

Défis de chevalier

Un jeu d'assemblage riche en aventures
pour 2 à 4 futurs chevaliers de 5 à 99 ans

Auteur : Johannes Zirm **Illustration :** Michael Menzel **Durée d'une partie :** env. 10 minutes

Vous êtes les écuyers du chevalier Tête-en-l'air qui parcourt le royaume en recherchant désespérément son cheval. Votre plus grand souhait est de devenir chevalier et d'être fort, courageux et très célèbre ! Pour cela, vous devez maîtriser les devoirs d'un chevalier royal et faire preuve d'une bonne dose de courage. Il va vous falloir relever des défis et affronter des géants, des dragons, des sorcières et autres dangers !

Pour y parvenir, vous devez assembler des plaquettes de paysage de façon à compléter des lieux ou des terrains de tournoi qui correspondent aux actions à réaliser. Le premier joueur qui relève tous les défis gagne la partie et peut parcourir le royaume aux côtés du célèbre chevalier Richard !

FRANÇAIS

Contenu du jeu

36 plaquettes de paysage triangulaires, 1 chevalier Tête-en-l'air,
18 cartes d'action, 1 règle du jeu

Préparatifs

Trouver la **plaquette de paysage** avec le château et la poser au centre de la table. Mélanger les plaquettes de paysage restantes et les répartir, face cachée, en plusieurs piles que vous tenez prêtes au bord de la table. Poser le chevalier Tête-en-l'air à côté.



cartes d'action



*se battre avec
des dragons*



*libérer la
princesse*



*attraper
des voleurs*



*trouver
un trésor*



*vaincre
des géants*



*chasser
des sorcières*

Distribuer les cartes d'action à tour de rôle : pour deux joueurs, distribuer six cartes différentes à chacun, cinq cartes pour trois joueurs, et quatre cartes pour quatre joueurs.

Chaque joueur pose ses cartes d'action devant lui, face « terrain » visible. Les cartes d'action non utilisées sont retirées du jeu.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a été le dernier à voir un dragon commence.
Un tour se déroule toujours selon les deux étapes suivantes :

1. Poser les plaquettes de paysage
2. Relever des défis

1. Poser les plaquettes de paysage

Prends une plaquette de paysage sur une des piles et regarde-la bien. Les plaquettes présentent une partie de paysage sur laquelle est représentée une croix de couleur (= lieu d'une action) ou une partie d'un terrain de tournoi. Tu dois essayer de poser la plaquette correctement.

Règles importantes pour poser les plaquettes :



- Des croix posées côte à côte doivent avoir la même couleur (1) et un côté avec une croix ne doit pas être placé près d'un côté sans croix (3). Des côtés sans croix peuvent toujours être posés l'un à côté de l'autre (2).
- Une partie du terrain de tournoi ne doit pas se trouver près d'un côté vide et il faut poser les plaquettes de terrains les unes à côté des autres pour compléter au fur et à mesure un terrain de tournoi de forme arrondie.
- Si tu ne peux placer la plaquette nulle part, demande de l'aide aux autres joueurs. S'ils ne trouvent pas de solution non plus, place la plaquette retournée sous une des piles et tire une autre plaquette.

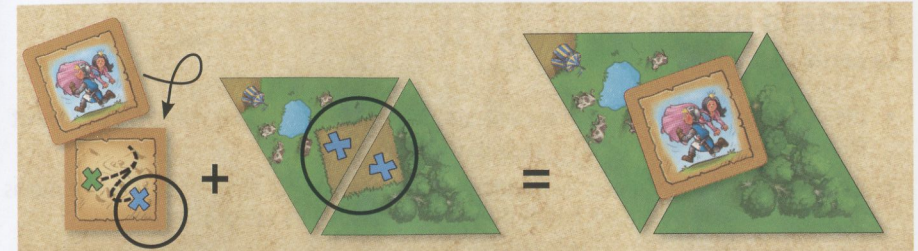
Dès que tu réussis à poser une plaquette, passe à l'étape 2.

2. Relever des défis

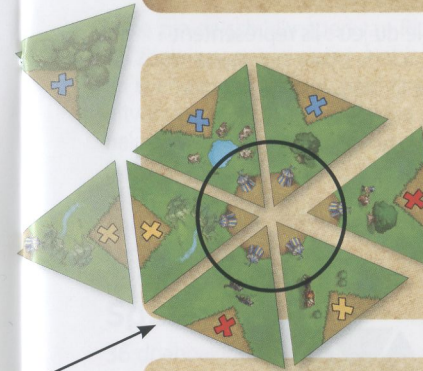
Une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, vérifie si tu es dans l'un ou plusieurs des cas suivants :

• Accomplir une action

La face « terrain » de ta carte d'action présente toujours deux croix de couleur. Les croix correspondent à des endroits; tu dois atteindre l'un d'entre eux pour réaliser l'action concernée.



