

Burgritter

Gemeinsam sind wir stark!

Ein kooperatives Turmbau-Spiel

für 2 - 4 tapfere Burgritter von 5 - 99 Jahren.

Mit Wettbewerbsvariante „Jeder mit Jedem“ für 3 - 4 Spieler.

Spielidee: Christian Tiggemann

Illustration: Ulrike Fischer

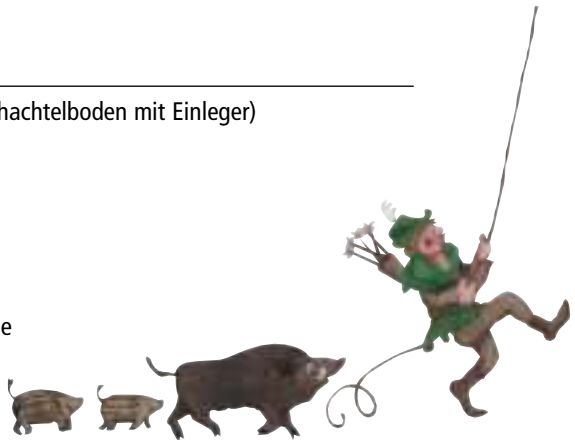
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Auf Burg Felsenstein herrscht helle Aufregung: König Burgfried kommt nach Hause! Überall wird geputzt, poliert und aufgeräumt. Vor allem in den Burghöfen ist ein geschäftiges Treiben zu beobachten. Denn dort müssen die Ritter noch drei Türme bauen, von deren Spitzen aus der König begrüßt werden soll.

„Gemeinsam sind wir stark!“, rufen die kräftigen Ritter. Doch nur wenn alle Spieler helfen und gut zusammenarbeiten, wird es gelingen, die Türme rechtzeitig fertig zu stellen.

Spielinhalt

- 1 Ritterburg (= Schachtelboden mit Einleger)
- 1 Spielplan
- 1 Bauhelfer
- 1 König Burgfried
- 1 Prinzessin
- 1 Prinz
- 1 Gespenst
- 6 farbige Bausteine
- 24 Karten
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung



*drei Türme bauen,
bevor der König die
Burg erreicht*

*Ritterburg in
Tischmitte,
Spielplan an Burg
anlegen, König auf
Kutschenfeld*

*Bausteine und
Holzfiguren neben
Ritterburg stellen*

Karten stapeln

*Bauhelfer und
Sanduhr bereit*

Spielziel

Schafft ihr es, gemeinsam drei Türme zu bauen, bevor König Burgfried die Burg erreicht?

Spielvorbereitung

Der Schachtelboden mit Einleger ist die Ritterburg: Stellt sie in die Mitte des Tisches.

An einer Seite der Ritterburg seht ihr das große Burgtor. Legt den Spielplan so an das Burgtor, dass die Zugbrücke direkt vor dem Burgtor ist. Stellt König Burgfried auf das Spielplanfeld mit der Kutsche.

Stellt die sechs farbigen Bausteine und die drei Holzfiguren (Prinzessin, Prinz, Gespenst) rund um die Ritterburg bereit. Achtet darauf, dass die Bausteine und Holzfiguren mindestens eine Handbreit Abstand zueinander und zur Ritterburg haben.

Die Karten zeigen verschiedene Türme: Mischt sie und bildet einen verdeckten Stapel.



Haltet den Bauhelfer und die Sanduhr bereit.

So baut ihr einen Turm

Einen Turm dürft ihr nur mit Hilfe des Bauhelfers bauen. Probiert den Bauhelfer vor dem ersten Spiel aus: Ihr müsst etwas üben und gut zusammenarbeiten, damit der Turmbau gelingt.

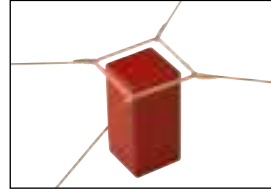
Je nach Mitspielerzahl verteilt ihr die Schnüre des Bauhelfers wie folgt:

- bei zwei Spielern bekommt jeder zwei Schnüre - für jede Hand eine Schnur!
- bei drei Spielern nimmt jeder eine Schnur des Bauhelfers in eine beliebige Hand. Ein Spieler erhält zusätzlich noch das vierte Ende des Bauhelfers und nimmt es in seine zweite Hand.
- bei vier Spielern nimmt jeder eine Schnur des Bauhelfers in eine beliebige Hand.

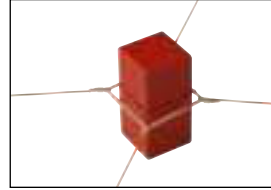
Haltet die Schnüre des Bauhelfers jeweils an der Kugel fest.

Die Turmbau-Generalprobe

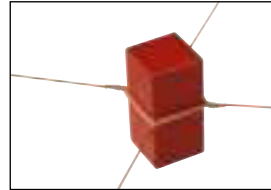
Einigt euch auf einen beliebigen Baustein. Zieht die Schnüre des Bauhelfers auseinander: Das Gummiband in der Mitte dehnt sich und die Öffnung wird größer.



Haltet die Schnüre gespannt und bewegt den Bauhelfer so, dass ihr die Öffnung auf den ausgewählten Baustein herabsenken könnt.



