

- Si la Princesse, le Trésor ou le Dragon se retrouve en dehors du plateau de jeu, tu gagnes tous les jetons correspondants.
- Passe le Boulet de démolition à ton voisin de gauche.

Un lancer est compté même si le Boulet ne touche rien.

Remarque : Si tu sors du plateau la Princesse, le Trésor ou le Dragon et que tu as déjà le jeton, rends le jeton que tu possèdes au lieu d'en piocher un second. Ce jeton est remis avec les autres.

Si tu sors du plateau la Princesse, le Trésor ou le Dragon, il faut reconstruire le château à la fin de ton tour.

Sinon, le joueur suivant ne reconstruit pas le château et laisse les éléments dans la position que tu as laissée. Les éléments qui sont sortis du plateau peuvent être poussés pour laisser la place au boulet de démolition ou pour pouvoir tourner le plateau de jeu.

Si un joueur a les trois jetons à la fin de son tour, alors il gagne la partie.

VARIANTES

LE SNIPER

Essaye de sortir un seul élément à chaque tour. Le tour d'un joueur dure le temps qu'il arrive à sortir un et un seul élément du château. Le joueur ne peut ramasser que les éléments qui sont sortis seul (dans le cas contraire les éléments sont écartés du jeu). Une fois que le plateau est vide, chaque joueur compte le nombre d'éléments qu'il a récupéré, celui qui a le plus est le gagnant. La Princesse, le Trésor et le Dragon valent deux points de plus que les autres.

LE SOLITAIRE

Si tu es seul, tu peux améliorer ton adresse au jeu. Réussis au mieux les épreuves suivantes :

- En suivant les règles **Preux Chevalier**, essaye de sortir la Princesse, le Trésor et le Dragon avec le moins de coups possibles.
- En suivant les règles **Preux Chevalier**, essaye de nettoyer le plateau de jeu avec le moins de coups possibles.
- En suivant les règles **Preux Chevalier**, essaye de faire le plus grand nombre de coups possible en essayant de ne sortir qu'un seul élément du plateau de jeu à la fois. Le jeu s'arrête dès que 2 éléments ou plus sont sortis du plateau de jeu. Le défi ultime est de nettoyer le plateau de jeu en ayant sorti tous les éléments un par un.

Suivez-nous sur



© 2013 MindWare | © 2014 IELLO pour la version française
IELLO - 9 AV. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

www.iello.info



MindWare®



MURaille

RÈGLES DU JEU



Contenu

Le Plateau de jeu, le Boulet de démolition, 3 éléments spéciaux, 26 éléments du château, 12 jetons, 1 dé.

PAF MURAILLE

CONSTRUIS ET DÉTRUIS LE CHÂTEAU !

Le dragon a enlevé la princesse, volé le trésor et s'est enfui dans son château ! Pour le déloger, il faut utiliser le boulet !

PAF MURAILLE propose plusieurs règles pour des plaisirs différents à chaque fois.

RÈGLES DU DEMOLISSEUR

OBJECTIF

Détruire plus de pièces du château que tes camarades de jeu.

MISE EN PLACE

Construis le château sur le plateau comme bon te semble, un exemple de château est proposé ci-contre.

Place le Boulet de démolition près du plateau de jeu.

Les autres éléments (les jetons et le dé) sont placés dans la boîte, ils ne servent pas pour cette version.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est le joueur le plus âgé. Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire.

À ton tour, suis les différentes étapes :

- Prends le boulet de démolition.
- Place-le autour du plateau (tu peux faire pivoter le plateau si besoin).
- Quand tu es prêt, lève le Boulet de manière à ce que le fil reste tendu et sans le lever plus haut que



Exemple de mise en place

l'horizontale. Relâche ensuite le Boulet sans le pousser.

- Si des éléments du château sortent du plateau, récupère-les.
- Passe le boulet à ton voisin de gauche.

Les éléments qui sortent du plateau de jeu sont récupérés par le joueur qui les a sortis. Une fois que le plateau est vide, chaque joueur compte le nombre d'éléments qu'il a récupérés, celui qui en a le plus est le gagnant. La Princesse, le Trésor et le Dragon valent deux points de plus que les autres.

FIN DE PARTIE

Une fois qu'il ne reste plus de pièce sur le plateau de jeu, chacun compte le nombre d'éléments qu'il a récupérés, cela donne des points de victoire. La Princesse, le Trésor et le Dragon valent deux points de plus que les autres.

Le joueur qui a le plus de points de victoire a gagné la partie.



RÈGLES DU PREUX CHEVALIER

OBJECTIF

Le trésor royal a été volé ! La princesse a été kidnappée ! Et un dragon les garde tous les deux sous sa surveillance ! Pour gagner, sois le premier à collecter un jeton Princesse, un jeton Trésor et un jeton Dragon en éjectant les éléments associés du plateau.

MISE EN PLACE

Construis le château sur le plateau et ajoute la Princesse, le Trésor et le Dragon comme illustré sur l'image ci-contre. Trie les jetons par type (Princesse, Trésor et Dragon). Place-les sur la table à proximité des joueurs.

Laisse le Boulet de démolition, les jetons et le dé près du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est le joueur le plus âgé. Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. À ton tour, suis les différentes étapes :

- Prends le dé et lance-le. Le chiffre indique le nombre de fois que tu lances le Boulet de démolition.
- Prend le Boulet de démolition.
- Place le autour du plateau (tu peux faire pivoter le plateau si besoin).
- Quand tu es prêt, lève le Boulet de manière à ce que le fil reste tendu et sans le lever plus haut que l'horizontale. Relâche ensuite le Boulet sans le pousser.
- Répète l'étape précédente autant de fois que le chiffre indiqué par le dé.