

MONDSCHHEIN HELDEN

Rettet die
verzauberten Burgjuwelen



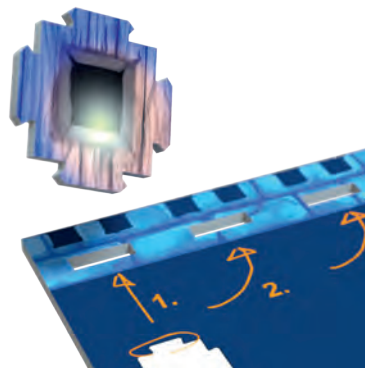
Moonlight Castle - Reclaim the Enchanted Jewels

Moonlight Heroes : Sauvons les pierres précieuses !

Helden van het maanlicht - Red de betoverde kasteeljuwelen

Los Valientes del Claro de Luna – Rescate de las Joyas Hechizadas del Castillo

Il castello al chiaro di luna – Alla ricerca dei gioielli incantati



Zusammenbau der Turmwände

Bevor es losgeht, müsst ihr einmalig die Turmwände zusammenbauen. Lasst euch dabei von euren Eltern helfen. So entstehen die beiden stabilen Turmwände der Burg:



Assembling the Tower Walls

Before getting started for the first time, you need to assemble the tower walls. You can have an adult help you with this. How to create the two stable tower walls of the castle:



Assemblage des murs

Avant de commencer à jouer, assemblez les murs pour former les tours. Voici comment assembler les deux murs du château :



Het in elkaar zetten van de torens met muur

Voor je kunt spelen, moet je de torens met muur in elkaar zetten. Laat je daarbij helpen door je ouders. Zo maak je de twee stabiele torens met muur voor de burcht:



Montaje de las torres amuralladas

Antes de jugar por primera vez, debéis montar las torres amuralladas. Para ello, pedid ayuda a vuestros padres. Las dos torres amuralladas del castillo se montan de la siguiente forma:



Montaggio delle pareti delle torri

Prima di iniziare dovete assemblare le pareti delle torri. Fatevi aiutare dai vostri genitori. Come realizzare le due robuste pareti delle torri del castello:

1

Legt eine Turmwandplatte flach auf den Tisch.
Steckt ein beliebiges kleines Turmdach in einen der zwei äußeren Schlitzte.

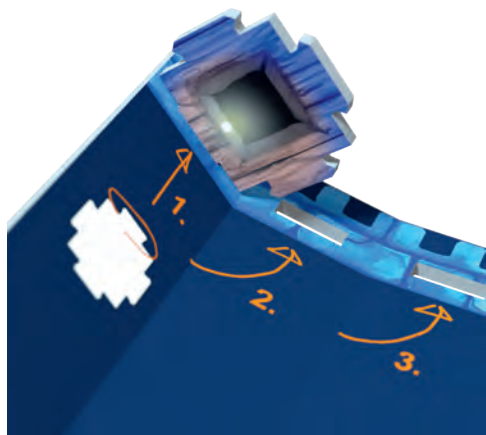
Lay a tower wall piece flat on the table.
Insert one of the small turret roofs into one of the outer slots.

Placez un pan de mur à plat sur la table.
Prenez un toit et placez-le dans la fente en haut à gauche du mur.

Leg een torenkaartje op de tafel.
Steek een klein torendak in een van de twee gleuven aan de buitenkant.

Colocad la lámina de un muro sobre la mesa.
Introducid un tejado en una de las ranuras de los extremos.

Appoggiate una tessera della parete della torre sul tavolo.
Infilate un piccolo tetto della torre a piacere in una delle due fessure esterne.



2

„Rollt“ den Turm dann nach innen ein. Achtet darauf, dass das kleine Turmdach bei jeder neuen Umdrehung in das dafür vorgesehene Loch „einklickt“.



3

„Klickt“ gemeinsam mit der letzten Turmdachseite noch die beiden seitlichen Verbindungsnoppen in ihre vorgesehenen Schlitzte. Fertig ist der erste Turm! Wiederholt das, bis ihr alle vier Türme der beiden Turmwände zusammengebaut habt.

Then “roll” the turret inwards. Make sure that the small turret roof “clicks” into the hole each time it is turned.

When connecting the last turret roof side, “click” the two side connection tabs into their slots. The first tower is ready!

Repeat until you have assembled all four towers on the two tower walls.

« Enroulez » ensuite la tour vers l’intérieur du mur. Veillez à ce que le petit toit « s’enclenche » dans la fente prévue à cet effet à chaque nouvelle rotation.

Lorsque vous arrivez à la dernière fente, enfoncez en même temps les deux picots latéraux de la tour dans les fentes prévues à cet effet. La première tour est prête ! Répétez l’opération pour assembler les trois autres tours.

„Rol“ de toren in elkaar. Zorg ervoor dat tijdens het rollen het kleine torendak in elke daarvoor bestemde gleuf „klikt“.

„Klik“ samen met de laatste kant van het torendak de zijverbindingen in de daarvoor bestemde gleuven. Je eerste toren in klaar.

A continuación, id «enrollando» la torre procurando que, en cada vuelta, el tejado quede encastrado en la ranura correspondiente.

En la última vuelta, aseguraos de introducir también las dos pestañas laterales en los orificios correspondientes. ¡La primera torre ya está lista!

“Arrotolate” quindi la torre verso l’interno. Assicuratevi che il tetto piccolo della torre “scatti” in posizione nell’apposito foro a ogni rotazione successiva.

Fate “scattare” in posizione insieme all’ultimo lato del tetto della torre anche le due linguette laterali, che andranno a inserirsi nelle apposite fessure. La prima torre è pronta!



MONDSCHHEIN HELDEN

Rettet die verzauberten Burgjuwelen

Ein zauberhaftes Sammel- und Schiebispiel für 2–4 kleine Helden ab 5 Jahren.

Autoren: Wilfried & Marie Fort • **Illustration:** Monica Pierazzi Mitri

Redaktion: Robin Eckert • **Spieldauer:** 30 Minuten



Es ist tief in der Nacht und die Landschaft wiegt sich friedlich in den Schlaf. Der volle Mond erleuchtet den Garten bis an die hohe Pforte der majestätischen Burg. Nur ihre nachtaktiven Bewohner sind noch immer hellwach. Grillen zirpen, Frösche quaken, Edelsteine fliegen ... Moment! Edelsteine fliegen?!? Schwebt da tatsächlich gerade ein Smaragd am Fenster vorbei? Oh nein, das ist das Werk von Zirroz, dem bösen Zauberer. Auf seinem magischen Strahl lässt er heimlich alle Edelsteine durch das Haupttor schweben. Das müssen wir verhindern! Schnell raus, dann können wir ihn austricksen: Wir tauschen die Edelsteine unbemerkt gegen bunte Kiesel aus den Brunnen. Na los, jetzt holen wir uns die Schätze zurück!

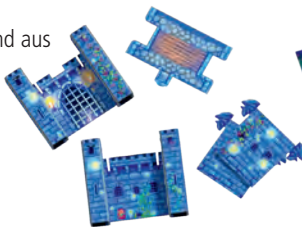
Wer am Ende des Spiels die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel

Baut die Turmwände, wie auf Seite 2 und 3 beschrieben, zusammen. Einmal zusammengebaut, passen sie problemlos in die Schachtel und müssen nicht mehr auseinandergebaut werden.

Spieldinhalt

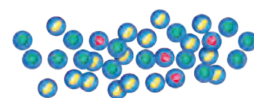
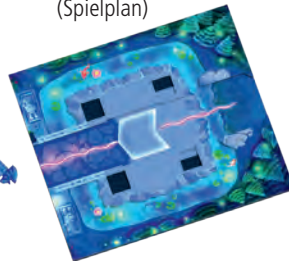
1 Burg (bestehend aus
2 Turmwänden,
2 Seitenwänden
und 1 Dach)



1 Stoffbeutel



1 Burggarten
(Spielplan)

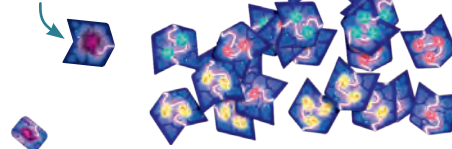


60 Kieselsteine

1 durchsichtiger
Schieber



27 Edelstein-Wegplättchen
& 1 Magie-Wegplättchen

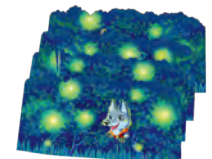


1 Startspielermarker

4 Springbrunnen



4 Spielfiguren
& 1 Magierfigur



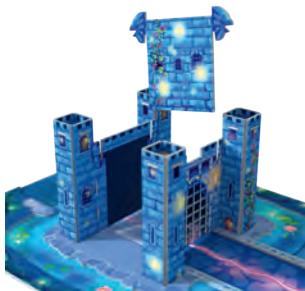
4 Sichtschirme

Klappt den Spielplan auf und baut die Burg darauf:

- 1 Stellt die beiden Turmwände der Burg in die dafür vorgesehenen Vertiefungen im Spielplan. Achtet darauf, dass das große Tor nach vorne und jeder Turm nach außen zeigt.



- 2 Schiebt nun eine der beiden Seitenwände von oben in die dafür vorgesehenen Schlitz, bis deren Ende auf die untere Lage des Plans trifft.



- 3 Überprüft die Position der Seitenwand noch einmal an der Vertiefung an der Burgseite. Helft bei Bedarf nach: Hier sollte kein Schlitz zu sehen sein.



- 4 Mischt nun die 27 Edelstein-Wegplättchen und stapelt sie aufeinander. Achtet darauf, dass die Diamanten immer nach oben zeigen. Legt abschließend das Magie-Wegplättchen obenauf.



- 5 Schiebt den Wegplättchen-Stapel auf den aufgedruckten Pfeil innerhalb der Burg. Schiebt ihn so weit hinein, bis ihr damit komplett an die Seitenwand anstoßt.



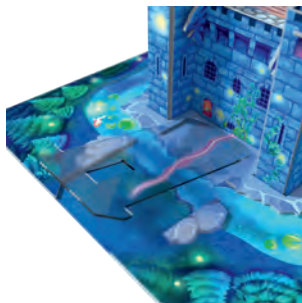
- 6 Schiebt nun die zweite Seitenwand von oben in die dafür vorgesehenen Schlitz, bis auch deren Ende auf die untere Lage des Plans trifft. Überprüft auch das an der Vertiefung an der Burgseite.



- 7 Setzt das Dach auf die Burg, sodass der Wachposten nach vorne zeigt. Fertig ist die Burg!



- 8 Legt nun noch den Schieber in die dafür vorgesehene Vertiefung hinter der Burg.



- 9 Stellt zuletzt die lilafarbene Magierfigur in das dafür vorgesehene Loch des Schiebers.





Greift nun zur Magierfigur und bewegt damit den Schieber in die Burg hinein, bis es nicht mehr weiter geht: Ein Wegplättchen „schwebt“ vorne aus dem Tor. Zieht danach den Magier samt Schieber wieder komplett zurück.