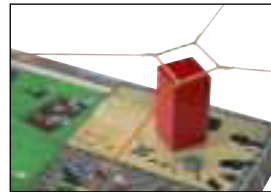
Lasst die Schnüre etwas lockerer: Das Gummiband klemmt den Baustein ein. Nun könnt ihr ihn vorsichtig hochheben und transportieren.



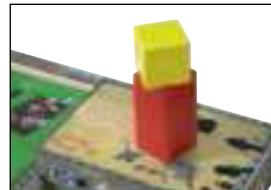
Die Ritterburg hat drei Innenhöfe, die auf drei Ebenen liegen: Stellt den Baustein in einem beliebigen Innenhof ab.



Um den Bauhelfer vom Baustein zu entfernen, zieht ihr die Schnüre wieder auseinander. So könnt ihr das Gummiband vorsichtig vom abgestellten Baustein lösen.



Alle weiteren Bausteine müsst ihr jeweils oben auf dem immer höher werdenden Turm absetzen.



Zum Abschluss eines Turms transportiert ihr eine der drei Holzfiguren (Prinzessin, Prinz, Gespenst) und setzt sie oben auf den Turm.



Tipps:

- Achtet darauf, dass alle Bauteile genau aufeinander stehen und euer Turm während des Bauens nicht umfällt.
- Ihr schafft das Bauen nur gemeinsam: Am besten funktioniert es, wenn ihr euch immer wieder absprecht oder euch gegenseitig Anweisungen und Ratschläge gebt.
- Um den Bauhelfer besser bewegen zu können, dürft ihr während des Bauens natürlich aufstehen.

Spielablauf

*Karte aufdecken,
Schnüre des
Bauhelfers unter
Spielern aufteilen*

Ihr spielt immer gemeinsam. Der älteste Spieler deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie für alle Spieler gut sichtbar neben der Ritterburg ab. Teilt die Schnüre des Bauhelfers unter euch auf (siehe „So baut ihr einen Turm“).

*Startsignal rufen,
Sanduhr umdrehen
Turm gemeinsam
bauen*

Der Turmbau

Seht euch den Turm an, der auf der Karte abgebildet ist. Einigt euch, in welchen der drei Innenhöfe der Burg ihr den Turm bauen möchtet. Dann dreht der älteste Spieler die Sanduhr um. Zusammen ruft ihr das Startsignal: „Gemeinsam sind wir stark!“ Beginnt anschließend schnell mit dem Bau des Turms.

Wichtige Burgritter-Bauregeln:

- Ihr müsst die Bausteine in der auf der Karte abgebildeten Reihenfolge stapeln.
- Fallen Bausteine oder Holzfiguren beim Bauen um, aus dem Bauhelfer heraus oder von eurem Turm herunter? Nehmt alle diese Teile in die Hand und stellt sie sofort wieder neben die Ritterburg.
- Habt ihr aus Versehen eines oder mehrere falsche Teile auf den Turm gesetzt? Nehmt alle falsch gebauten Teile in die Hand und stellt sie wieder neben der Ritterburg ab.
- Habt ihr aus Versehen die Sanduhr umgestoßen? Stellt sie schnell wieder auf!

*Turm innerhalb der
Zeit gebaut =
Karte in Innenhof der
Ritterburg legen*

Habt ihr den Turm richtig aufgebaut und die Sanduhr ist noch nicht abgelaufen?

Super! Zur Belohnung legt ihr die Karte in den Innenhof, in dem ihr den Turm gerade aufgestellt habt. Hier dürft ihr keinen weiteren Turm mehr bauen.

*Turm nicht innerhalb
der Zeit gebaut =
König ein Feld
vorrücken*

Das letzte Sandkorn ist durch die Sanduhr gelaufen und der Turm ist noch nicht fertig?

Schade, leider habt ihr diesen Turm nicht rechtzeitig fertig stellen können. König Burgfried rückt ein Feld in Richtung Ritterburg vor. Legt die Karte beiseite.

neue Runde

Neue Runde

Stellt alle Bauteile (Bausteine und Holzfigur) wieder rund um die Ritterburg auf. Deckt eine neue Karte auf und dreht die Sanduhr um: eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

*drei Türme gebaut =
alle gewinnen
gemeinsam*

- ...in allen drei Innenhöfen der Ritterburg eine Karte liegt. Ihr habt es geschafft: Alles ist für die Ankunft von König Burgfried bereit! Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch eine Begrüßungsmelodie ausdenken und gemeinsam „trompeten“.

*König erreicht Burg
= alle verlieren
gemeinsam*

- ... König Burgfried von der Zugbrücke (= letztes Feld des Spielplans) in die Ritterburg zieht. Leider habt ihr es nicht geschafft, alles für seine Ankunft vorzubereiten und verliert das Spiel. Aber probiert es einfach noch einmal, schon in der nächsten Partie kann es euch gelingen!

Variante für jüngere Burgritter

Spielen jüngere Kinder mit, könnt ihr vereinbaren, die auf der Karte abgebildete Holzfigur (Prinz, Prinzessin, Gespenst) nicht auf den Turm zu stapeln.

