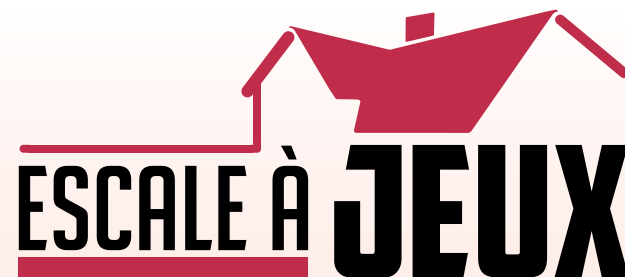


Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

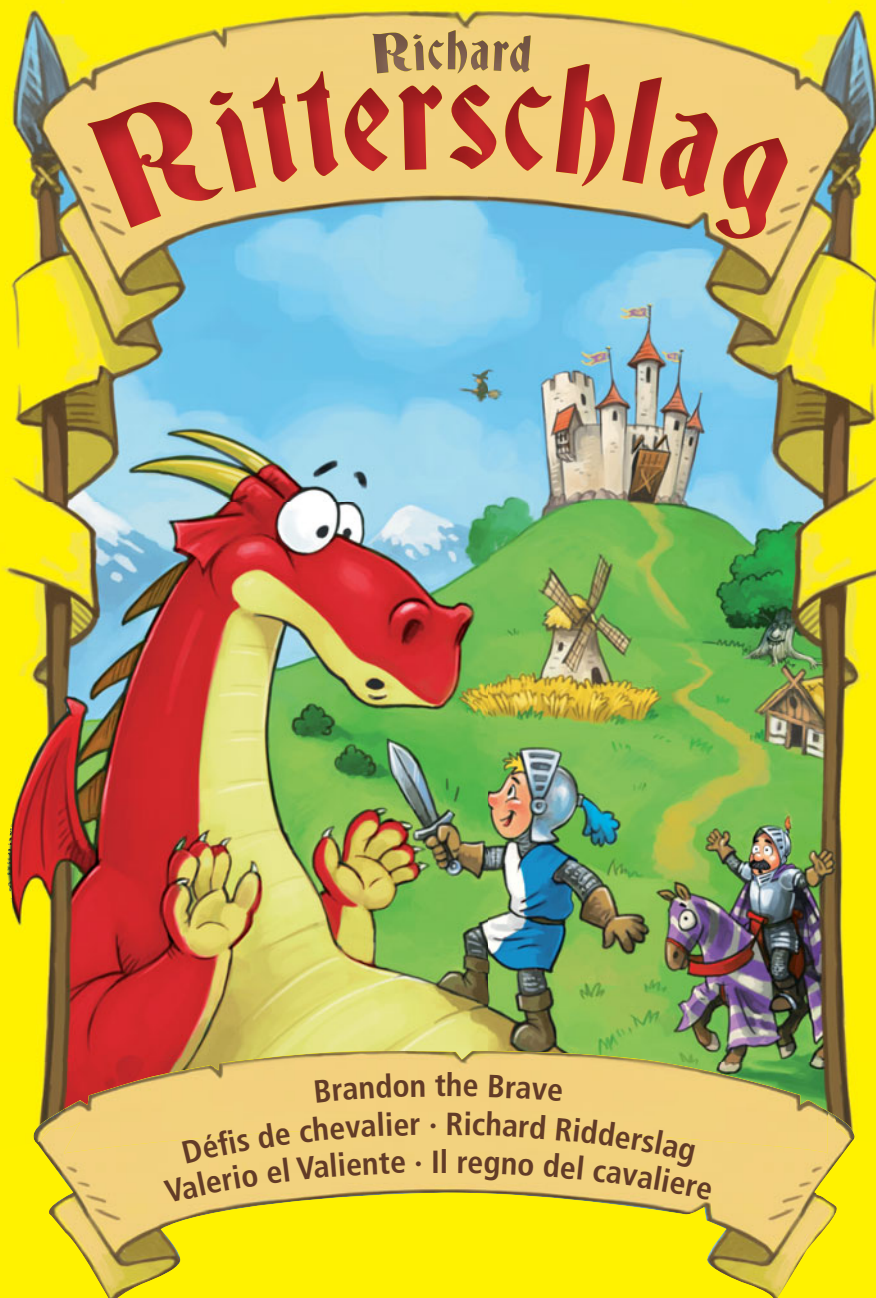


L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

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 !

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



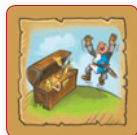
*se battre avec
des dragons*



*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.

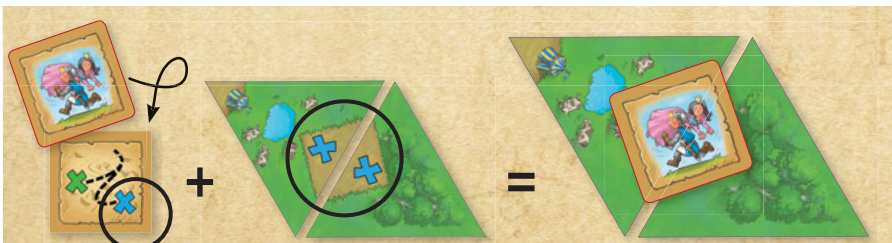
Dès que tu réussis à poser une plaquette, passe à l'étape 2.

2. Relever des défis

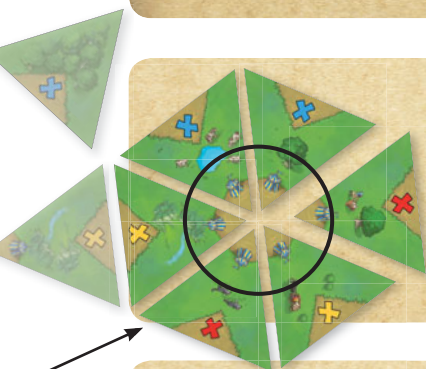
Une fois que tu as posé ta plaquette de paysage, vérifie si tu es dans l'un ou plusieurs des cas suivants :

• 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.

FRANÇAIS

• 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.



Mais où ai-je donc laissé mon cheval ?

• 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

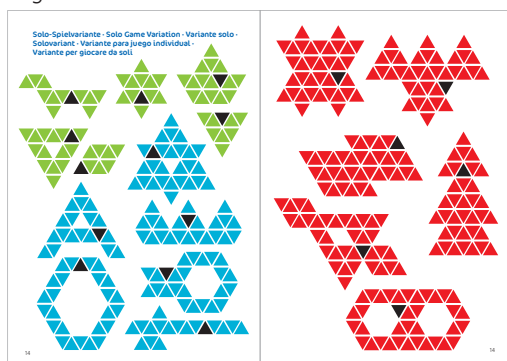
- dès qu'un joueur pose sa dernière carte d'action; il est alors déclaré vainqueur et devient chevalier car il a bien relevé tous les défis d'un chevalier !
- dès que toutes les plaquettes de paysage sont posées. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes d'action devant lui. En cas d'égalité, il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

Variante solo (page 28-29)

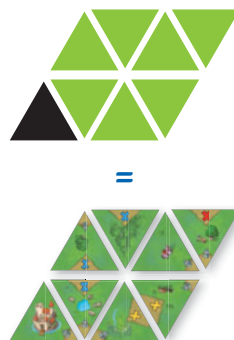
Tu as donc démontré ton courage, un défi bien différent t'attend dans le jeu d'assemblage solo suivant !

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.