Achtet darauf, **den Schieber sowohl beim Hineinschieben als auch beim Zurückziehen immer so weit zu bewegen**, bis er **anstößt**.

Wiederholt das, bis die Allee vor der Burg komplett mit Wegplättchen gefüllt ist.

Legt entsprechend eurer Spieleranzahl folgende Springbrunnen in die dafür vorgesehenen Aussparungen im Burggarten:



2 Spieler:



3 Spieler:



4 Spieler:



Sollte sich der Schieber mal nicht mehr in die Burg schieben lassen, hat sich wohl etwas verklemt.

Das lässt sich aber leicht lösen:

Schiebt das Wegplättchen auf der Brücke wieder in Richtung Burg zurück, bis ihr auf einen Widerstand stoßt. Jetzt solltet ihr wieder normal nach vorne schieben können.



„Kommt zu mir, funkelnde Juwelen, kommt!“



In welcher Aussparung welcher Brunnen liegt, hat keinen Einfluss auf das Spiel. Nicht gefüllte Aussparungen bleiben einfach leer.

Die beiden Symbole und gibt es in zwei Ausführungen: **weiß** (Vorderseite) und **gold** (Rückseite).

Um das Spiel kennenzulernen, empfehlen wir die Vorderseiten mit den weißen Symbolen.

Wenn ihr mit dem Spiel bereits besser vertraut seid, könnt ihr auch die Rückseiten mit den goldenen Symbolen ausprobieren oder auch beliebig variieren.

Jeder Spieler nimmt sich eine der 4 Spielfiguren, sowie den dazugehörigen Sichtschirm. Stellt diesen so vor euch auf, dass eure Mitspieler nicht dahinter blicken können.

Werft alle 60 Kieselsteine in den Stoffbeutel und mischt sie gut durch. Dann lasst den Beutel reihum gehen und zieht je 4 Kieselsteine heraus. Legt diese hinter euren Sichtschirmen ab.

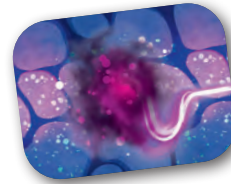


Heldenehre:

Ihr seid Helden und Helden schummeln nicht! Wenn ihr Kieselsteine zieht und hinter euren Sichtschirm legt, dann nehmt euch immer nur die korrekte Anzahl. Das gilt natürlich für das gesamte Spiel.

Legt übrig gebliebene Spielfiguren, Sichtschirme sowie Springbrunnen wieder in die Schachtel zurück.

Die größte Nachteule unter euch wird Startspieler und erhält den Startspielermarker. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.



Spielablauf

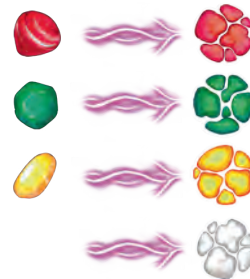
Beginnend beim Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du den Stoffbeutel zu dir. In deinem Zug darfst du dich zuerst **neu verstecken** und danach können an der Allee **Edelsteine gerettet** werden.

1. Neu verstecken:

Schnell, Kopf runter!

Bewege dich auf ein **unbesetztes Feld** deiner Wahl. Felder, auf denen andere Spieler stehen, sind leider schon besetzt.

- Um dich auf ein **farbiges Feld** zu bewegen, musst du einen Kieselstein in der Farbe des Feldes ablegen.
Abgelegte Kieselsteine legst du neben dem Spielplan ab, sodass sie jeder sehen kann.
Hast du keinen Kieselstein in der passenden Farbe, musst du dir wohl einen anderen Ort aussuchen.
- Für das Betreten eines **weißen Feldes** musst du keinen Kieselstein ablegen.

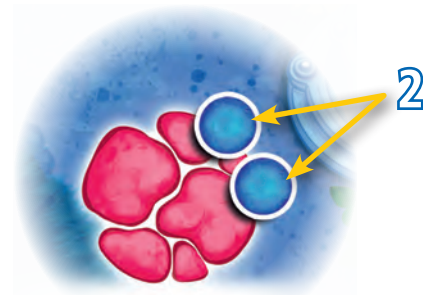


Auf dem Weg gibt's vielleicht sogar ein paar Kieselsteine einzusammeln!

Ziehe dann – ohne hineinzusehen – aus dem Stoffbeutel so viele Kieselsteine, wie neben dem Feld, **auf das du dich bewegt hast**, abgebildet sind. Lege sie hinter deinen Sichtschirm.

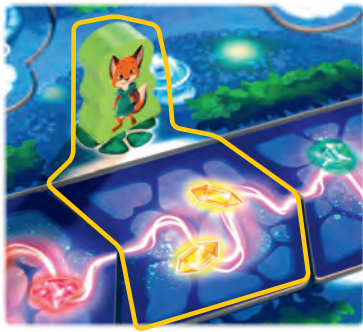
Sind neben dem Feld keine Kieselsteine abgebildet, darfst du auch keine ziehen.

Springbrunnen mit goldenen Symbolen haben hierzu noch einmal eigene Regeln. Diese findet ihr am Ende der Anleitung.



Der Beutel ist leer? Dann nimmt alle Kieselsteine, die neben dem Spielplan abgelegt wurden und werft sie zurück in den Beutel. Mischt diesen gut durch.

Du kannst auch stehenbleiben. **Aber das ist nur dann möglich**, wenn du in derselben Runde die neben dir liegenden Edelsteine rettetest. Es ist somit nicht möglich, auf einem weißen Feld stehenzubleiben. Auch die Kieselsteine eines Feldes sammelst du nur, wenn du dich darauf bewegst.

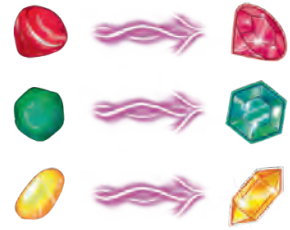


2. Edelsteine retten:

Hehe, Kieselsteine funkeln doch fast genau so schön.

Du kannst nur die Edelsteine von dem direkt neben dir liegenden Wegplättchen retten. Auf einem weißen Feld lässt sich diese Aktion daher nie ausführen.

Du brauchst nun für **jeden** auf dem Wegplättchen abgebildeten Edelstein einen farblich passenden Kieselstein. Hast du die benötigten Kieselsteine dabei?



• Nein?

Schade, so nah und doch so fern. Diese Runde gehst du leider leer aus.

• Ja?

Perfekt! Lege die entsprechenden Kieselsteine neben dem Spielplan ab, sodass sie jeder sehen kann.

Nimm nun das Wegplättchen aus der Allee und drehe es auf seine Rückseite, um herauszufinden, welche Magie bereits auf die Edelsteine wirkt.

Was ist dort zu sehen?

Nichts? *Puh, die Edelsteine waren noch nicht von der Magie beeinflusst!*

Nichts passiert.

 *Ich fühle die Magie!*

Schiebe so viele neue Wegplättchen aus der Burg, wie Pfeile zu sehen sind.

 *Ich glaube, der Magier wird ungeduldig.*

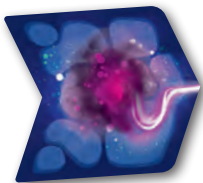
Schiebe so viele neue Wegplättchen aus der Burg, bis die Allee wieder komplett gefüllt ist.

 *Oh, wow! Dieser Stein hat es aber in sich!*

Du bist sofort noch einmal an der Reihe und darfst dich neu verstecken sowie Edelsteine retten.

Lege dann das Wegplättchen hinter deinem Sichtschirm ab. Hast du zuvor schon Wegplättchen gesammelt, lege es darauf.

Es kann vorkommen, dass Wegplättchen beim Schieben aus dem Spielplan geschoben werden. Diese gehören nun dem Magier und sind nicht mehr zu retten.



Erscheint beim Schieben das Magie-Wegplättchen vor der Burg, ist die letzte Runde eingeläutet.

Ihr spielt die aktuelle Runde noch zu Ende und endet vor dem Spieler mit dem Startspieler-Marker. Geschoben wird dabei nicht mehr.

Liegt am Ende deines Zuges kein Wegplättchen mehr vor der Brücke in der Allee, wird Zirroz wütend: Schiebe sofort 6 neue Wegplättchen aus der Burg.

Spielende

Zählt nun alle Edelsteine, die ihr auf euren Wegplättchen sammeln konntet. Wer die meisten Edelsteine aus den Fängen des Zauberers Zirroz retten konnte, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten verbliebenen Kieselsteinen.

Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Der Dank des Königs ist euch sicher, ihr glorreichen Mondscheinhelden!

Variante Vollmond

Bei Vollmond ist es fast taghell! Für diese Variante braucht ihr also die Sichtschirme nicht. Jeder Spieler kann immer genau sehen, wer von euch welche Kieselsteine gesammelt hat. Dadurch wird das Spiel berechenbarer und somit auch taktischer!

Falls ihr Spieler am Tisch habt, die bei ihren Spielzügen noch ein wenig Hilfe brauchen, könnt ihr auch nur bei ihnen die Sichtschirme weglassen. Denn: Es lässt sich besser beraten, wenn man sieht, welche Kieselsteine ein Spieler schon gesammelt hat.

Variante Ritualbrunnen

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr mit den Brunnen, auf denen goldene Symbole zu sehen sind, spielen. Hier lassen sich weiterhin gut Kieselsteine sammeln. Aber jeder Brunnen hat seine eigene kleine

Regel, sodass unterschiedliche Brunnen je nach Situation eine bessere oder schlechtere Wahl bedeuten können.



Ziehe 4 Kieselsteine.
Lege dann 2 davon
neben dem Spielplan ab.



Ziehe 4 Kieselsteine.
Wähle 1 Farbe und
lege alle Kieselsteine
neben dem Spielplan ab,
die nicht dieser Farbe
entsprechen.



Ziehe 4 Kieselsteine.
Lege dann 1 davon
neben dem Spielplan ab.



Ziehe 4 Kieselsteine.
Behalte 1 von jeder
gezogenen Farbe und
lege alle weiteren neben
dem Spielplan ab.





MOONLIGHT CASTLE

Reclaim the Enchanted Jewels



A magically colorful collecting and sliding game for 2 to 4 heroes, ages 5 years and up.

Game Designers: Wilfried & Marie Fort • **Illustrator:** Monica Pierazzi Mitri

Game Developer: Robin Eckert • **Playtime:** 30 Minutes

It's late at night and the world has drifted off to sleep. A full moon lights up the garden and the tall gate of the majestic castle. But the nocturnal inhabitants are wide awake. Crickets chirp, frogs croak, and jewels fly... Wait a second! Flying jewels?!? Was that just an emerald floating past the window? Oh no, it's the work of Zirro the Evil Magician. He is secretly making all the jewels float out through the main gate using his magical powers. We have to stop him! If we're fast enough, we can trick him. We can secretly swap the jewels for colorful pebbles from the fountains. Let's get going to get the jewels back!