Spielvariante „Jeder mit Jedem“

Ein Wettbewerbsspiel für 3 - 4 tapfere Ritter. Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Ihr spielt nicht mehr gegen den König, sondern gegeneinander.
- Der Spielplan und der König kommen aus dem Spiel.
- Ihr spielt insgesamt sechs Baurunden in jeweils wechselnden Zweiertams.

Beispiel bei drei Spielern:

Runde 1: Bianca und Imke

Runde 2: Bianca und Markus

Runde 3: Imke und Markus

Runden 4 - 6: entsprechend den Runden 1 - 3

Beispiel bei vier Spielern:

Runde 1: Bianca und Imke
Runde 2: Markus und Wolfgang
Runde 3: Bianca und Markus
Runde 4: Imke und Wolfgang
Runde 5: Bianca und Wolfgang
Runde 6: Imke und Markus

- Schafft ihr es, als Team den Turm zu bauen, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, bekommt ihr zur Belohnung jeweils eine Karte: Einer erhält die aufgedeckte Karte, der andere eine Karte vom verdeckten Stapel. Legt die Karten verdeckt vor euch ab.
- Schafft ihr es nicht, bekommt ihr keine Karte. Schiebt die aufgedeckte Karte unter den Stapel.
- Das Spiel endet nach sechs Runden. Wer die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Castle Knights

Together we are strong!

A co-operative tower building game
for 2 to 4 brave knights ages 5 - 99.
Includes a competitive variation "All for one and one for all"
for 3 to 4 players.

Author: Christian Tiggemann
Illustrations: Ulrike Fischer
Length of the game: approx. 10 - 15 minutes

Rockstone Castle is buzzing with excitement since King Duncan is coming home! People are cleaning, polishing and tidying up the entire castle. High above the castle courtyard much work is yet to be done. The knights still must build three towers so the king may be greeted from the turrets!

"Together we are strong!" the beefy knight shouts. But only if all the players cooperate will they succeed in finishing the towers on time.

Contents

- 1 knight's castle (= bottom of the box with insert)
- 1 game board
- 1 constructing tool
- 1 King Duncan
- 1 princess
- 1 prince
- 1 ghost
- 6 colored building blocks
- 24 cards
- 1 hourglass
- Set of game instructions



*build three towers
before King Duncan
arrives at the castle*

*knight's castle in
center of table,
game board adjacent
to castle, king on
square with carriage*

*building blocks and
wooden figures next
to castle*

*pile cards, get con-
structing device and
hourglass ready*

Aim of the Game

Will you be able to finish building the three towers before King Duncan comes home to the castle?

Preparation of the Game

The bottom of the box with the insert is the knight's castle. Put it in the center of the table.

To one side of the castle you will see the big castle gate. Place the game board next to the castle gate, the drawbridge coinciding with the gate. Put King Duncan on the square showing the carriage.

The six colored constructing blocks and the three wooden figures (princess, prince & ghost) are arranged around the knight's castle ready to be moved. Make sure the building blocks and wooden figures are placed at least a hands width apart from each other and from the castle.



The cards show different towers: shuffle the cards and put them in a pile face down. Get the constructing tool and the hourglass ready.

How to build a tower

You may build a tower only by means of the constructing device. Before starting to play practice handling it a bit as you have to get acquainted with it, and remember cooperation is vital in order to build a tower successfully.

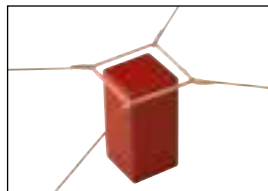
According to the number of players you distribute the strings as follows:

- In the case of two players each player takes two strings - one in each hand.
- In the case of three players each player takes one string of the device in one hand. One player also takes the fourth end of the device, holding it with their other free hand.
- In the case of four players each one takes a string and holds it with one hand.

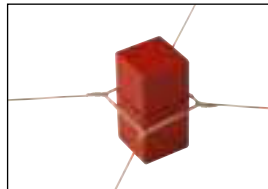
Hold the strings of the device at the ball.

The tower building dress rehearsal

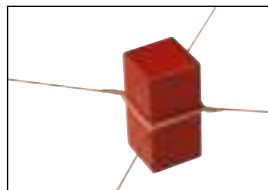
Decide on any building block. Pull the strings of the constructing device apart: the elastic in the middle expands and the opening gets bigger.



Hold the strings tight and move the device in such a way that you can lower the opening over the building block.



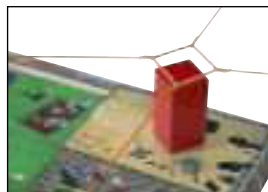
Now loosen the strings a little: the elastic clamps the building block. Now you can lift it carefully and transport it.



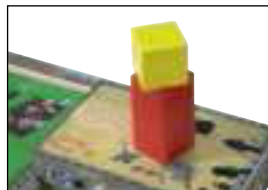
The knight's castle has three inner courts on three different levels: set the building block down in any of the courts.



In order to undo the building device from the building block, pull the strings apart again. This is how you get the elastic off the building block.



Now, all the other building blocks have to be placed on top of each other thus making the tower grow.



To finish a tower, transport one of the three wooden figures (princess, prince or ghost) and place it on top of the tower.