Si, une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, deux croix de la même couleur se trouvent côte à côte, et si l'une de tes cartes d'action présente une croix de cette même couleur, tu as atteint le lieu et tu as réalisé l'action. Prends la carte d'action et pose-la sur le terrain, face « image » visible.



• Participer au tournoi

Chevaleresque ! Si le terrain de tournoi est complété une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, tu remportes le tournoi. Pour te récompenser, le roi te permet de poser sur le terrain une de tes cartes d'action, face « image » visible.

• Rencontrer le chevalier Tête-en-l'air

Si tu as posé la plaquette de paysage près d'une plaquette sur laquelle se trouve le chevalier Tête-en-l'air, il t'aide et c'est de nouveau à ton tour de jouer.

Attention : Le chevalier Tête-en-l'air ne t'aide qu'une seule fois par tour. Si, au cours de ton tour supplémentaire, tu poses de nouveau une plaquette de paysage à côté d'une plaquette sur laquelle se trouve le chevalier, tu ne peux pas jouer une troisième fois.



• Retrouver le cheval du chevalier Tête-en-l'air

Si le cheval du chevalier Tête-en-l'air est représenté sur la plaquette de paysage que tu as posée, tu prends le chevalier et le poses sur cette plaquette. Le chevalier Tête-en-l'air se balade ainsi dans le royaume pour trouver son cheval.



Dans tous les autres cas, il ne se passe rien.

C'est au tour du joueur suivant de tirer une plaquette de paysage.

Fin de la partie

La partie se termine

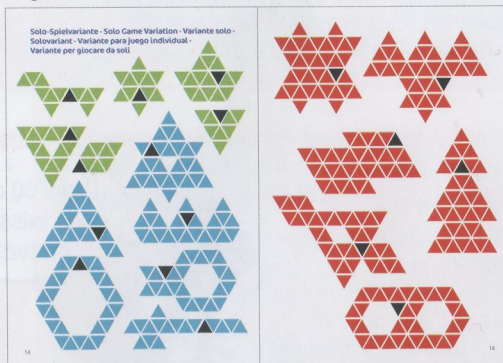
- dès qu'un joueur pose sa dernière carte d'action; il est alors déclaré vainqueur et devient chevalier car il a bien relevé tous les défis d'un chevalier !
- dès que toutes les plaquettes de paysage sont posées. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes d'action devant lui. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante solo (page 28-29)

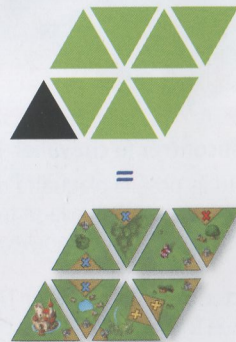
Tu as donc démontré ton courage, un défi bien différent t'attend dans le jeu d'assemblage solo suivant !

Tu trouveras différents puzzles à la dernière page de cette règle du jeu : ils représentent à chaque fois la forme d'un royaume. Choisis une forme et essaie de poser les plaquettes de paysage pour former ce royaume. Le triangle noir symbolise la plaquette de paysage représentant le château avec laquelle tu dois commencer. Suis les règles du jeu de base pour poser tes cartes. Les cartes d'action et le chevalier ne sont pas utilisés pour ce jeu.

Page 28-29



Exemple :



Astuces :

- Il y a à chaque fois plusieurs solutions !
- Tu peux fixer toi-même le degré de difficulté du puzzle : des royaumes **verts** pour les jeunes écuyers, des royaumes **bleus** pour les maîtres-chevaliers et des royaumes **rouges** pour les rois expérimentés.



Een avontuurlijk legspel voor
2 tot 4 ridderleerlingen van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Johannes Zirm

Illustratie: Michael Menzel

Spelduur: ca. 10 minuten

Jullie zijn de schildknappen van Ridder Radeloos die door het koninkrijk zwerft en wanhopig op zoek is naar zijn paard. Het is jullie grootste wens om zelf ridder te worden: sterk, dapper en even beroemd als Richard Ridderstag! Daarvoor moeten jullie de koninklijke opdrachten uitvoeren en laten zien dat jullie een goede speurneus hebben: jullie moeten namelijk draken, heksen en andere gevaren kunnen opsporen! Dat lukt jullie alleen maar als jullie de landschapskaartjes zó tegen elkaar leggen dat plaatsen of omgevingen ontstaan die bij de opdracht horen. Wie als eerste de uitdagingen het hoofd heeft geboden, is de winnaar van het spel en mag meteen aan de zijde van Richard Ridderstag het land doortrekken.