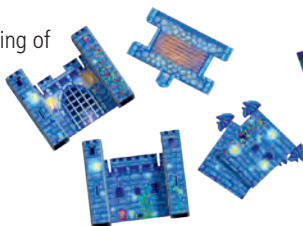
The player with the most jewels in front of them at the end wins the game.

Before the First Game

Assemble the tower walls as described on pages 2 and 3. Once assembled, they fit easily into the box and do not need to be disassembled.

Contents

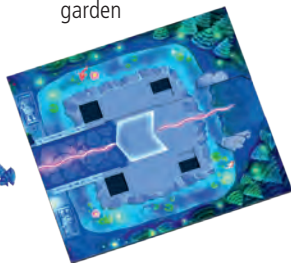
1 castle (consisting of
2 tower walls,
2 side walls
and 1 roof)



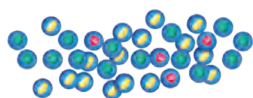
1 cloth pouch



1 castle
garden



60 pebbles

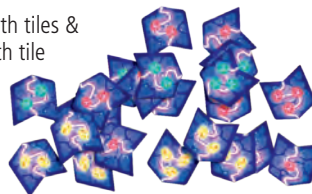


1 transparent slider



27 jewel path tiles &
1 magic path tile

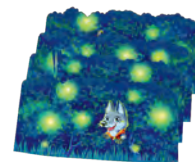
1 starting player token



4 fountains



4 play figures &
1 magician



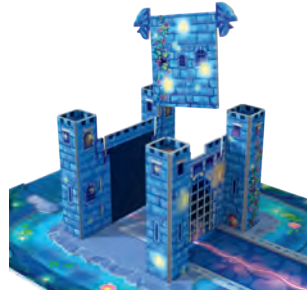
4 screens

Game Setup



Unfold the game board and set up the castle on it:

- 1 Place the two tower walls of the castle in the cutouts in the game board. Make sure that the main gate is facing the front and each tower faces outwards.
- 2 Now slide one of the two side walls down into the slots provided until the bottom reaches the lower position of the game board.
- 3 Check the position of the side wall again at the recess on the side of the castle. Adjust if necessary. There should be no slit visible.



- 4 Now shuffle the 27 jewel path tiles and place them in a stack. Make sure that the diamonds are always facing up. Place the magic path tile on top of the stack.
- 5 Slide the path tile stack onto the printed arrow inside the castle. Push the stack in until it sits completely flush with the side wall.
- 6 Now slide the second side wall down into the slots provided until the bottom also reaches the lower position of the game board. Also check this with the recess on the side of the castle.



- 7 Place the roof on the castle with the guard post facing the front. The castle is completed!
- 8 Now place the slider in the recess behind the castle.
- 9 Finally, place the purple magician figure in the hole on the slider.





Now hold the magician figure and move the slider into the castle until it stops. A path tile “floats” out of the front gate.

Then pull the magician and slider back out.

Make sure that you always **only move the slider** until it **stops**, both when **pushing in and pulling back**.

Repeat until the path in front of the castle is completely filled with path tiles. Depending on the number of players, place the following fountains in the recesses provided in the castle garden:



2 players:



3 players:



4 players:



It makes no difference which fountain is placed in which recess. Recesses that are not filled simply remain empty.

The two symbols ★ and ☾ are available in two versions: **white** (front) and **gold** (back).

If you are still getting to know the game, we recommend the front side with the white symbols.

If you already know the game, you can also try the backs with the gold symbols or a combination of both.

Each player takes one of the 4 play figures and the corresponding screen. Place the screen in front of you so that the other players cannot see behind it.

Put all 60 pebbles in the cloth pouch and mix well. Then pass the pouch around and pull out 4 pebbles each. Place these behind your screen.

If the slider cannot be pushed into the castle, it's likely that something has jammed.

This is easily solved:

Push the path tile on the bridge back towards the castle until you feel resistance. Now you should be able to push forward again normally.



“Come to me, sparkling jewels, come!”

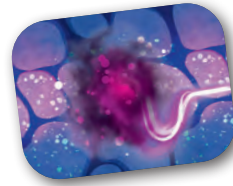


Hero's pledge:

You're heroes and heroes don't cheat! When you draw pebbles and place them behind your screen, only take the correct number. This naturally applies for the entire game.



Return the remaining play figures, screens and fountains back to the box.
The biggest night owl among you becomes the starting player and receives the starting player token. If you can't agree, the youngest player starts.



How to Play

The starting player goes first then players take turns in a clockwise direction.

When it's your turn, take the cloth pouch. On your turn, you may first **hide again** and then **rescue jewels** on the path.

1. Hide Again:

Quick, keep your head down!

Move to an **empty** space of your choice. Spaces that other players are standing on are already occupied.

- To move to a **colored space**, you must place a pebble that is the same color as the space.

Place the pebbles next to the game board, near where you moved to, so that everyone can see them.

If you don't have a pebble in the matching color, you need to choose a different space.

- You do not need to place a pebble to move to a **white space**.

There may even be a few pebbles to collect on the way!

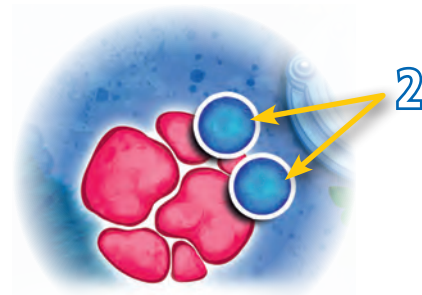
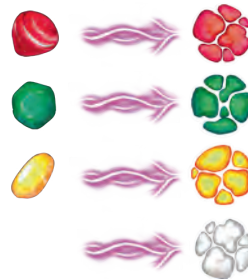
Then, without looking inside, draw as many pebbles out of the cloth pouch as are shown next to **the space you moved to**. Place them behind your screen.

If there are no pebbles shown next to the space, you may not draw any.

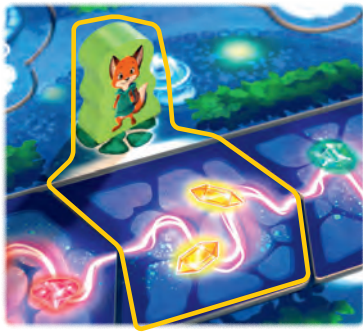
Fountains with golden symbols have their own rules that can be found at the end of the rules.

You can also stay where you are, instead of moving to a new space. **But this is only possible** if you recover the jewels next to you in the same round. It is therefore not possible to stay on a white space.

You can also only collect the pebbles of a space when you move to it.



The pouch is empty? Then take all the pebbles that have been placed next to the game board and throw them back into the pouch. Mix them well.

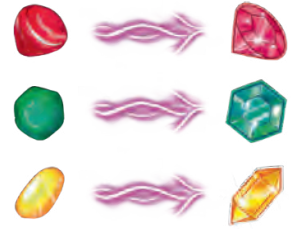


2. Recovering Jewels:

Teehee, the pebbles glisten almost as beautifully.

You can only recover the jewels from the path tile directly next to you. This action can therefore never be carried out on a white space.

You now need a matching pebble for **each** jewel shown on the path tile. Do you have the pebbles you need?



Sometimes path tiles may be pushed out of the game board when they are pushed. These now belong to the magician and can no longer be recovered.



- **No?**

Too bad! So near and yet so far. Unfortunately you don't get anything this round.

- **Yes?**

Perfect! Place the matching pebbles next to the game board so that everyone can see them.

Now take the path tile out of the path and turn it over to find out which magic spell has been cast on the jewels.

What can you see?

Nothing? *Boo! No magic spell has been cast on the jewels!*

Oh well.



I feel the magic!

Slide as many new path tiles out of the castle as there are arrows.



I think the magician is getting impatient.

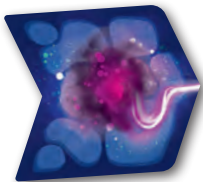
Slide as many new path tiles out of the castle as you need to completely fill the path again.



Oh wow! This jewel has it all!

It's your turn again right away. You can **hide again** and also **recover jewels**.

Then place the path tile behind your screen. If you have already collected path tiles, place it on top.



If the magic path tile appears in front of the castle when a tile is pushed out, it signals the last round.

Finish playing the current round so everyone has had the same number of turns. However, no more path tiles are pushed out during these last turns.

If, at the end of your turn, there is no path tile on the path in front of the bridge, Zirroz gets angry. Immediately push 6 new path tiles out of the castle.

End of the Game

Now count all the jewels that you were able to collect on your path tiles. The player who recovered the most jewels from the clutches of Zirroz the Magician wins.

If there is a tie, the player with the most remaining pebbles wins.

If there is still a tie, these players win together.

The King is sure to be very grateful to you glorious moonlight heroes!



Full Moon Variant

During the full moon, it's almost as bright as the day! You do not need the screens for this variant. Each player can always see exactly who has collected which pebbles. This makes the game more predictable and also more strategic!

If you have players at the table who still need a little help with their moves, you can also only leave their screens in the box. After all - it's easier to give advice if you can see which pebbles a player has already collected.

Ritual Fountain Variant

As soon as you are familiar with the game, you can play with the fountains that have golden symbols on them. Pebbles can still be collected here.

But each fountain has its own small rule, so different fountains can mean a better or worse choice depending on the situation.



Draw 4 pebbles.
Then place 2 of them next to the game board.



Draw 4 pebbles.
Select 1 color then place all the pebbles that do not match this color next to the game board.



Draw 4 pebbles.
Then place 1 of them next to the game board.



Draw 4 pebbles.
Keep 1 of each color drawn then place all the others next to the game board.





MOONLIGHT HEROES

Sauvons les pierres précieuses !



Un fabuleux jeu de collecte et de stratégie pour 2 à 4 petits héros à partir de 5 ans.

Auteurs : Wilfried & Marie Fort • **Illustration :** Monica Pierazzi Mitri

Rédaction : Robin Eckert • **Durée du jeu :** 30 minutes

Il se fait tard et la campagne s'endort paisiblement. La pleine lune illumine le jardin jusqu'au sommet du château majestueux. Les grillons chantent, les grenouilles coassent, les pierres précieuses volent... Mais... comment ça ? Des pierres précieuses qui volent ?? Est-ce vraiment une émeraude qui passe à l'instant devant la fenêtre ? Oh non, c'est l'œuvre du sorcier maléfique, Zirro. Son rayon magique fait franchir discrètement la porte principale à toutes les pierres précieuses, suspendues dans les airs. Nous, les Moonlight Heroes, devons l'en empêcher ! Sortons vite pour le piéger : nous échangerons les pierres précieuses contre des cailloux colorés récupérés dans les fontaines sans qu'il s'en rende compte. Sauvons les pierres précieuses !

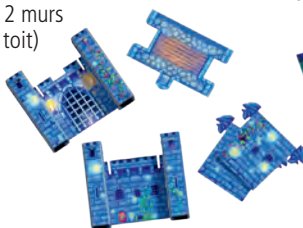
Celui qui a réussi à sauver le plus grand nombre de pierres précieuses des griffes du sorcier Zirro remporte la partie.

Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les murs avec tours comme décrit pages 2 et 3. Une fois assemblés, vous n'aurez plus besoin de les démonter, les tours rentrent parfaitement dans la boîte.

Contenu du jeu

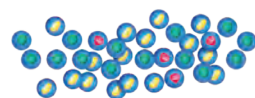
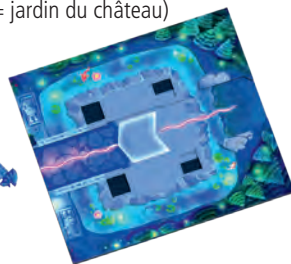
1 château
(= 2 murs
avec 2 tours, 2 murs
latéraux et 1 toit)



1 sachet en
tissu



1 plateau de jeu
(= jardin du château)

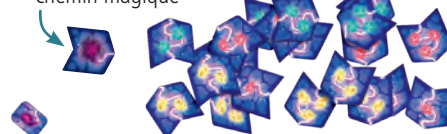


60 cailloux

1 poussoir
transparent



27 tuiles de chemin « pierre
précieuse » et 1 tuile de
chemin magique

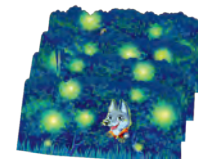


1 marqueur « premier joueur »

4 fontaines



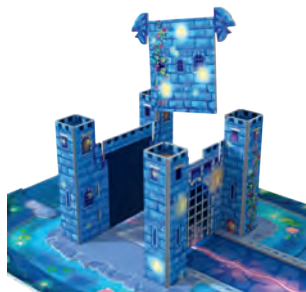
4 figurines
héros et
1 sorcier



4 paravents

Dépliez le plateau de jeu et installez le château dessus :

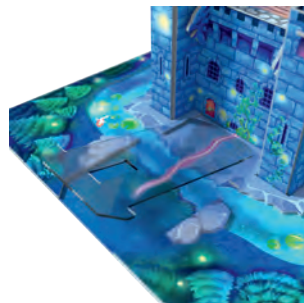
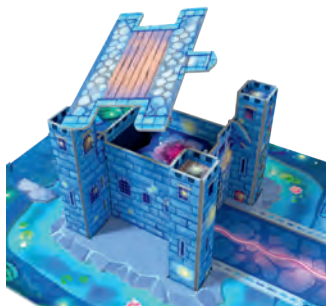
- 1 Enfoncez les deux murs avec tours dans les fentes prévues à cet effet sur le plateau de jeu. Veillez à ce que la grande porte soit à l'avant et à ce que chaque tour soit à l'extérieur.
- 2 Faites coulisser l'un des deux murs latéraux par dessus dans les fentes prévues à cet effet jusqu'à ce que son extrémité atteigne le plateau.
- 3 Vérifiez la position du mur latéral : aucun espace ne doit être visible ici.



- 4 Mélangez les 27 tuiles de chemin « pierre précieuse », puis formez une pile. Elles doivent toujours être posées face « diamants » visible. Ensuite, posez la tuile de chemin magique sur cette pile.
- 5 Placez la pile de tuiles de chemin sur la flèche illustrée à l'intérieur du château. Poussez-là jusqu'à ce qu'elle bute contre le mur latéral.
- 6 Faites coulisser le second mur latéral par dessus dans les fentes prévues à cet effet jusqu'à ce que son extrémité atteigne elle aussi le plateau. Vérifiez également l'encastrement sur le côté du château.



- 7 Placez le toit sur le château de sorte que le poste de garde soit à l'avant. Et voilà ! Le château est fin prêt.
- 8 Placez à présent le poussoir dans le renforcement derrière le château.
- 9 Enfin, placez la figurine violette du sorcier dans le trou prévu à cet effet sur le poussoir.





Zirroz le sorcier, placé sur le poussoir, vous permet d'avancer les tuiles du chemin hors du château. Il ensorcèle les pierres précieuses pour les dérober au roi !

Selon le nombre de joueurs, placez les fontaines suivantes dans les emplacements prévus à cet effet dans le jardin du château :

2 joueurs :



3 joueurs :



4 joueurs :



Le placement des fontaines n'influe pas sur le jeu. Selon le nombre de joueurs, certains emplacements resteront vides.

Les deux symboles ★ et ☾ sont disponibles en deux versions : **blanc** (recto) et **or** (verso).

Pour vous familiariser avec le jeu, nous vous recommandons d'utiliser les rectos portant les symboles blancs.

Lorsque vous connaîtrez le jeu, vous pourrez alors essayer les versos aux symboles dorés ou varier à volonté.

Avant de commencer, faites sortir 6 tuiles du château pour remplir le chemin.

Chaque joueur prend l'une des 4 figurines ainsi que le paravent correspondant. Placez-le devant vous de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir ce qu'il y a derrière.

Replacez dans la boîte les figurines, paravents et fontaines qui ne servent pas.

Un conseil : si certains joueurs ont encore besoin d'un peu d'aide pour jouer, ils peuvent jouer sans leur paravent. Il sera plus facile pour les autres joueurs de les conseiller s'ils voient les cailloux qu'ils ont déjà réunis.

Mettez les 60 cailloux dans le sachet en tissu et mélangez-les bien. Puis, tirez-en chacun 4 à tour de rôle sans les montrer. Déposez-les derrière votre paravent.

S'il arrive que le poussoir ne puisse plus être poussé dans le château, quelque chose est coincé.

Ce problème est facile à résoudre :

repoussez la dernière tuile de chemin dans le château jusqu'à ce qu'elle soit bloquée. Vous devriez pouvoir la faire ressortir normalement en poussant Zirroz.



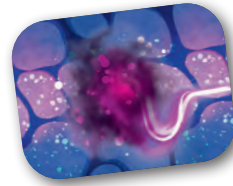
« Venez à moi,
pierres précieuses
étincelantes,
venez ! »



Code d'honneur des héros :

Vous êtes des héros, et les héros ne trichent pas ! Lorsque vous prenez des cailloux et les placez derrière votre paravent, prenez-en toujours le bon nombre. Bien entendu, cela s'applique durant toute la partie.

Celui ou celle d'entre vous qui s'est couché le plus tard la veille est le premier joueur et reçoit le marqueur « premier joueur ». Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

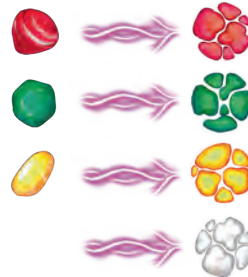
Lorsque vient ton tour, prends le sachet en tissu. Pendant ce tour, tu peux d'abord **te cacher** pour que le sorcier Zirroz ne te surprenne pas, puis **sauver des pierres précieuses** sur le chemin.

1. Se cacher du sorcier Zirroz

Vite cache toi

Déplace toi sur une case **inoccupée** de ton choix. Tu ne peux pas aller sur les cases déjà occupées par d'autres joueurs.

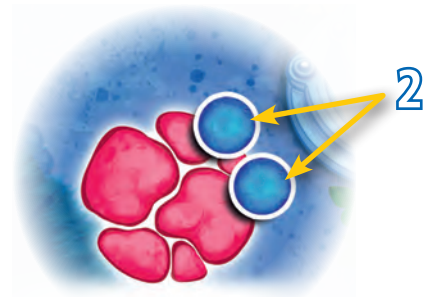
- Pour aller sur une **case colorée**, tu dois poser un caillou de la couleur de la case. Dépose ce caillou à côté du plateau de jeu de façon à ce que chacun puisse le voir. Si tu n'as pas de caillou de la bonne couleur, tu dois choisir un autre endroit.
- Tu n'as pas besoin de poser de caillou pour aller sur une **case blanche**.



En chemin, il y a peut-être quelques cailloux à ramasser !

Lorsque c'est le cas, tire du sachet autant de cailloux qu'illustrés sur la case où tu trouves à présent. Pose-les derrière ton paravent. S'il n'y a pas de cailloux représentés à côté de la case, tu ne peux pas en tirer.

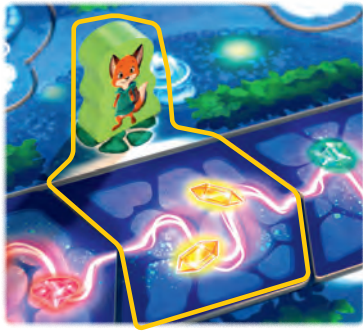
Par ailleurs, les fontaines ornées de symboles dorés ont leurs propres règles. Tu les trouveras à la fin de la règle du jeu.



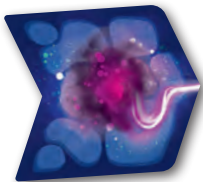
Le sachet est vide ? Prenez tous les cailloux qui se trouvent à côté du plateau de jeu et remettez-les dans le sachet. Mélangez-les bien.

Si tu peux sauver les pierres précieuses qui se trouvent juste à côté de toi, tu n'es pas obligé de changer de case. Si tu es sur une case blanche, tu es obligé de te déplacer.

Tu ne ramasses les cailloux d'une case que si tu arrives dessus.



Il arrive que des tuiles de chemin sortent du plateau de jeu lorsque vous les poussez. Trop tard ! Elles appartiennent désormais au sorcier Zirroz et ne peuvent plus être interceptées.



Si la tuile de chemin magique apparaît devant le château lors de la poussée, c'est la dernière manche qui commence.

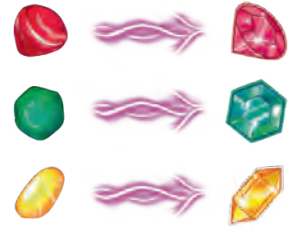
Vous terminez la manche en cours. La partie prend fin avant le joueur qui a le marqueur « premier joueur ». On ne pousse plus le pousoir.

2. Sauver des pierres précieuses

Hihihi ! Les cailloux scintillent presque autant que les pierres.

Tu peux sauver uniquement les pierres précieuses de la tuile de chemin qui se trouve juste à côté de toi. Il n'est donc jamais possible d'effectuer cette action sur une case blanche.

Pour **chaque** pierre précieuse représentée sur la tuile de chemin, tu as besoin d'un caillou de la même couleur. **As-tu ces cailloux derrière ton paravent ?**



• Non ?

Domage, tu étais si près du but. Malheureusement, tu ne peux pas accomplir ta mission pendant ce tour.

• Oui ?

Parfait ! Dépose les cailloux qui conviennent à côté du plateau de jeu de façon à ce que chacun puisse les voir. Retire maintenant la tuile du chemin et retourne-la pour découvrir quelle magie agit sur les pierres précieuses. Qu'y a-t-il au verso ?

Rien ? *Oh ! Les pierres précieuses n'étaient pas encore ensorcelées !*
Il ne se passe rien.

➔ *Je perçois la magie !*
Fais sortir autant de nouvelles tuiles de chemin du château qu'il y a de flèches visibles.

