qu'un bord de l'étage soit en contact direct avec la tour. La tuile de construction utilisée est remise dans la boîte.

Lorsque les quatre compagnons ne sont pas encore placés sur l'étage d'échafaudage actuel, tu ne peux pas encore poser de nouvel étage. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de construction avant de la retourner.

Attention ! L'étage d'échafaudage sans marquage coloré est le dernier que l'on pose sur l'échafaudage. L'échafaudage est alors terminé et vous pouvez déclencher l'opération de sauvetage de la princesse (voir étape 2).

• Le dragon Tarax



Oh non ! Le dragon vous a entendu et veut faire dégingoler l'échafaudage. Reculez le dragon d'une case jusqu'à ce qu'il s'enfonce dans le prochain trou. A chaque fois que le dragon fait un pas en arrière sur le plateau de jeu, cela signifie que vous aurez moins de temps pour sortir la princesse de la tour par la suite. Retourne à nouveau la tuile de dragon. Souvenez-vous tous de l'emplacement de la tuile de dragon pour ne pas la retourner à nouveau.

Si le dragon a atteint sa dernière case, il reste sur place.

C'est au tour du joueur suivant.

Si la tour s'effondre par mégarde, reconstruisez-la rapidement avant que la partie ne continue. Un tel incident fait perdre un temps précieux : reculez le dragon d'une case supplémentaire. Si le dragon se trouve déjà sur la dernière case du plateau de jeu, il reste sur place.

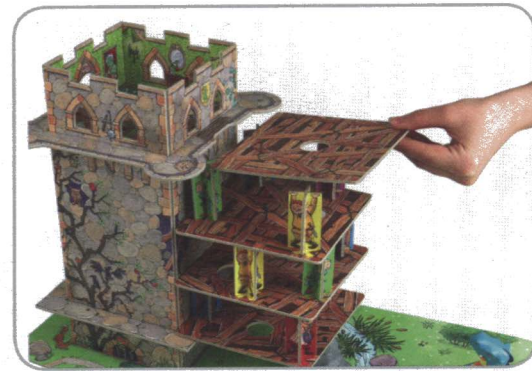
Exemple : Poser les compagnons

tu as retourné une tuile de construction rouge. Pose la compagne rouge sur le marquage rouge de l'étage d'échafaudage actuel. Range ensuite la tuile de construction dans la boîte. C'est au tour du joueur suivant.



Exemple : Construire un étage d'échafaudage

lorsque des compagnons sont positionnés sur les quatre marquages d'un étage d'échafaudage, il te faut retourner une tuile de construction représentant un étage d'échafaudage. Si tu as trouvé cette tuile, tu peux poser l'étage d'échafaudage suivant par-dessus les quatre compagnons.



Etape 2 : le sauvetage de la princesse Saphir

Votre échafaudage est achevé ? Il faut maintenant sauver la princesse ! Mais dépêchez-vous, car le dragon vous a remarqué et veut renverser l'échafaudage. Suivant l'endroit où se trouve le dragon, vous avez plus ou moins de temps pour sauver Saphir. Chaque pas que le dragon a fait

jusqu'à présent représente une petite perte de temps. Parviendrez-vous à libérer la princesse avant que le dragon ne tire le rocher posé sous l'échafaudage et le fasse s'effondrer ?

Préparation du jeu pour le sauvetage

Chaque joueur sélectionne un poussoir : l'un prend le prince, les autres un chevalier. Lorsque tout le monde est prêt, activez le dragon. Pour ce faire, laissez le dragon sur sa case et tirez délicatement son aile gauche vers le haut. Le temps vous est maintenant compté !

Conseil : si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur le détenteur du prince, désignez un joueur pour qu'il mélange les poussoirs faces cachées et derrière son dos. Sans les regarder, il les distribue ensuite aux joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre et garde le dernier.

Déroulement du jeu

Tenez votre poussoir par l'arrière au niveau de son extrémité étroite. L'extrémité large représentant le prince ou un chevalier sert à pousser la princesse. Le plus simple est de sauver la princesse Saphir en la poussant avec le prince pendant que ses chevaliers l'empêchent de tomber en faisant barrage avec les poussoirs. Bien entendu, vous pouvez tout à fait opter pour une autre répartition des tâches.



Il faut d'abord pousser délicatement la princesse Saphir jusqu'à la porte située sur le mur arrière de la tour pour atteindre le balcon. Vous devez faire attention à ce qu'elle ne reste pas coincée dans un trou du sol de sa chambre. Si cela devait arriver, poussez-la délicatement hors du trou.

Comme le balcon n'a pas de balustrade, vous devez pousser la princesse Saphir avec délicatesse le long du mur de la tour jusqu'à l'échafaudage. Une fois sur l'échafaudage, la princesse se sert des trous dans les différents étages pour arriver jusqu'en bas. Faites attention à ne pas la faire tomber du rebord lorsqu'elle passe d'un étage à un autre.

Règles importantes pour sauver la princesse Saphir :

- Vous ne pouvez tenir les poussoirs que par leur extrémité étroite.
- Vous ne pouvez déplacer ou empêcher la chute de la princesse Saphir qu'avec les poussoirs. N'utilisez pas les doigts ou les mains.
- Si la princesse tombe malgré tout, remplacez-la vite à l'endroit de sa chute et poursuivez son sauvetage.

Fin de la partie

Si vous parvenez à pousser la princesse Saphir jusqu'au carrosse sur le plateau de jeu avant que Tarax ne détruise l'échafaudage, le sauvetage est réussi ! Le prince Carlo et la princesse Saphir peuvent retourner au pays des contes en carrosse. Vous êtes de vrais héros et serez félicités par tout le peuple du pays des contes à l'occasion d'une grande fête.

Si l'échafaudage tombe avant que la princesse Saphir ait atteint le carrosse, le dragon Tarax a malheureusement remporté la partie, et il enlève à nouveau la pauvre Saphir. Vous pouvez aussitôt tenter de la sauver ! Bonne chance !

Variante pour débutants

Les règles du jeu de base s'appliquent avec la modification suivante : lorsqu'une tuile de dragon est retournée, Tarax recule toujours d'une case, mais la tuile de dragon est ensuite retirée du jeu. Vous ne pouvez donc pas la retourner à nouveau par mégarde.

Le jeu est encore plus simple lorsque vous mettez de côté une ou deux tuiles de dragon avant de commencer. Tarax ne peut désormais plus atteindre les cases du fond.

Variante pour les pros

Les règles du jeu de base sont respectées, mais avec le changement suivant : le jeu devient plus difficile lorsque vous choisissez l'une des difficultés ci-dessous pour le sauvetage de la princesse :

- Placez une main dans le dos.
- Utilisez votre main faible.
- Gardez un œil fermé
- À chaque fois que Saphir atteint un nouvel étage, donnez votre poussoir au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Posez une main sur l'épaule de votre voisin.
- Vous ne devez plus parler dès lors que le sauvetage a commencé.

Vous pouvez bien entendu inventer vous-même de nouvelles difficultés ou en combiner plusieurs.



Dédicace de Christine Faust :
Dédié à mes petits chevaliers et dragons.

Dédicace de Carlo A. Rossi :
Ce jeu est dédié à la véritable princesse Saphir.