Spelinhoud

36 driehoekige landschapskaartjes, 1 ridder Radeloos, 18 opdrachtkaartjes,
1 handleiding met spelregels

Spelvoorbereiding

Zoek het **landschap** uit met de burcht en leg het in het midden op tafel. Meng de rest van de kaartjes goed door elkaar, maak daarvan meerdere stapels en leg die klaar aan de rand van de tafel. Zet ridder Radeloos ernaast.



opdrachtkaartjes



*draak
overwinnen*



*prinses
bevrijden*



*rover
vangen*



*schat
vinden*



*reus
bedwingen*



*heks
verjagen*

Verdeel de opdrachtkaartjes totdat iedereen het passende aantal heeft: bij twee spelers krijgt iedere speler zes, bij drie spelers ieder vijf en bij vier spelers ieder vier verschillende kaartjes. Leg de opdrachtkaartjes met het afgebeelde landschap naar boven voor je neer. De resterende opdrachtkaartjes zijn niet nodig en worden uit het spel genomen.

Spelopbouw

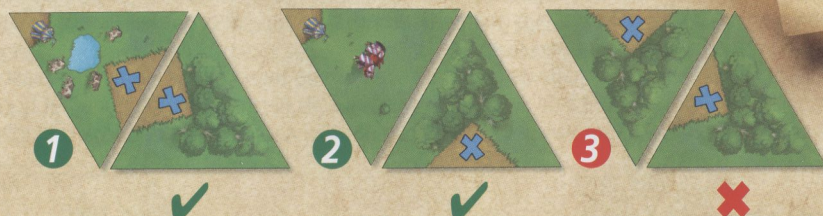
Iedereen speelt om de beurt (in de richting van de klokwijzers). De speler die het laatst een draak heeft gezien, mag beginnen. Een speelbeurt bestaat altijd uit twee opeenvolgende stappen:

1. landschapskaartje aanleggen
2. actie uitvoeren

1. landschapskaartje aanleggen

Trek een landschapskaartje van een willekeurige stapel en bekijk het goed. Op alle plaatjes zie je een deel van een landschap en op elk plaatje is ofwel een gekleurd kruis (plaats voor de opdracht) of een deel van een toernooiveld afgebeeld. Nu moet je proberen om het kaartje passend aan te leggen.

Belangrijke legregels



- Kruisen mogen alleen in de passende kleur (1) en niet aan een lege plaats (3) aangelegd worden. Een lege plaats past alleen maar aan een andere lege plaats (2).
- Delen van een toernooiveld mogen niet aan lege plaatsen en mogen alleen passend aan elkaar gelegd worden, zodat plaatje voor plaatje een rond veld ontstaat.
- Als je het plaatje nergens kunt aanleggen, mag je jouw medespelers om raad vragen. Als zij ook geen mogelijkheid zien, leg je het plaatje omgekeerd onder een willekeurige stapel en pak je een nieuw plaatje.

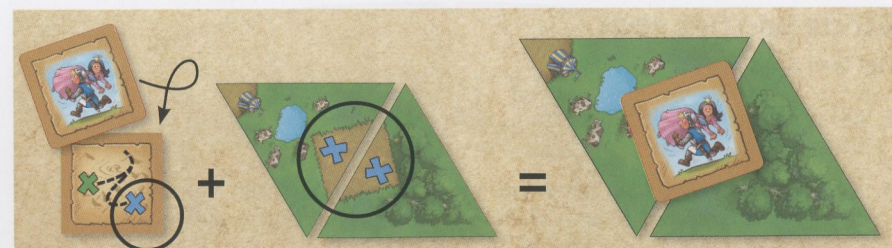
Zodra je een plaatje hebt kunnen aanleggen, ga je door met stap 2.