➔ *Je crois que le sorcier s'impatiente.*
Faites sortir du château de nouvelles tuiles jusqu'à ce que le chemin soit entièrement recouvert.

🔄 *Oh, merveille ! Cette pierre est exceptionnelle !*
Tu peux rejouer : tu as le droit de te cacher du sorcier Zirroz et de sauver des pierres précieuses.

Pose ensuite la tuile de chemin derrière ton paravent. Si tu as déjà ramassé des tuiles de chemin, pose-la par dessus.

A la fin de ton tour, il n'y a plus de tuiles sur le chemin ?
Fais aussitôt glisser 6 nouvelles tuiles hors du château !

Fin de la partie

Comptez maintenant toutes les pierres précieuses des tuiles de chemin que vous avez sauvées. Celui qui a réussi à sauver le plus grand nombre de pierres précieuses des griffes du sorcier Zirroz remporte la partie.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur à qui il reste le plus de cailloux.

S'il y a encore égalité, ces joueurs gagnent ensemble.

A vous les Moonlight Heroes, le roi vous en sera éternellement reconnaissant !

Variante pleine lune

Lorsque luit la pleine lune, on y voit presque comme en plein jour ! Vous n'avez donc pas besoin des paravents dans cette variante. Chaque joueur voit les cailloux de tous les autres. Le jeu est alors plus prévisible et donc plus tactique !

Variante fontaines

Dès que vous vous êtes familiarisés avec le jeu, vous pouvez jouer avec les fontaines ornées de symboles dorés. Il est toujours possible d'y ramasser des cailloux. Mais chacune a sa propre règle, de sorte que les différentes

fontaines peuvent constituer un choix plus ou moins judicieux en fonction de la situation.



Tire 4 cailloux.
Choisis-en 2 et pose à côté du plateau de jeu les 2 autres que tu ne gardes pas.



Tire 4 cailloux.
Choisis en 3 et pose celui que tu ne gardes pas à côté du plateau de jeu.



Tire 4 cailloux.
Choisis 1 couleur et pose à côté du plateau de jeu tous les cailloux qui ne sont pas de cette couleur.



Tire 4 cailloux.
Conserve-en 1 de chaque couleur tirée et pose tous les autres à côté du plateau de jeu.





HELDEN VAN HET MAANLICHT

Red de betoverde kasteeljuwelen

Een betoverend verzamel- en schuifspel voor 2-4 kleine helden vanaf 5 jaar

Auteurs: Wilfried & Marie Fort • **Illustrator:** Monica Pierazzi Mitri

Redactie: Robin Eckert • **Duur van het spel:** 30 minuten



Het is midden in de nacht en het land slaapt vredig. De volle maan verlicht de tuin tot aan de hoge poort van de majesteitlijke burcht. Alleen de nachtelijke bewoners zijn nog klaarwakker. Krekels tsjirpen, kikkers kwaken, edelstenen vliegen ... Wacht eens even! Edelstenen vliegen?!? Zweet daar inderdaad een smaragd voorbij het raam? O nee, dat kan maar één ding betekenen: Zirroz, de boze tovenaer, is aan het werk. Met zijn toverstaf laat hij stiekem alle edelstenen door de toegangspoort zweven. Dat moeten wij voorkomen! Snel naar buiten, dan kunnen we hem te slim af zijn. Zonder dat hij het merkt, ruilen we de edelstenen voor kleurrijke kiezelstenen uit de fontein. Snel, dan halen we onze schat terug!

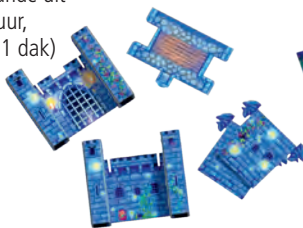
Wie aan het einde van het spel de meeste edelstenen voor zich heeft liggen, wint het spel.

Voor het eerste spel

Zet de torens met muur in elkaar zoals beschreven op pagina 2 en 3. Eenmaal in elkaar, passen ze prima in de doos. Je hoeft ze dus niet meer uit elkaar te halen.

Inhoud van het spel

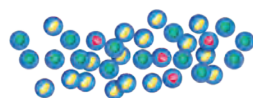
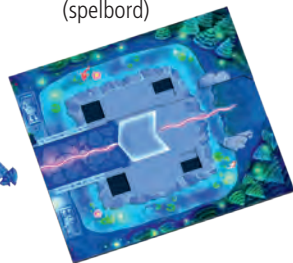
1 burcht (bestaande uit 2 torens met muur, 2 zijwanden en 1 dak)



1 stoffen zakje



1 burchttuin (spelbord)

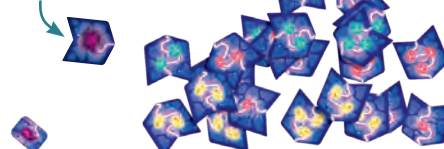


60 kiezelstenen

1 doorzichtig schuifkaartje



27 edelsteenwegkaartjes en 1 magisch wegkaartje

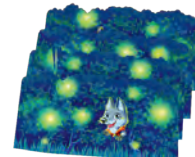


1 startspelermarker

4 fontein



4 speelfiguren en 1 magiër



4 afschermingen

Vorbereiding van het spel

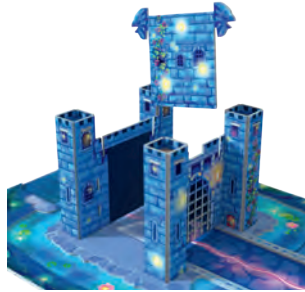


Klap het spelbord open en bouw de burcht erop:

- 1 Zet de twee torens met muur in de daarvoor bestemde verdiepingen in het spelbord. Zorg ervoor dat de grote poort naar voren en elke toren naar buiten wijst.



- 2 Schuif een van de twee zijwanden van boven in de daarvoor bestemde sleuven tot de onderkant op het bord aansluit.



- 3 Controleer de positie van de zijwand nogmaals bij de uitsparing aan de burchtzijde. pas aan indien nodig: er mag geen spleet te zien zijn.



- 4 Schud de 27 edelsteenwegkaartjes en leg ze op elkaar. Zorg ervoor dat de kant met de diamanten naar boven wijst. Leg hier het magisch wegkaartje op.



- 5 Schuif de stapel met wegkaartjes op de pijl die is afgedrukt in de burcht. Schuif de stapel er zover in dat hij tegen de zijwand aanstoot.



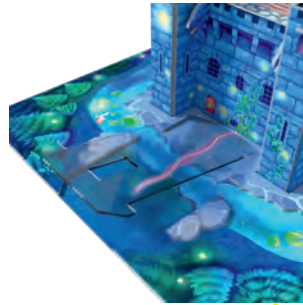
- 6 Schuif nu de tweede zijwand van boven in de daarvoor bestemde sleuven tot ook de onderkant hiervan op het bord aansluit. Controleer ook de positie van deze zijwand bij de uitsparing aan de burchtzijde.



- 7 Plaats het dak op de burcht zodat de wachtpost naar voren wijst. De burcht is klaar.



- 8 Leg nu alleen nog het schuifkaartje in de daarvoor bestemde uitsparing achter de burcht.



- 9 Zet de lilakleurige magiër in de daarvoor bestemde gleuf van het schuifkaartje.





Pal de magiër vast en schuif het schuifkaartje daarmee in de burcht tot het niet verder kan: een wegkaartje ‚zweeft‘ uit de voorkant van de poort.
Trek daarna de magiër met het schuifkaartje weer helemaal terug.

Let erop dat je het schuifkaartje **zowel bij het inschuiven als het terugtrekken** altijd **net zo ver duwt of trekt**, tot het **stoot**.

Ga hiermee door tot de laan voor de burcht volledig is gevuld met wegkaartjes.

Leg net zoveel fontein in de uitsparingen in de tuin van de burcht als er spelers zijn.



2 spelers:



3 spelers:



4 spelers:



Het maakt voor het spel niet uit in welke uitsparing welke fontein ligt. Uitsparingen die niet zijn gevuld, blijven gewoon leeg.

De twee symbolen ★ en ☾ zijn er in twee uitvoeringen: **wit** (voorkant) en **goud** (achterkant).

Om het spel te leren kennen, raden we aan te spelen met de voorkanten met de witte symbolen.

Wanneer jullie wat meer vertrouwd zijn met het spel, kunnen jullie ook met de achterkanten met de goudkleurige symbolen spelen of het naar wens afwisselen.

Elke speler neemt een van de 4 speelfiguren en de daarbij horende afscherming. Zet deze zo voor je neer dat je medespelers er niet achter kunnen kijken.

Doe alle 60 kiezelstenen in het stoffen zakje en meng ze goed door elkaar. Geef het zakje vervolgens door en laat elke speler 4 kiezelstenen nemen. Leg deze achter je zichtscherf.

Als het schuifkaartje niet in de burcht geschoven kan worden, zit er wellicht iets klem.

Dat is heel eenvoudig opgelost.

Schuif het wegkaartje op de brug weer terug richting burcht tot je weerstand voelt. Nu zou je het weer normaal naar voren moeten kunnen schuiven.



„Kom maar bij mij fonkelende juwelen, kom maar!“

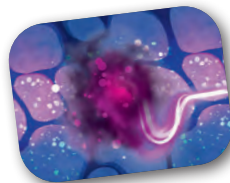


Helden erewoord

Jullie zijn helden en heldinnen en spelen niet vals! Wanneer jullie kiezelstenen nemen en achter jullie zichtscherf leggen, dan nemen jullie altijd het correcte aantal. En dat geldt natuurlijk voor het hele spel.

Leg de overgebleven speelfiguren, afschermingen en fonteinen terug in de doos.

De grootste nachtraaf van jullie is de beginnende speler en krijgt de startspelermarker. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.



Verloop van het spel

Er wordt om beurten met de klok mee gespeeld, te beginnen met de startspeler.

Wanneer je aan de beurt bent, pak je het stoffen zakje erbij. In je eerste beurt mag je je eerst **verstoppen** en daarna kunnen in de laan **edelstenen gered** worden.

1. Verstoppen:

Snel, bukken!

Ga naar een **onbezet** veld naar keuze. Velden waar andere spelers staan, zijn helaas al bezet.

- Om naar een **gekleurd veld** te gaan, moet je een kiezelsteen in de kleur van dat veld wegleggen.

Deze kiezelstenen leg je naast het spelbord zodat iedereen ze kan zien.

Heb je geen kiezelsteen in de betreffende kleur, dan moet je een andere plek uitzoeken.

- Een **wit veld** mag je betreden zonder een kiezelsteen weg te leggen.

Onderweg kan je misschien nog een paar kiezelstenen verzamelen!

