Burcht Sluimerschat

Een ongewoon geheugenspel voor 1 tot 4 listige dieven van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelidee

Stil rust Burcht Sluimerschat in de donkere nacht. Alle bewoners slapen en merken niet hoe behendige rovers rond de muren sluipen. Enkel de 12 bewakers van de legendarische burchtschat doen geen oog dicht – of misschien soms toch, heel eventjes? Als een inbreker twee wachters betrapt terwijl ze knikkebollen, kan hij de schat jatten. Daartoe moeten jullie echter de juiste bewakerkaartjes omdraaien. De jacht op de waardevolle munten uit de schat kan beginnen ...

Spelinhoud

12 slaapkopkaartjes, 12 bewakerkaartjes, 24 munten uit de schat, 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Meng de kaartjes met de slaapkoppen (gele achterkant) en leg ze met het HABA-logo naar boven in een patroon van 3 x 4 kaartjes. De bewakerkaartjes (groene achterkant) leg je willekeurig en met de afbeelding naar boven in een kring rond de slaapkoppen. Laat telkens wat plaats ertussen. Verdeel nu de 24 munten willekeurig tussen de bewakerkaartjes. Tussen twee bewakers leg je altijd minstens één en maximum 3 munten.

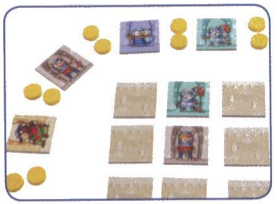
Spelverloop

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De oudste speler begint. Draai twee slaapkopkaartjes om. De twee overeenkomstige bewakers in de kring vallen hierdoor meteen in slaap. Kijk nu of deze twee bewakers samen een schat bewaken.

- Als beide bewakerkaartjes in de kring naast elkaar liggen en dus samen een schat bewaken, mag je alle munten tussen hen nemen en voor je leggen. Dan draai je beide slaapkopkaartjes in het midden weer om.

- Als de twee bewakerkaartjes weliswaar naast elkaar liggen, maar de munten al gestolen werden, heb je pech. Draai de beide slaapkopkaartjes dan weer om.

- Als tussen de beide bewakerkaartjes nog andere bewakerkaartjes liggen, kan je de schat niet jatten. Draai de beide slaapkopkaartjes dan weer om.



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle munten gestolen zijn. De speler die de meeste munten voor zich heeft liggen, wint het spel en is de hoofdrover van Burcht Sluimerschat.

Variant voor één speler

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je mag ca. 30 seconden naar de slaapkopkaartjes kijken. Pas dan draai je ze om en begint het spel.
- Telkens als je 2 slaapkopkaartjes hebt omgedraaid, moet je deze en een willekeurig bewakerkaartje uit de kring omdraaien. Denk goed na welk bewakerkaartje je omdraait, want munten die naast een omgedraaid kaartje liggen, kun je niet meer jatten.

Het spel eindigt als je alle bewakerkaartjes hebt omgedraaid. Hoeveel munten kon je stelen? Heb je meer munten gejat dan de wachters nog bewaken?

Tip: het spel wordt moeilijker als je vóór het begin niet naar de slaapkopkaartjes kijkt.

Château Bel-endormi

Un jeu de mémoire original pour 1 à 4 rusés brigands de 4 à 99 ans.

Auteure : Heinz Meister
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Idée

Le château Bel-endormi s'élève, paisible, dans la nuit noire. Tous ses habitants dorment à poings fermés. Ils n'entendent pas les agiles brigands longer les murs sur la pointe des pieds... Seuls les 12 gardiens du fabuleux trésor du château ne clignent même pas des yeux... Même pas pour une petite seconde ? Si un brigand surprend deux gardiens en train de sommeiller, il pourra dérober le trésor qu'ils surveillent. Pour cela, il vous faut retourner les bonnes plaquettes des gardiens endormis et la chasse au trésor peut commencer...

Contenu du jeu

12 plaquettes de gardiens endormis, 12 plaquettes de gardiens éveillés, 24 pièces du trésor, 1 règle du jeu

Préparatifs

Mélangez les plaquettes avec les gardiens endormis (verso beige) faces cachées et déposez-les avec le logo HABA vers le haut sur 3 rangées de 4 plaquettes. Formez au hasard un cercle avec les plaquettes des gardiens éveillés (verso vert) autour des plaquettes avec les dormeurs en laissant un peu d'espace entre chacune d'entre elles. Répartissez les 24 pièces du trésor au hasard entre les différentes plaquettes des gardiens éveillés. Il doit toujours y avoir entre 1 et 3 pièces entre deux gardiens éveillés.

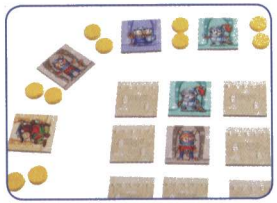
Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Retourne deux plaquettes de gardiens endormis. Les deux gardiens correspondants situés dans le cercle s'endorment immédiatement. Vérifie si ces deux gardiens surveillent le même trésor :

- si les deux plaquettes des gardiens éveillés sont côte à côté dans le cercle et qu'ils surveillent donc le même trésor, tu peux prendre toutes les pièces situées entre eux et les déposer devant toi. Retourne ensuite les deux plaquettes avec les gardiens endormis au milieu, faces cachées.

- Si les deux plaquettes de gardiens éveillés sont certes l'une à côté de l'autre, mais que les pièces ont déjà disparu : pas de chance ! Retourne les deux plaquettes avec les gardiens endormis, faces cachées.

- S'il y a d'autres gardiens éveillés entre les deux plaquettes de gardiens convoitées, tu ne peux pas récupérer le trésor. Retourne les deux plaquettes avec les gardiens endormis au milieu, faces cachées.



C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque toutes les pièces du trésor ont été récupérées. Le joueur qui a le plus de pièces du trésor devant lui gagne le jeu et est le brigand en chef du château Bel-endormi.

Variante pour un joueur

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Tu as le droit de regarder les 12 plaquettes avec les gardiens endormis pendant environ 30 secondes. Retourne les plaquettes faces cachées et le jeu peut commencer.
- À chaque fois que tu retournes 2 plaquettes avec les gardiens endormis, tu dois retourner ces plaquettes et n'importe quelle plaquette de gardien éveillé dans le cercle des gardiens. Réfléchis bien quelle plaquette de gardien éveillé tu veux retourner, puisque tu ne pourras plus voler les pièces situées à côté des plaquettes de gardiens éveillés déjà retournées.

Le jeu s'achève quand tu as retourné toutes les plaquettes de gardiens éveillés. Combien de pièces as-tu récupérées ? As-tu réussi à voler plus de pièces que les gardiens ne pouvaient protéger ?

Astuce : pour rendre le jeu encore plus difficile, ne regarde pas les plaquettes avec les gardiens endormis avant de jouer !