Hints:

- Make sure all constructing pieces coincide precisely with each other so that the tower doesn't fall over while being constructed.
- You will manage the building process only with teamwork. It works best if you talk and agree continuously on what to do and give each other instructions and hints.
- In order to handle the device well you can of course stand up while building.

How to Play

Always play together. The oldest player uncovers the card on top of the pile and puts it down next to the game box for everybody to see it well. Distribute the strings of the device between the players (refer to "How to build a tower").

Building a tower

Have a look at the tower shown on the card. Decide in which of the three courts you want to build the tower.

Then the oldest player turns the hourglass over and together you shout the starting signal "Together we are strong!"

Then players quickly start constructing the tower.

Important constructing rules:

- You have to pile the construction blocks in exactly the same order as shown on the card.
- Blocks or figures falling off while building or slipping off the device are returned, by using your hands, next to the game board.
- If by mistake you have piled one or more wrong pieces on a tower, return the wrong ones by hand back to their place next to the knight's castle.
- If by mistake you knock over the hourglass, put it upright again.

Have you finished the tower and the hourglass hasn't run out yet?

Well done! As a reward you lay the card down in the court of the finished tower. No more towers may be built there.

The last grain of sand has slipped through the hourglass and the tower is not yet finished?

Pity, you did not finish the tower in time. King Duncan moves one square towards the castle.

Put the card aside.

New round

Place all the building blocks and figures back around the castle. Uncover a new card and turn the hourglass over: a new round starts.

*uncover card,
distribute strings
between players*

*shout starting signal,
turn over hourglass*

*construct tower
together*

*tower constructed
within a round =
place card in inner
court*

*tower not
constructed within a
round = move King
one square*

new round

End of the game

The game ends as soon as ...

*three towers built =
all win together*

- ... a card has been placed in each of the inner courts.
You were successful: Everything is ready for the arrival of King Duncan! If you wish you can think of a welcome tune and trumpet it together.

*king arrives at castle
= all lose together*

- ... King Duncan moves from the drawbridge (= game board) inside the castle. Unfortunately you did not prepare everything in time for the arrival and lose the game. Just try it again. Next time you may succeed!

Variation for younger knights

If younger players take part you can agree that the wooden figures (prince, princess, ghost) shown on the card do not have to be placed on top of the tower.

Variation "All for one and one for all"

A competition for 3-4 brave knights. The same rules apply as in the basic game, except for the following changes:

- You don't play against the king, but against each other.
- The game board and the king are taken off the game.
- The alternating teams of two players play six building rounds in total.

Example for three players:

Round 1: Bianca and Sophie

Round 2: Bianca and Marcus

Round 3: Sophie and Marcus

Rounds 4-6: as rounds 1 - 3

Example for 4 players:

Round 1: Bianca and Sophie

Round 2: Marcus and Leo

Round 3: Bianca and Marcus

Round 4: Sophie and Leo

Round 5: Bianca and Leo

Round 6: Sophie and Marcus

- If you manage to build a tower as a team before the hourglass runs out, you each get a card as a reward: one player gets the uncovered card, the other one a card from the pile. Place the cards face down in front of you.
- If you don't manage to finish a tower you don't get any cards. Slide the uncovered card underneath the pile.
- The game ends after the sixth round. Whoever has the most cards in front of them, wins the game. If various players have the same amount of cards, they win together.

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

*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*

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.

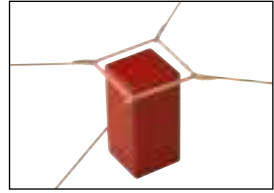
Répartir les cordons du monte-charge en fonction du nombre de joueurs :

- 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.

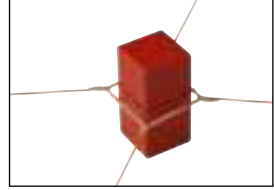
Tenez les cordons par la boule fixée à l'extrémité.

Répétition finale

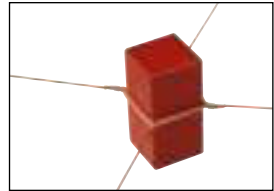
Choisissez un bloc quelconque. Tirez chacun sur les cordons du monte-charge. L'élastique au centre du monte-charge se tend et l'ouverture s'agrandit.



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



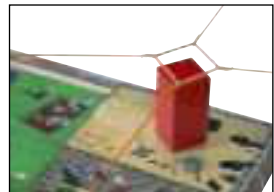
Détendez légèrement les cordons. L'élastique coince le bloc. Vous pouvez alors le soulever avec précaution et le transporter.



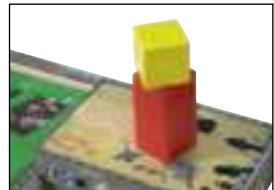
Le château a trois cours intérieures qui se situent à trois niveaux différents : posez le bloc dans n'importe quelle cour intérieure.



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.



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

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

*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*

nouveau 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 ?

Domage, 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

*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.

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 bouwhelp
- 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*

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

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 zijkanten 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.



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.

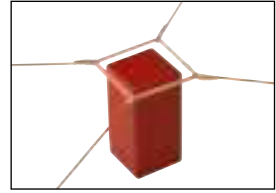
Al naargelang het aantal medespelers worden de touwtjes van de bouw hulp als volgt verdeeld:

- 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.