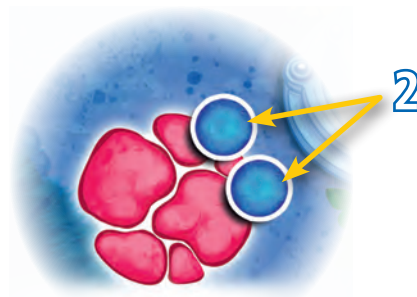
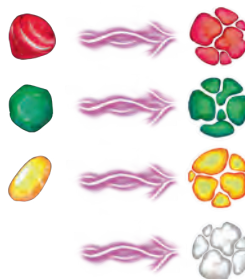
Haal, zonder te kijken, uit het stoffen zakje net zoveel kiezelstenen als er staan afgebeeld naast het veld waar jij naartoe bent gegaan. Leg ze achter je afscherming.

Als er naast jouw veld geen kiezelstenen staan afgebeeld, mag je er geen nemen.

Fonteinen met een goudkleurig symbool hebben eigen regels. Deze worden aan het einde van de handleiding uitgelegd.

Je kunt ook blijven staan. **Maar dat mag alleen** wanneer je in dezelfde ronde de edelstenen redt die naast je liggen. Op een wit veld mag je niet blijven staan.

En je mag alleen de kiezelstenen van een veld verzamelen, wanneer je op dat veld terecht komt.



Is het zakje leeg? Neem alle kiezelstenen die naast het spelbord zijn neergelegd en doe die terug in het zakje. Schud ze goed door elkaar.

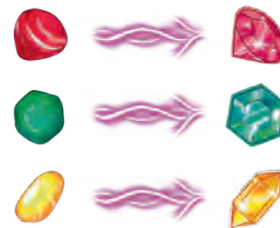


2. Edelstenen redden

Haha, kieselstenen fonkelen haast net zo mooi.

Je mag alleen de edelstenen redden van het wegkaartje dat direct naast je ligt. Op een wit veld mag je deze actie niet uitvoeren.

Het enige wat je nodig hebt voor **elke** op het wegkaartje afgebeelde edelsteen, is een kieselsteen in dezelfde kleur. Heb je de vereiste kieselstenen bij de hand?



Het kan gebeuren dat wegkaartjes tijdens het schuiven uit het spelbord geschoven worden. Deze zijn van de magiër en zijn niet meer te redden.



- **Nee?**

Jammer, het leek zo goed te gaan. Maar deze ronde sta je met lege handen.

- **Ja?**

Perfect! Leg de betreffende kieselstenen naast het spelbord zodat iedereen ze kan zien.

Neem nu het wegkaartje uit de laan en draai hem andersom om te zien welke magische krachten deze edelstenen hebben.

Wat zie je daarop?

Niets? *Jammer, de edelstenen waren nog niet betoverd.*

Niet erg!

 *Ik voel de magie!*

Schuif zoveel nieuwe wegkaartjes uit de burcht als je pijlen ziet.

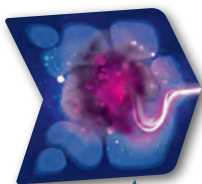
 *Volgens mij wordt de magiër ongeduldig.*

Schuif zoveel nieuwe wegkaartjes uit de burcht tot de laan volledig gevuld is.

 *Oh, wauw! Deze steen heeft het zeker!*

Je bent onmiddellijk nog een keer aan de beurt en mag je weer verstoppen en edelstenen redden.

Leg het wegkaartje achter je afscherming. Als je al meerdere wegkaartjes hebt verzameld, leg het daar dan bovenop.



Verschijnt bij het schuiven het magische wegkaartje voor de burcht, dan is de laatste ronde ingegaan.

Jullie spelen deze ronde af tot je bij de speler bent die de startspelermarker heeft. Er wordt niet meer geschoven.

Als aan het einde van je beurt geen wegkaartje meer voor de brug in de laan ligt, wordt Zirroz boos: Schuif meteen 6 nieuwe wegkaartjes uit het kasteel.

Einde van het spel

Tel alle edelstenen op de wegkaartjes die jullie hebben verzameld. Wie de meeste edelstenen uit de klauwen van tovenaars Zirroz heeft weten te redden, wint.

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste overgebleven kieselstenen. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan winnen die spelers gezamenlijk. De koning is jullie zeer dankbaar, roemrijke helden van het maanlicht!

Variant volle maan

Tijdens volle maan is het haast zo licht als overdag! Voor deze variant hebben jullie dus geen afscherming nodig. Elke speler kan zo precies zien wie van jullie welke kiezelstenen heeft verzameld. Daardoor wordt het spel voorspelbaarder en ook tactischer!

Als bij jullie aan tafel spelers zijn die nog wel wat hulp kunnen gebruiken, kunnen jullie ook alleen bij hen de afscherming weglaten. Want ... het is gemakkelijker om advies te geven als je kunt zien welke kiezelstenen een speler al heeft verzameld.

Variant rituele fontein

Zodra jullie bekend zijn met het spel, kunnen jullie met de fontein met het goudkleurige symbool spelen. Hierin kan je ook goed kiezelstenen verzamelen. Maar elke fontein heeft zijn eigen regels, zodat de

verschillende fontein afhankelijk van de situatie een betere of een slechtere keuze kunnen zijn.



Trek 4 kiezelstenen.
Leg 2 daarvan naast het spelbord.



Trek 4 kiezelstenen.
Leg vervolgens 1 daarvan naast het spelbord.



Trek 4 kiezelstenen.
Kies 1 kleur en leg alle kiezelstenen die niet dezelfde kleur hebben, naast het spelbord.

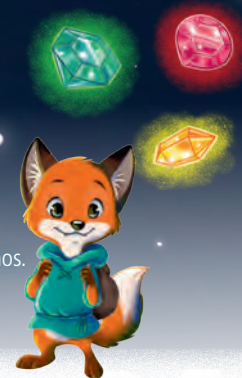


Trek 4 kiezelstenen.
Houd 1 van elke getrokken kleur en leg alle andere naast het spelbord.



LOS VALIENTES DEL CLARO DE LUNA

Rescate de las joyas
hechizadas del castillo



Un magnífico juego de acumulación y desplazamiento para 2 - 4 pequeños/as valientes a partir de 5 años.

Autores: Wilfried & Marie Fort • **Ilustración:** Monica Pierazzi Mitri

Redacción: Robin Eckert • **Duración del juego:** 30 minutos

Bien entrada la noche, todo el castillo está sumido en un sueño apacible. La luna llena ilumina el jardín y su luz alcanza el alto portón del majestuoso castillo. Solo los habitantes nocturnos siguen despiertos. Los grillos cantan, las ranas croan y las piedras preciosas vuelan... ¡Un momento! ¿¡Que las piedras preciosas vuelan!?! ¿Lo que acaba de pasar por delante de la ventana era una esmeralda? ¡Oh, no! Esto es obra de Zirroz, el malvado hechicero. Con su rayo mágico hace volar las piedras preciosas a través de la puerta principal. ¡Tenemos que evitarlo! Si actuamos con rapidez, podremos engañarlo. Cambiaremos las piedras preciosas por guijarros de colores de las fuentes. ¡Vamos allá! ¡Debemos recuperar el tesoro!

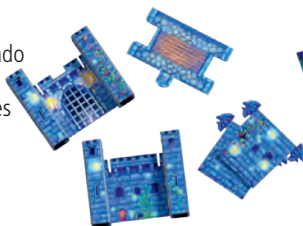
Al final de la partida, gana quien haya conseguido el mayor número de piedras preciosas.

Antes de jugar por primera vez

Montad las torres amuralladas como se describe en las páginas 2 y 3. Una vez montadas, pueden guardarse en la caja sin necesidad de desmontarlas.

Contenido del juego

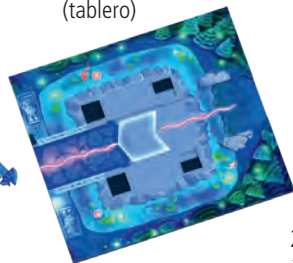
1 castillo (formado por 2 torres, 2 muros laterales y 1 tejado)



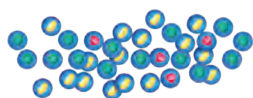
1 bolsa de tela



1 jardín (tablero)



60 guijarros



1 lámina transparente



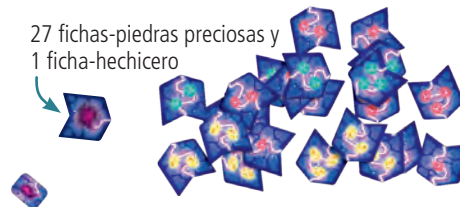
4 fuentes



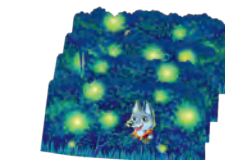
4 figuras de juego y 1 hechicero



27 fichas-piedras preciosas y 1 ficha-hechicero



1 marcador para el jugador/a que comienza la partida



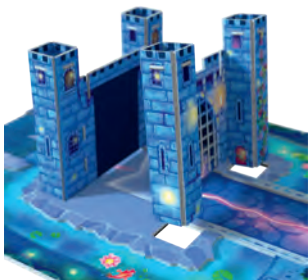
4 pantallas de separación

Preparación del juego

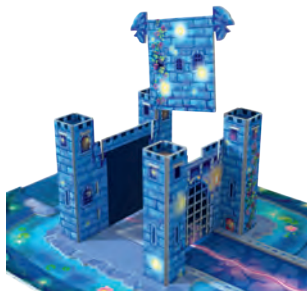


Abrid el tablero y montad el castillo sobre él.

- 1 Colocad los dos muros del castillo en los huecos correspondientes. Aseguraos de que la puerta mire hacia delante y las torres hacia fuera.



- 2 A continuación, introducid una de las dos paredes laterales por las ranuras previstas para ello, hasta que su extremo alcance la parte inferior del tablero.



- 3 Comprobad de nuevo que la pared lateral queda encajada en el hueco. Si es necesario, ajustadla de modo que no se vea ninguna ranura.



- 4 Mezclad las 27 piedras preciosas y apiladlas. Aseguraos de que los diamantes siempre miran hacia arriba. Colocad la ficha-hechicero encima de la pila.



- 5 Arrastrad la pila de fichas y colocadla sobre la imagen de la flecha situada en el interior del castillo. Empujad la pila hasta que toque por completo la pared.



- 6 A continuación, introducid la segunda pared por las ranuras hasta que su extremo alcance la parte inferior del tablero. Comprobad también aquí que la pared queda encajada en el hueco.



- 7 Colocad el tejado sobre el castillo, de modo que la centinela quede hacia delante. ¡El castillo está listo!



- 8 Situa la lámina transparente en el hueco correspondiente detrás del castillo.



- 9 Por último, situad la figura del hechicero en el agujero de la lámina.





Ahora, coged al hechicero y arrastrad la lámina hacia el interior del castillo hasta llegar al tope. Saldrá una ficha «flotando» por la puerta.

Después, tirad del hechicero y la lámina hacia atrás completamente.

Cuando mováis la lámina **hacia delante o hacia atrás, aseguraos de desplazarla siempre hasta el tope.**

Repetid la acción hasta que el camino que se encuentra delante del castillo quede completamente cubierto de fichas.

