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.
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 (se place devant la boîte, surface rugueuse signalant la porte du château)
1 monte-charge (élastique)
1 seigneur Sans Peur
1 princesse
1 prince
1 fantôme
6 blocs de construction de différentes couleurs (6 repère tactiles différents)
24 cartes (repères tactiles au verso)
1 sablier (minuterie)
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 : posez 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 (grande) 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?
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
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
... 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

- 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 aequo, les joueurs gagnent ensemble.