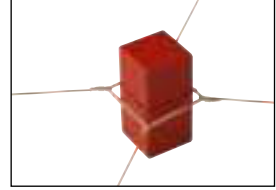
Houd de touwtjes altijd bij de knikker vast.

De generale repetitie van de torenbouw

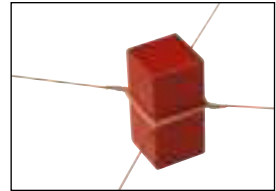
Kies gezamenlijk een willekeurige bouwsteen uit. Trek de touwtjes van de bouwhulp uit elkaar: het elastiek in het midden rekt uit en de opening wordt groter.



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



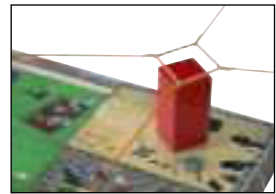
Laat de touwtjes een beetje vieren: het elastiek klemt de bouwsteen vast. Nu kunnen jullie hem voorzichtig optillen en verplaatsen.



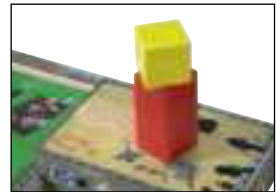
Het ridderslot heeft drie binnenplaatsen op drie verschillende niveaus: Zet de bouwsteen op een willekeurige binnenplaats neer.



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

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.

*drie torens gebouwd
= iedereen wint*

*koning bereikt slot =
iedereen verliest*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ...

- 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!

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.

Los caballeros del castillo

¡La unión hace la fuerza!

Un juego de construcción en equipo para 2 a 4 valerosos caballeros de 5 a 99 años.

Con una variante del torneo "Dos en equipo" para 3 a 4 jugadores.

Autor: Christian Tiggemann
Ilustraciones: Ulrike Fischer
Duración de la partida: aprox. 10 - 15 minutos

En el castillo de la Roca reina un gran desasosiego: ¡el rey Tregua regresa a casa! Por todas partes hay zafarrancho de limpieza, y todo el mundo anda sacando brillo y ordenando todas las cosas. Pero donde se observa una gran actividad es, sobre todo, en los patios del castillo. En él, los caballeros tienen que levantar todavía tres torres desde cuya atalaya se le dará la bienvenida al rey.

«¡La unión hace la fuerza!», exclaman los caballeros fortachones. Pero sólo si todos los jugadores arriman el hombro y trabajan bien en equipo, conseguirán tener las torres listas a tiempo.

Contenido

- 1 castillo de los caballeros (= fondo de la caja con el soporte)
- 1 tablero de juego
- 1 montabloques
- 1 rey Tregua
- 1 princesa
- 1 príncipe
- 1 fantasma
- 6 bloques de construcción, de colores
- 24 cartas
- 1 reloj de arena
- Instrucciones del juego



*construir tres torres
antes de que llegue
el rey al castillo*

*castillo en el centro,
juntar el tablero de
juego al castillo, rey
en la casilla de la
carroza,
poner los bloques y
las figuras de madera
junto al castillo de
los caballeros*

*apilar las cartas,
preparados el
montabloques y el
reloj de arena*

Objetivo del juego

¿Conseguiréis construir tres torres en equipo antes de que llegue el rey Tregua al castillo?

Preparación

El fondo de la caja con el soporte es el castillo de los caballeros: colocadlo en el centro de la mesa.

A un lado del castillo veis el gran portón. Poned el tablero de juego de tal manera que el puente levadizo esté justo tocando el portón del castillo. Poned al rey Tregua en la casilla con la carroza.

Colocad los seis bloques de construcción y las tres figuras de madera (princesa, príncipe, fantasma) alrededor del castillo. Procurad que entre los bloques y las figuras haya por lo menos un palmo de distancia, así como también entre las piezas y el castillo.



Las cartas muestran diversas torres: mezcladlas y formad un montoncito boca abajo.

Tened el montabloques y el reloj de arena preparados.

Cómo se construye una torre

Sólo podéis construir las torres con ayuda del montabloques. Antes de comenzar a jugar, probad el montabloques: tenéis que practicar y trabajar bien en equipo para lograr construir bien las torres.

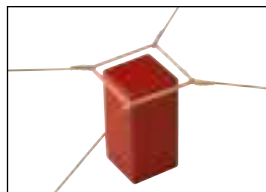
Repartiréis los cordones del montabloques de la siguiente manera dependiendo del número de jugadores:

- Con 2 jugadores recibe cada uno dos cordones, uno para cada mano.
- Con 3 jugadores, cada uno coge un cordón. Un jugador recibirá el cordón sobrante para la mano que tenga libre.
- Con 4 jugadores cada uno coge un cordón.

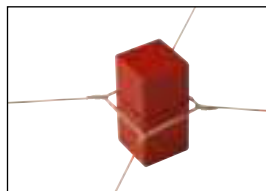
Sujetad siempre los cordones del montabloques por la bola.