En función del número de jugadores/as, colocad las siguientes fuentes en los huecos del jardín dispuestos a este fin:



2 jugadores/as:



3 jugadores/as:



4 jugadores/as:



Si no podéis volver a introducir al hechicero en el castillo, es posible que algo se haya atascado.

Esto tiene fácil solución.

Empujad la ficha de nuevo hacia el castillo hasta llegar al tope. A continuación, deberíais poder empujar otra vez la ficha hacia delante sin problemas.



«¡Venid a mí, joyitas, venid!»



Podéis colocar las fuentes indistintamente en cualquiera de los huecos. Los huecos que no se rellenen se dejan vacíos.

Los símbolos ★ y ☾ se encuentran en dos versiones: **blanco** (anverso) y **dorado** (reverso).

Para conocer el juego, recomendamos el anverso con el símbolo de color blanco.

Una vez que os hayáis familiarizado con él, podéis probar con los símbolos dorados o variar según preferáis.

Cada jugador/a coge una de las 4 figuras y la pantalla que le corresponde; la coloca delante de sí de modo que el resto de jugadores/as no vean lo que hay detrás.

Introducid los 60 guijarros en la bolsa de tela y mezcladlos bien. Seguidamente, id pasándoos la bolsa y coged 4 guijarros cada uno/a. Colocad los guijarros detrás de vuestras pantallas.

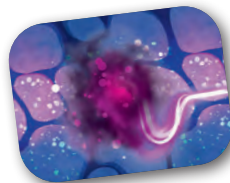


Honor de valientes:

Sois unos/as valientes y los/las valientes no hacen trampas. Cuando extraigáis los guijarros para colocarlos detrás de vuestras pantallas, solo cogereis la cantidad de guijarros correcta. Naturalmente, esto es válido para toda la partida.

Las figuras de juego, las pantallas y las fuentes que sobren se guardan de nuevo en la caja.

Quien más trasnoche de entre vosotros/as comienza la partida y recibe el marcador. Si no os ponéis de acuerdo, empezará el jugador/a más joven.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando llegue tu turno, coges la bolsa de tela. En primer lugar, puedes **esconderte de nuevo**, y después, recuperar **pedras preciosas del camino**.

1. Escóndete de nuevo

¡Rápido, baja la cabeza!

Mueve tu figura hacia la casilla libre que prefieras. Las casillas en las que ya se encuentre la figura de otro jugador/a se consideran ocupadas.

- Para colocarte en una **casilla de color**, debes entregar un guijarro del mismo color que la casilla.

Coloca el guijarro junto al tablero, de modo que todos los jugadores/as puedan verlo.

Si no tienes ningún guijarro de ese color, tendrás que elegir otra casilla.

- Para moverte hacia una casilla de **color blanco**, no tendrás que entregar ningún guijarro.

Puede que, de camino, incluso puedas recolectar algún guijarro.

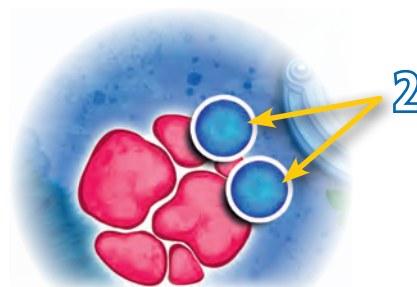
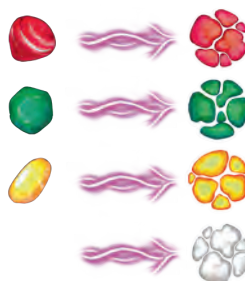
A continuación, saca de la bolsa sin mirar tantos guijarros como se indique en la casilla **hacia la que te has movido**. Colócalos detrás de tu pantalla.

Si junto a la casilla no aparecen guijarros, no podrás extraer ninguno.

Las fuentes con símbolo dorado tienen sus propias reglas. Podéis encontrarlas al final de las instrucciones.

También puedes optar por no moverte de casilla, **aunque esto solo es posible** si en la misma ronda recuperas las pedras preciosas que se encuentran junto a ti. Por tanto, no es posible quedarse en una casilla blanca.

De igual modo, solo puedes recoger los guijarros de una casilla cuando te mueves hacia ella.



¿La bolsa está vacía? Coged todos los guijarros que se hayan dejado junto al tablero y metedlos de nuevo en la bolsa. Mezcladlos bien.



Al arrastrar las fichas, puede ocurrir que se salgan del tablero. En ese caso, quedarán en posesión del hechicero y no podrán recuperarse.

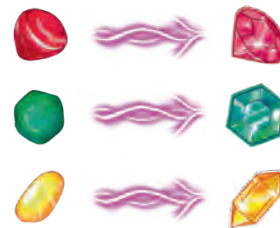


2. Recupera piedras preciosas:

¡Je, je, je! Los guijarros brillan casi tanto como las piedras.

Solo puedes recuperar las piedras preciosas de las fichas que se encuentran justo a tu lado. Por tanto, esta acción no se podrá llevar nunca a cabo en las casillas de color blanco.

Por **cada una** de las piedras preciosas representadas en la ficha, necesitas un guijarro del mismo color. ¿Tienes los guijarros necesarios?



• ¿No?

¡Qué lástima! Tan cerca y tan lejos a la vez... En esta ronda no te llevas nada.

• ¿Sí?

¡Perfecto! Coloca los guijarros correspondientes junto al tablero, de modo que todos los jugadores/as puedan verlos.

Seguidamente, coge la ficha del camino y dale la vuelta para descubrir qué hechizo ha caído sobre la piedra preciosa.

¿Qué muestra la ficha?

¿Nada? *¡Vaya! La piedra preciosa aún no ha sido hechizada.*

No pasa nada.



¡Siento el hechizo!

Saca del castillo tantas fichas como flechas se vean.



Creo que el hechicero se está poniendo nervioso.

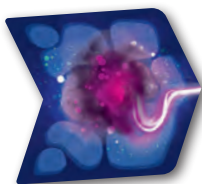
Saca fichas del castillo hasta que el camino vuelva a quedar completamente cubierto.



¡Oh, guau! ¡Esta piedra es un tesoro!

Vuelve a ser tu turno. Puedes esconderte de nuevo y también recuperar piedras preciosas.

Cuando termines, coloca la ficha detrás de tu pantalla. Si ya dispones de alguna ficha, colócala encima.



Cuando la ficha-hechicero salga del castillo, queda anunciada la última ronda.

Jugáis esta ronda completa y termináis con el jugador/a que dispone del marcador. Ya no se arrastrarán más fichas.

Si al final de tu turno ya no quedan fichas delante del puente, Zirroz se enfadará y deberás sacar inmediatamente 6 fichas nuevas del castillo.

Finalización de la partida

Contad todas las piedras que habéis acumulado en vuestras fichas. Gana quien haya logrado recuperar el máximo número de piedras de las manos del hechicero Zirroz.

En caso de empate, gana el jugador/a a quien le quede el mayor número de guijarros.

Y, si aún continúa habiendo empate, ganarán los dos jugadores/as.

¡El rey os estará muy agradecido, gloriosos Valientes del Claro de Luna!

Variante «Luna llena»

Cuando hay luna llena, todo está tan claro que parece de día. Así, pues, para esta variante no necesitáis vuestras pantallas. Los jugadores/as podéis ver los guijarros de todos los/las demás, con lo que el juego se vuelve más previsible y también más estratégico.

En caso de que haya algún jugador/a que aún necesite un poco de ayuda, también podéis eliminar su pantalla. Al final, es más fácil dar consejos si ves los guijarros que ha acumulado un jugador/a.

Variante «La fuente del ritual»

Cuando os hayáis familiarizado con el juego, podéis jugar con las fuentes de los símbolos dorados. Aquí podéis continuar acumulando guijarros, pero

cada fuente tiene su pequeña regla, de modo que cada una de ellas puede ser una buena o mala opción en función de la situación.



Coge 4 guijarros.
Deposita 2 junto al tablero.



Coge 4 guijarros.
Deja 1 junto al tablero.



Coge 4 guijarros.
Escoge un color y deja
junto al tablero todos
los guijarros que no
sean de ese color.



Coge 4 guijarros.
Quédate con 1 de cada
color y devuelve los
demás junto al tablero.





IL CASTELLO AL CHIARO DI LUNA

Alla ricerca dei gioielli incantati



Un magico gioco di raccolta e di spostamenti per 2-4 piccoli eroi a partire da 5 anni.

Autori: Wilfried & Marie Fort • **Illustrazioni:** Monica Pierazzi Mitri

Testo: Robin Eckert • **Durata del gioco:** 30 Minuten

È notte fonda e tutti dormono beati. La luna piena illumina il giardino fino alle alte porte del castello. Solo qualcuno è ancora sveglio... I grilli cantano, le rane gracidano, le pietre preziose volano... Un attimo! Le pietre preziose volano?! È davvero uno smeraldo quello che sta passando davanti alla finestra? Oh no, questa è opera di Zirroz, il mago cattivo. Sul suo raggio magico, fa volare di nascosto tutte le pietre preziose attraverso il portone principale. Dobbiamo impedirglielo! Presto, dobbiamo metterlo fuori gioco: senza farci notare, sostituiamo le pietre preziose con dei ciottoli colorati presi dalle fontane. Andiamo, ora riprendiamoci i tesori!

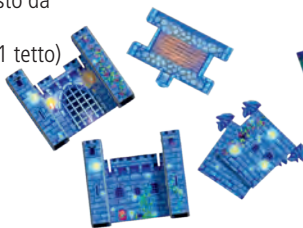
Vince il gioco chi alla fine ha davanti a sé il maggior numero di pietre preziose.

Prima di giocare per la prima volta

Assemblate le pareti delle torri come descritto a pagina 2 e 3. Una volta assemblate, si inseriscono facilmente nella scatola e non devono più essere smontate.

Dotazione del gioco

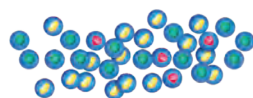
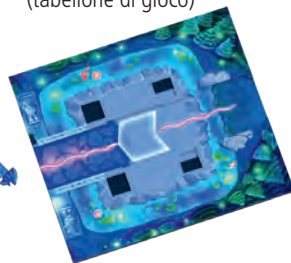
1 castello (composto da
2 pareti delle torri
2 pareti laterali e 1 tetto)



1 sacchetto
di stoffa



1 giardino del castello
(tabellone di gioco)

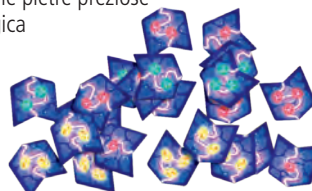


60 ciottoli

1 leva trasparente



27 tessere delle pietre preziose
1 tessera magica

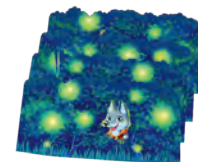


1 simbolo del giocatore iniziale

4 fontane



4 figure di gioco
e 1 personaggio
magico



4 cartoncini di protezione

Preparazione del gioco

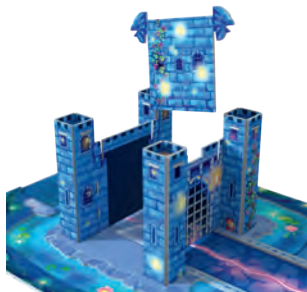


Aprirete il tabellone di gioco e costruiteci sopra il castello:

- 1 Sistemate le due pareti delle torri del castello nelle apposite cavità del tabellone di gioco. Assicuratevi che il portone grande sia rivolto in avanti e che ogni torre sia rivolta verso l'esterno.



