

Rumpel-Ritter

Knuckling Knights • Les chevaliers tumultueux • De stormloop



new round

A new rumble round starts

After scoring you lift the game board and take out all the knights from underneath. Each player gets the eight knights of their color and a new round starts.

End of the game

*2 rumble coins =
victory*

The game ends as soon as a player has won two rumble coins. He is knighted by King Benjamin to be the most glorious rumble knight of all times.

If various players have two coins, they win together.

Jeu Habermäß n° 4461

Les chevaliers tumultueux

Un tumultueux jeu de chevaliers

pour 2 à 4 courageux de 4 à 99 ans.

Avec une grande tour à assembler sur le plateau de jeu.

Idée : Benjamin* et Günter Burkhardt

Illustration : Thies Schwarz

Durée d'une partie : env. 10 minutes

On en parle dans tout le pays : dans le château du roi Benjamin, les chevaliers les plus vaillants et les plus courageux participent au plus grand tournoi de tous les temps. Ils doivent aujourd'hui trouver la porte secrète cachée dans la tour du château. On entend déjà un tapage infernal : les chevaliers courent dans tous les sens en se bousculant et en criant très fort car chacun d'eux veut être le premier à se précipiter dans la cour du château ...



Contenu

32 chevaliers (de 4 couleurs différentes)

1 plateau de jeu avec une tour et une porte secrète

8 thalers

1 dé à symbole

1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui gagnera un tour sera récompensé par le roi qui lui donnera un thaler. Le joueur qui aura deux thalers gagne la partie et sera proclamé le chevalier le plus glorieux de tous les temps par le roi Benjamin.

** Benjamin est actuellement le plus jeune créateur de jeux HABA. Il va certainement le rester encore pendant longtemps, car il a inventé ce jeu alors qu'il avait sept ans.*

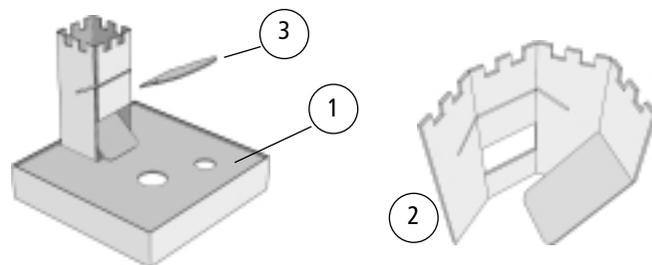
*gagner
2 thalers*

préparer les chevaliers, les thalers, le dé, assembler la tour

Préparatifs

Mettez tous les chevaliers dans le couvercle de la boîte. Préparez les thalers et le dé.

Vous allez jouer dans le fond de la boîte. Posez le plateau de jeu dans le fond (1) de la boîte. Pliez la tour pour l'assembler et emboîtez-la dans la découpe du plateau de jeu (2). Insérez la porte secrète dans la tour (3).



prendre tous les chevaliers d'une couleur

Posez le fond de la boîte au milieu de la table.

Chaque joueur choisit une couleur de chevalier et prend tous les chevaliers de cette couleur.

S'il y a moins de quatre joueurs, on laisse les chevaliers en trop dans le couvercle de la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les chevaliers avaient des cheveux longs, le joueur aux plus longs cheveux commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

lancer le dé 1 x

Sur quoi est tombé le dé ?

• Un point, deux points ou trois points ?

Le tournoi commence : envoie des chevaliers dans la tour. Ils essayent d'en ressortir le plus vite possible.

Prends le nombre correspondant de chevaliers dans ta réserve et fais-les dégringoler dans la tour du château – sans regarder dans la tour. Plus tard au cours de la partie, il pourra arriver que tu aies récupéré des chevaliers d'une autre couleur. Tu pourras aussi les mettre dans la tour.

• La porte secrète ?

Tu as trouvé la porte secrète ! Mais les autres chevaliers veulent aussi passer par cette porte – et c'est pour cela qu'il va y avoir un effroyable tumulte ...

Ouvre la porte secrète prudemment en la tirant. Les chevaliers dégringolent tous par terre.

nombre de points : mettre le même nombre de chevaliers dans la tour

porte secrète : tirer sur la porte secrète pour l'ouvrir

chevalier dans la trappe : éliminé

prendre un chevalier de sa couleur + un de chacune des autres couleurs, redonner les chevaliers restants aux joueurs correspondants

délivrer les chevaliers : Tour vide ?