El ensayo general de construcción

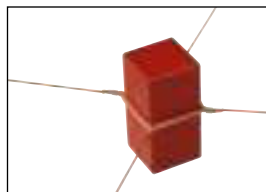
Poneos de acuerdo cuál de los bloques vais a coger. Tirad de los cordones del montabloques, cada uno por su lado: la goma elástica del centro se expande y la abertura se hace más grande.



Mantened los cordones tensos y deslizard la abertura del montabloques por el bloque elegido.



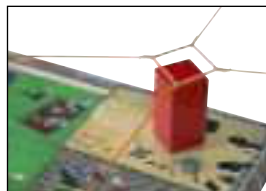
Destensad un poco los cordones: la goma elástica se ajustará al bloque. Ahora, con mucho cuidado, podéis levantar el bloque y transportarlo.



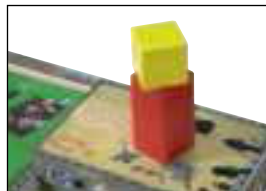
El castillo de los caballeros tiene tres patios interiores dispuestos en tres niveles: colocad el bloque en uno cualquiera de los patios.



Para retirar el montabloques del bloque, tenéis que volver a tirar con cuidado de los cordones. Así podréis soltar la goma elástica del bloque que ya habéis colocado.



Los demás bloques tenéis que colocarlos encima de la torre que va creciendo cada vez más.



Como remate de una torre, tenéis que transportar una de las tres figuras de madera (princesa, príncipe, fantasma) y colocarla encima.



Trucos:

- Procurad encajar bien los bloques para que éstos no se caigan durante la construcción.
- La construcción sólo será un éxito si colaboráis todos: lo mejor es que habléis entre vosotros dándoos avisos, indicaciones y consejos.
- Para poder mover el montabloques en mejores condiciones podéis ponerlos de pie, naturalmente.

Cómo se juega

*descubrir una carta,
repartir los cordones
del montabloques
entre los jugadores*

Vais a jugar siempre en equipo. El jugador de más edad descubre la primera carta del mazo y la pone al lado del castillo, a la vista de todos los jugadores. Tenéis que repartiros ahora los cordones del montabloques (véase “Cómo se construye una torre”)

La construcción de una torre

Observad la torre que aparece dibujada en la carta. Poneos de acuerdo en cuál de los patios queréis levantarla.

En ese momento, el jugador de más edad le dará la vuelta al reloj de arena. Todos juntos exclamaréis la señal de inicio: «¡La unión hace la fuerza!»

Comenzad rápidamente con la construcción de la torre.

*dar la señal de
comienzo, dar la
vuelta al reloj de
arena, construir la
torre en equipo*

Importantes reglas de construcción para los caballeros del castillo:

- Tenéis que apilar los bloques en el orden que aparece dibujado en la carta.
- ¿Se caen los bloques o las figuras de madera durante la construcción ya sea del montabloques o de la torre? Coged todas las piezas caídas con la mano y ponedlas de nuevo junto al castillo de los caballeros.
- ¿Habéis puesto sin querer uno o varios bloques equivocados en la torre? Coged todas las piezas equivocadas con la mano y ponedlas de nuevo junto al castillo de los caballeros.
- ¿Habéis tumbado sin querer el reloj de arena? ¡Enderezadlo de nuevo!

¿Habéis construido la torre correctamente sin que haya expirado el tiempo?

¡Bravo! Como premio poned la carta en el patio donde habéis levantado la torre. No podéis levantar ninguna torre más en él.

¿Ha pasado el último grano de arena del reloj y todavía no tenéis lista la torre?

¡Lástima! No habéis podido construir la torre a tiempo. El rey Tregua adelanta una casilla en dirección al castillo de los caballeros. Dejad esa carta a un lado.

*torre construida a
tiempo = dejar la
carta en el patio*

*se pasó el tiempo sin
construir la torre =
avanzar el rey una
casilla*

ronda nueva

Nueva ronda

Volved a colocar todas las piezas (bloques y figuras) alrededor del castillo. Descubrid otra carta y dadle la vuelta al reloj de arena: comienza una ronda nueva.

Final del juego

La partida acaba cuando ...

- ... haya una carta en cada patio del castillo de los caballeros. ¡Lo habéis conseguido: todo está preparado para la llegada del rey Tregua! Si queréis, podéis pensaros una melodía de bienvenida e interpretarla imitando el sonido de la trompeta todos juntos.
- ... el rey Tregua llegue al puente levadizo (= última casilla del tablero de juego). Por desgracia no habéis conseguido dejarlo todo listo para su llegada y habéis perdido la partida. Pero volved a probarlo, lo conseguiréis sin duda en la siguiente.

construidas tres torres = todos ganan

el rey llega al castillo = todos pierden

Variante para caballeros más pequeños

Si también juegan niños muy pequeños, podéis acordar no apilar la figura de madera (príncipe, princesa, fantasma) que aparece dibujada en la carta.

Variante del torneo "Dos en equipo"

Un torneo para 3 a 4 valerosos caballeros. Son válidas las reglas del juego explicadas antes pero con las siguientes modificaciones:

- No jugáis contra el rey sino entre vosotros.
- Hay que retirar el tablero y el rey.
- Vais a jugar seis rondas de construcción en equipos de dos, cambiando de pareja en cada ronda..