- 2 Spingete ora dall'alto una delle due pareti laterali nelle apposite fessure fino a quando la sua estremità non tocca il punto più basso del tabellone.



- 3 Controllate ancora una volta la posizione della parete laterale in corrispondenza della rientranza sul lato del castello. Se siete in difficoltà, verificate che non sia visibile alcuna fessura.



- 4 Mescolate ora le 27 tessere delle pietre preziose e impilatele. Assicuratevi che i diamanti siano sempre rivolti verso l'alto. Infine, mettete in alto la tessera magica.



- 5 Spingete il mazzo di tessere sulla freccia stampata all'interno del castello. Spingetelo fino a quando non tocca completamente la parete laterale.



- 6 Spingete ora la seconda parete laterale dall'alto nelle apposite fessure, fino a quando anche la sua estremità non tocca il punto più basso del tabellone. Controllate anche la rientranza sul lato del castello.



- 7 Mettete il tetto sul castello in modo che la guardia sia rivolta in avanti. Il castello è pronto!



- 8 Sistemate ora la leva nell'apposita rientranza dietro al castello.



- 9 Infine mettete il personaggio magico viola nell'apposito foro della leva.





Afferrate ora la figura magica e muovete così la leva del castello finché non si blocca: Una tessera „si muove“ in avanti, fuori dal portone.

Tirate di nuovo completamente indietro il mago e la leva.

Fate attenzione **a spostare sempre la leva, sia quando la spingete in avanti, sia quando la muovete indietro**, finché non si **blocca**.

Ripetete l'operazione fino a riempire completamente di tessere il viale davanti al castello.

Collocate le seguenti fontane nelle apposite cavità del giardino del castello in base al numero di giocatori:

2 giocatori:



3 giocatori:



4 giocatori:



La cavità in cui si trova la fontana non influisce sul gioco. Le cavità non riempite rimangono vuote.

I due simboli ★ e ☾ sono disponibili in due versioni: **bianco** (fronte) e **oro** (retro).

Per prendere confidenza con il gioco, si consiglia di utilizzare i simboli bianchi posti sulla parte anteriore.

Se conoscete già meglio il gioco, potete provare i lati posteriori con i simboli dorati o anche variare a piacere.

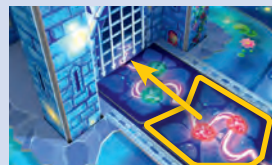
Ciascun giocatore prende una delle 4 figure di gioco e il relativo cartoncino di protezione. Mettetelo davanti a voi in modo che i vostri compagni di gioco non possano vedere dietro.

Mettete tutti e 60 i ciottoli nel sacchetto di stoffa e mescolateli bene. Passate quindi il sacchetto ed estraete 4 ciottoli ciascuno. Metteteli dietro i vostri cartoncini di protezione.

Se non si riesce più a fare scorrere la leva nel castello, probabilmente si è bloccato qualcosa.

Ma si può risolvere facilmente:

spingete indietro la tessera sul ponte, verso il castello, finché non avvertite qualcosa che oppone resistenza. Ora dovrete riuscire a fare scorrere di nuovo la leva in avanti.



„Venite da me,
gioielli scintillanti,
venite!“

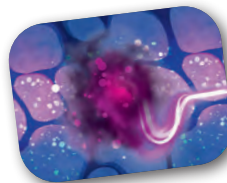


L'onore degli eroi:

siete degli eroi e gli eroi che non barano! Quando pescate dei ciottoli e li posizionate dietro al vostro cartoncino di protezione, prendete sempre la quantità corretta. Ciò vale naturalmente per

Riponete nella scatola le figure di gioco, i cartoncini di protezione e le fontane rimasti.

Il più nottambulo tra voi gioca per primo e riceve il simbolo del giocatore iniziale. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane.



Svolgimento del gioco

Partendo dal giocatore iniziale, si gioca a turno in senso orario.

Quando tocca a te, prendi il sacchetto di stoffa. Nel tuo turno puoi prima **nasconderti** di nuovo e poi **salvare le pietre preziose** che si trovano sul viale.

1. Nasconderti:

veloce, giù con la testa!

Spostati su una casella **vuota** a tua scelta. Purtroppo le caselle su cui si trovano gli altri giocatori sono già occupate.

- Per spostarti su una **casella colorata**, devi posare un ciottolo dello stesso colore della casella.

Metti i ciottoli posizionati accanto al tabellone di gioco, di modo che tutti possano vederli.

Se non hai un ciottolo del colore adatto, dovrai scegliere un altro posto.

- Per entrare in una **casella bianca** non occorre posare dei ciottoli.

Lungo il percorso può anche capitare di raccogliere addirittura un paio di ciottoli!

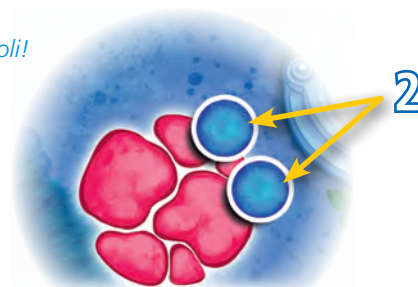
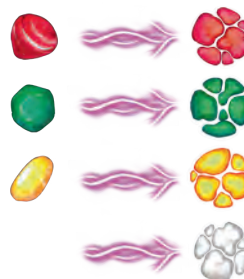
Tira fuori dal sacchetto di stoffa, senza guardare dentro, un numero di ciottoli uguale a quello indicato accanto alla casella **su cui ti sei mosso**. Posizionali dietro al tuo cartoncino di protezione.

Se accanto alla casella non sono raffigurati dei ciottoli, non puoi pescare.

Le fontane con simboli dorati hanno delle regole particolari che trovate alla fine delle istruzioni.

Puoi anche rimanere fermo. **Ma questo è possibile solo** se, nello stesso giro, salvi le pietre preziose accanto a te. Non è quindi possibile fermarsi su una casella bianca.

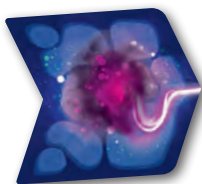
Inoltre, puoi raccogliere i ciottoli di una casella solo se la occupi.



Il sacchetto è vuoto? Allora prendete tutti i ciottoli sistemati accanto al tabellone di gioco e rimetteteli nel sacchetto. Mescolatele bene.



Può capitare che le tessere vengano spinte fuori dal tabellone di gioco mentre vengono spostate. Queste appartengono ora al mago e non devono più essere salvate.



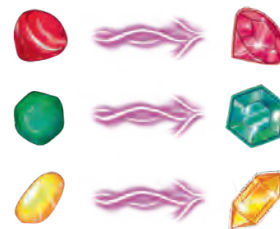
Se durante lo spostamento compare la tessera magica davanti al castello, significa che ha inizio l'ultimo giro. Terminate il giro in corso e concludete il gioco prima del giocatore con il simbolo del giocatore iniziale. Non si sposta più nulla.

2. Salvare le pietre preziose:

Eeh, i ciottoli scintillano quasi altrettanto bene.

Puoi salvare solo le pietre preziose della tessera percorso posta accanto a te. Pertanto, questa azione non può mai essere eseguita su una casella bianca.

Per **ogni** pietra preziosa raffigurata sulla tessera hai bisogno di un ciottolo dello stesso colore. Hai con te i ciottoli necessari?



• No?

Peccato, c'è mancato poco. Questo giro resti a mani vuote.

• Sì?

Perfetto! Posiziona i ciottoli corrispondenti accanto al tabellone di gioco, di modo che tutti possano vederli. Ora estrai la tessera dal viale e girala sul retro per scoprire quale magia è stata applicata alle pietre preziose. Cosa c'è da vedere?

Nulla? *Uh, le pietre preziose non erano ancora state toccate dalla magia!*

Non succede nulla.



Sento la magia!

Sposta dal castello tante nuove tessere quante sono le frecce raffigurate.



Credo che il mago stia perdendo la pazienza.

Schiebe so viele neue Wegplättchen aus der Burg, bis die Allee wieder komplett gefüllt ist.



Oh, wow! Questo sassolino è un vero porta fortuna!

Tocca di nuovo a te, puoi nasconderti di nuovo e salvare le pietre preziose.

Metti quindi la tessera dietro al tuo cartoncino di protezione. Se hai già raccolto delle tessere, mettila sopra di esse.

Se, alla fine del tuo turno, non ci sono più tessere percorso sul viale davanti al ponte, Zirroz si arrabbia: spingi subito altre 6 tessere percorso fuori dal castello.

Fine del gioco

Contate tutte le pietre preziose che siete riusciti a raccogliere sulle vostre tessere. Vince il gioco chi è riuscito a salvare il maggior numero di pietre preziose dalle grinfie del mago Zirroz.

In caso di parità, vince il giocatore a cui sono rimasti più ciottoli. Se la parità persiste, questi giocatori vincono a pari merito.

Il re vi sarà sicuramente grato, gloriosi eroi del chiaro di luna!

Variante con luna piena

In caso di luna piena vi è luce quasi come fosse giorno! Per questa variante non vi servono quindi i cartoncini di protezione. Ciascun giocatore può sempre vedere esattamente chi ha raccolto quali ciottoli. In questo modo il gioco diventa più prevedibile e quindi anche più tattico!

Se avete dei giocatori al tavolo che hanno bisogno di aiuto per i loro turni di gioco, potete consentire loro di non utilizzare i cartoncini di protezione. Dopotutto è più facile dare consigli quando si possono vedere quali ciottoli il giocatore ha già raccolto.

Variante fontane rituali

Non appena avrete preso confidenza con il gioco, potrete giocare con le fontane sulle quali sono raffigurati i simboli dorati. Qui è possibile continuare a raccogliere i ciottoli. Tuttavia, ogni fontana ha le proprie

regole e ciascuna di esse può rappresentare una scelta migliore o peggiore a seconda della situazione



Pesca 4 ciottoli.
Posizionane 2 accanto al tabellone di gioco.



Pesca 4 ciottoli.
Scegli 1 colore e metti accanto al tabellone di gioco tutti i ciottoli di un colore diverso.



Pesca 4 ciottoli.
Posizionane 1 accanto al tabellone di gioco.



Pesca 4 ciottoli. Pesca 4 ciottoli.
Tienine 1 di ogni colore pescato e metti tutti gli altri accanto al tabellone di gioco.



 **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

 **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

 **Queridos niños y niñas, queridas familias:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema!
En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

 **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's
playtime!