Bien deviné ? reprendre un de ses chevaliers

Le joueur n'a plus assez de chevaliers ? tour fini

compter les chevaliers : Qui en a le plus ? Thaler = récompense

Voilà ce qui va se passer avec les chevaliers qui viennent de dégringoler de la tour.

➔ Tous les chevaliers qui atterrissent directement dans l'une des deux trappes restent dans cette trappe et sont éliminés pour le reste de ce tour.

➔ Le joueur qui a ouvert la porte secrète distribue alors les chevaliers qui sont sur le plateau de jeu : prends tous les chevaliers de ta couleur. Tu prends aussi – s'il y en a – un chevalier de chacune des autres couleurs. Tu redonnes les chevaliers restants aux joueurs correspondants.

Attention : les chevaliers vont être délivrés !

Si le dé est tombé sur la porte secrète et si tu sais qu'il n'y a pas de chevalier dans la tour, tu dis tout fort « Un, deux, trois : je vais délivrer un chevalier ! ».

Les autres joueurs vérifient ta supposition en regardant par dessus la tour.

Si tu as raison, tu prends un chevalier de ta couleur à n'importe quel autre joueur et tu le délivres ainsi. Il faut bien sûr que l'un des autres joueurs ait un chevalier de ta couleur.

Si tu as tort, tu ne peux pas délivrer de chevaliers ni ouvrir la porte. Ton tour est fini.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jeter le dé.

Fin d'un tour

Est-ce qu'un joueur n'a plus autant de chevaliers qu'il le lui faudrait d'après le nombre de points du dé ? Il fait dégringoler tous ses chevaliers dans le château.

C'est la fin du tour.

Compter les résultats des tours

Chaque joueur compte les chevaliers qui lui restent (même ceux d'une autre couleur). Celui qui a le plus de chevaliers gagne ce tour et prend un thaler.

Est-ce que plusieurs joueurs ont le même nombre de chevaliers ? Le gagnant est alors celui qui aura le plus de chevaliers de sa couleur. S'il y a aussi des ex æquo, ils prennent tous un thaler.

S'il y a des joueurs qui ne savent encore pas trop bien compter, on posera les chevaliers en rangées : le gagnant sera celui qui aura la plus grande rangée.

nouveau tour

Un nouveau tour commence

Après avoir compté les chevaliers, soulevez le plateau de jeu et retirez tous les chevaliers. Chaque joueur prend les huit chevaliers de sa couleur et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a gagné deux thalers. Il est proclamé le chevalier le plus vaillant de tous les temps par le roi Benjamin. Si plusieurs joueurs ont deux thalers, ils gagnent ensemble.

2 thalers =
partie gagnée

Habermäß-spiel Nr. 4461

De stormloop

Een denderend ridderspel
voor 2 - 4 helden van 4 - 99 jaar.
Met een grote, op te bouwen, kasteeltoren.

Spelidee: Benjamin* en Günter Burkhardt
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

Het hele land spreekt ervan: op het kasteel van koning Benjamin nemen de moedigste en dapperste ridders aan het grootste riddertoernooi aller tijden deel. Vandaag moeten ze de geheime deur van de labyrintische kasteeltoren vinden: de ridders lopen er roepend en stompend in rond en iedereen wil de eerste zijn die het slotplein opstormt.



Spelinhoud

32 ridders (in 4 kleuren)
1 speelbord met kasteeltoren en geheime deur
8 daalders
1 dobbelsteen met speciale afbeelding
spelregels

Doel van het spel

Degene die een stormloopronde wint, krijgt van de koning een zeldzame daalder ten geschenke. Wie twee daalders heeft, wint het spel en wordt door koning Benjamin tot roemrijkste ridder aller tijden "geslagen".

* Benjamin is momenteel de jongste van alle HABA-spellenbedenkers. Dat zal hij beslist nog wel een tijdlang blijven, want hij heeft dit spel op de leeftijd van zeven jaar uitgevonden.

2 daalders
winnen

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 67533

Aufl. 2004/1