Ejemplo con tres jugadores:

1ª ronda: Valeria y Alejandro

2ª ronda: Valeria y Pablo

3ª ronda: Alejandro y Pablo

de la 4ª a la 6ª ronda se repiten las parejas

Ejemplo con cuatro jugadores:

1ª ronda: Valeria y Alejandro

2ª ronda: Pablo y Cristina

3ª ronda: Valeria y Pablo

4ª ronda: Alejandro y Cristina

5ª ronda: Valeria y Cristina

6ª ronda: Alejandro y Pablo

- Si conseguís construir la torre antes de que transcurra el tiempo en el reloj de arena, uno de los dos integrantes del equipo recibe la carta descubierta, y el otro jugador una carta del mazo.
- Si no lo conseguís, no recibís ninguna carta. Poned la carta descubierta en la parte inferior del mazo.
- La partida acaba tras seis rondas. Gana quien haya obtenido el mayor número de cartas. Si son varios los jugadores con el mismo número máximo de cartas, ganan todos ellos.

Cavalieri del castello

L'unione fa la forza!

Un gioco di costruzioni cooperativo per 2-4 valorosi cavalieri del castello da 5 a 99 anni.

Con variante di gioco "Due in squadra" per 3-4 giocatori.

Ideazione: Christian Tiggemann

Illustrazioni: Ulrike Fischer

Durata del gioco: ca. 10-15 minuti

Al castello di Roccasalda regna grande agitazione: re Battifredo torna a casa! Si pulisce, si lucida, si fa ordine, ma è nei cortili del castello che si osserva un'insolita animazione: i cavalieri devono ancora terminare la costruzione di tre torri dai cui merli si saluterà il re.

"L'unione fa la forza!", esclamano i vigorosi cavalieri. Si riuscirà però ad erigere per tempo le torri solo se tutti i giocatori aiutano e collaborano congiuntamente.



Contenuto del gioco

- 1 castello dei cavalieri (=fondoscatola con inserto)
- 1 tabellone di gioco
- 1 montablocchi
- 1 re Battifredo
- 1 principessa
- 1 principe
- 1 fantasma
- 6 blocchi di costruzione colorati
- 24 carte
- 1 clessidra
- Istruzioni per giocare

*costruire tre torri
prima che il re
raggiunga il castello*

*castello al centro del
tavolo, appoggiare
tabellone al castello,
re su casella
carrozza,
porre blocchi e figure
in legno vicino
al castello*

*formare un mazzo
con carte, preparare
montablocchi e
clessidra*

Finalità del gioco

Riuscirete a costruire insieme 3 torri prima dell'arrivo di re Battifredo?

Preparativi del gioco

Il fondo scatola con inserto rappresenta il castello dei cavalieri: mettetelo al centro del tavolo.

Su un lato del castello dei cavalieri c'è la grande porta d'accesso; mettete il tabellone in modo tale che la porta combaci con il ponte levatoio.

Mettete re Battifredo sulla casella con la carrozza.

I sei blocchi di costruzione colorati e le tre figure in legno (principessa, principe, fantasma) le disporrete intorno al castello in modo da osservare una distanza tra loro e dal castello di almeno un palmo.



Le carte mostrano diverse torri: mescolatele e formate un mazzo coperto. Tenete pronti il montablocchi e la clessidra.

Come costruire una torre

La torre si costruisce solo con l'ausilio del montablocchi. Prima di giocare esercitatevi con il montablocchi: per riuscire a costruire sono necessari esercizio e collaborazione.

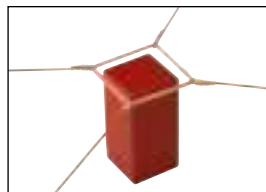
Le funicelle del montablocchi sono ripartite secondo il numero dei giocatori come segue:

- 2 giocatori: ognuno riceve 2 cordicelle, una per mano!
- 3 giocatori: ognuno prende in una mano una cordicella. Uno dei giocatori riceverà inoltre la quarta cordicella che reggerà con la sua seconda mano.
- 4 giocatori: ognuno prende in mano una cordicella.

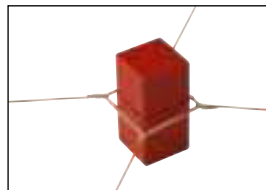
Reggete le cordicelle del montablocchi sempre sulla pallina.

La prova generale per costruire la torre

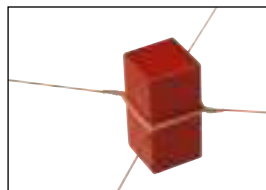
Scegliete uno qualsiasi dei blocchi; tirate le cordicelle del montablocchi: l'elastico al centro si allargherà aumentando così il perimetro centrale.



Mantenete in tensione le cordicelle e spostate il montablocchi in modo che l'elastico si infili sul blocco prescelto.



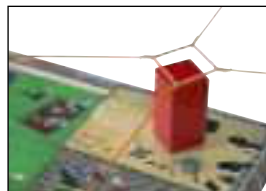
Riducete la tensione delle cordicelle: l'elastico aderirà al blocco che ora, con cautela, potrete sollevare e trasportare.