2. actie uitvoeren

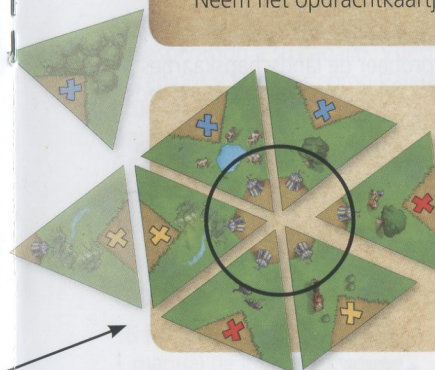
Kijk of door het aanleggen van jouw landschapsplaatje een of meer van de volgende gevallen zijn opgetreden:

• Opdracht vervuld

Op de landschapszijde van jouw opdrachtkaartje zijn altijd twee gekleurde kruisen afgebeeld. De kruisen staan voor plaatsen waarvan je er één moet bereiken om de betreffende opdracht te vervullen.



Als door jouw aangelegde landschapskaart twee kruisen van dezelfde kleur tegen elkaar liggen en op een van jouw opdrachtkaartjes een kruis in dezelfde kleur staat, ben je op de betreffende plek aangekomen en heb je daarmee de opdracht vervuld. Neem het opdrachtkaartje en leg het met de afbeelding naar boven op het veld neer.



• Aan het toernooi deelgenomen

Riddersterk! Als je met een aangelegd landschapskaartje de cirkel van een toernooiveld hebt kunnen sluiten, ben je winnaar van het toernooi! Als beloning geeft de koning jou toestemming om een willekeurig opdrachtkaartje met de afbeelding naar boven op het toernooiveld te leggen.

• Ridder Radeloos ontmoet

Als je een landschapskaartje zodanig hebt aangelegd dat het zij aan zij ligt met een plaatje waarop ridder Radeloos staat, helpt hij je en mag je nog een beurt uitspelen.

Opgelet! Ridder Radeloos mag je maar één keer per ronde helpen. Als je in jouw extra beurt nog een landschapskaartje aan een plaatje met zijn afbeelding legt, mag je géén derde beurt uitspelen.



• Het paard van ridder Radeloos gevonden

Steeds als op een door jou aangelegd landschapsplaatje het paard van ridder Radeloos staat, neem je de ridderfiguur en zet je hem op dat plaatje. Op die manier trekt ridder Radeloos het hele koninkrijk door.



Als geen van deze gevallen is opgetreden, gebeurt er verder niets. De volgende speler is aan de beurt en trekt een landschapsplaatje.

Einde van het spel

Het spel is uit zodra

- een speler zijn laatste opdrachtkaartje heeft aangelegd en daarmee als winnaar tot ridder wordt geslagen!
- alle landschapskaartjes zijn aangelegd. In dat geval wint de speler met de minste opdrachtkaartjes voor zich op tafel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

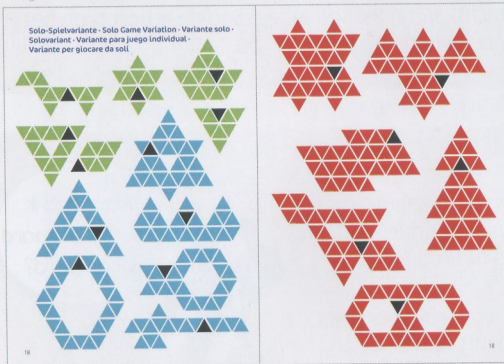
Solovariant (pagina 28-29)

Je hebt nu bewezen dat je een goede speurneus hebt, dus kun je een heel andere uitdaging aangaan in het volgende solospel!

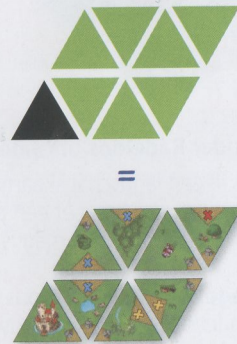
Op de laatste pagina van deze handleiding zie je verschillende raadselpuzzels: daarop zie je steeds de omtrek van een koninkrijk. Zoek een vorm uit en probeer de landschapskaartjes zodanig te leggen dat precies dat koninkrijk ontstaat. De zwarte driehoek symboliseert steeds het landschapsplaatje met de burcht, het kaartje waarmee je steeds moet beginnen.

Hier gelden de aanlegregels van het basisspel. Voor dit spel heb je de opdrachtkaartjes en de ridderfiguur niet nodig.

Pagina 28-29



Voorbeeld:



NEDERLANDS

Tips:

- Er zijn steeds meerdere oplossingen mogelijk.
- Je kunt de moeilijkheidsgraad van de puzzel zelf bepalen: **groene** koninkrijken voor kleine puzzelpages, **blauwe** koninkrijken voor geofende raadselridders en **rode** koninkrijken voor knappe koningskoppen.