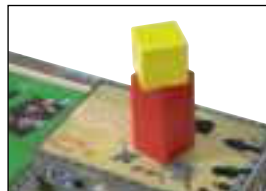
Il castello dei cavalieri ha tre cortili interni disposti su tre livelli. Deponete il blocco in uno dei cortili.



Per separare il montablocchi dal blocco, tendete nuovamente le cordicelle, staccando così l'elastico dal blocco che avete collocato.



Tutti gli altri blocchi dovranno essere depositati sulla torre sempre più alta.



Conclusa una torre, trasporterete una delle tre figure in legno (principessa, principe, fantasma) che porrete in cima a coronamento della torre.



Suggerimenti:

- Fate attenzione ad accatastare con precisione i blocchi per evitare che crollino durante la costruzione.
- La costruzione riuscirà solo collaborando insieme: mettersi d'accordo e scambiarsi suggerimenti e consigli ne sono i presupposti.
- Naturalmente potrete alzarvi per manovrare meglio il montablocchi.

Svolgimento del gioco

*scoprire carta,
ripartire tra i
giocatori cordicelle
montablocchi*

Si gioca sempre in collaborazione. Il giocatore più grande scopre la prima carta del mazzo e la mette accanto al castello in modo visibile per tutti i giocatori. Suddividetevi le cordicelle del montablocchi (vedi "Come costruire una torre").

*segnale d'inizio,
girare clessidra,
costruire insieme
torre*

Costruire la torre

Guardate la figura della torre sulla carta. Decidete in quale cortile del castello intendete costruirla. Il giocatore più grande girerà allora la clessidra dando il segnale d'inizio: "L'unione fa la forza!". Iniziate rapidi a costruire.

Importanti regole edilizie per i cavalieri del castello:

- Si devono accatastare i blocchi nell'ordine illustrato sulla carta.
- Se costruendo cadono blocchi o figure in legno - dal montablocchi o dalla torre - li prenderete in mano e li porrete subito accanto al castello.
- Avete inavvertitamente piazzato sulla torre uno o più blocchi sbagliati? Li prendete in mano e li mettete di nuovo accanto al castello dei cavalieri.
- Per sbaglio avete rovesciato la clessidra? Rapidamente la raddrizzerete di nuovo!

*torre costruita in
tempo=porre carta
nel cortile
del castello*

Avete completato correttamente la costruzione della torre e il tempo della clessidra non è ancora scaduto?

Magnifico! Come ricompensa mettete la carta nel cortile in cui avete appena montato la torre. Qui non potrete più costruire.

*torre costruita fuori
tempo=il re avanza
di una casella*

L'ultimo granello di sabbia si è depositato nella clessidra e la torre non è ancora completata?

Che disdetta! Purtroppo non siete riusciti a completare in tempo questa torre. Il re Battifredo avanza di una casella verso il castello. Mettete da parte la carta.

nuovo giro

Nuovo giro

Rimettete tutti i pezzi di costruzione (blocchi e figure in legno) in cerchio intorno al castello. Scoprite una nuova carta e girate la clessidra: inizia un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando...

*tre torri
costruite
=tutti vincono*

*il re entra
al castello
=tutti perdono*

- ... in ognuno dei tre cortili del castello c'è una carta. Ce l'avete fatta: è tutto pronto per l'arrivo di re Battifredo! Se volete potete inventarvi un motivetto di benvenuto e intonarlo insieme.
- ... re Battifredo entra nel castello attraversando il ponte levatoio (ultima casella del tabellone). Purtroppo non siete riusciti a completare i preparativi per il suo arrivo e perdetevi il gioco. Ma provatevi di nuovo, vi potrà riuscire certamente già nella prossima partita!

Variante per i cavalieri più piccoli

Se partecipano al gioco bambini piccoli si può fare a meno di porre sulla torre la figura in legno raffigurata sulla carta (principe, principessa, fantasma).

Variante del gioco "Due in squadra"

Una gara per 3-4 valorosi cavalieri. Valgono le regole finora esposte, integrate però dalle seguenti modifiche:

- Non giocate più contro il re ma l'uno contro l'altro.
- Il tabellone e il re vengono ritirati dal gioco.
- Giocate complessivamente 6 turni di costruzione in squadre di due giocatori scambiandovi ogni volta.

Esempio per tre giocatori:

1° giro: Bianca e Luigi

2° giro: Bianca e Marco

3° giro: Luigi e Marco

Dal 4° al 6° giro: si ripete dal 1° al 3°

Esempio per 4 giocatori:

1° giro: Bianca e Luigi

2° giro: Marco e Vittorio

3° giro: Bianca e Marco

4° giro: Luigi e Vittorio

5° giro : Bianca e Vittorio

6° giro : Luigi e Marco

- Se riuscirete a costruire in squadra la torre prima che scada il tempo della clessidra, riceverete ogni volta in ricompensa una carta: uno riceve la carta scoperta, l'altro una carta del mazzo coperto. Metterete le carte coperte dinnanzi a voi.
- Se non vi riuscite non riceverete carte. Infilate la carta scoperta sotto il mazzo.
- Il gioco si conclude dopo il sesto giro. Vince chi ha più carte. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte, condividono la vittoria.