Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

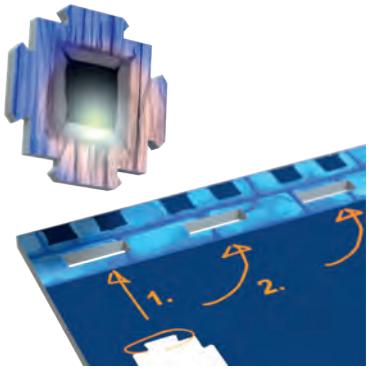
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2021

Spielvorbereitung • Game Setup • Préparation du jeu • Voorbereiding van het spel Preparación del juego • Preparazione del gioco



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:

1

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

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:

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

Assemblage des murs

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

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.

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:

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

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:

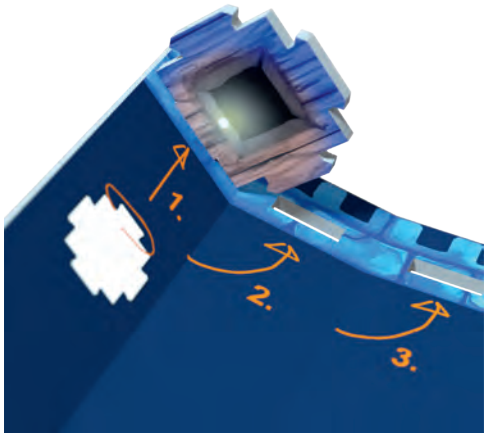
Colocad la lámina de un muro sobre la mesa.

Introducid un tejado en una de las ranuras de los extremos.

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:

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 Schlitze. 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!

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, Zirroz. 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 !

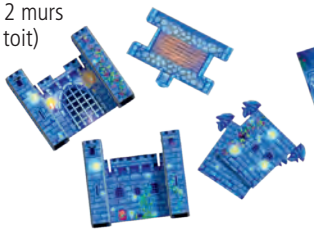
Celui qui a réussi à sauver le plus grand nombre de pierres précieuses des griffes du sorcier Zirroz remporte la partie.

Avant de jouer pour la première fois

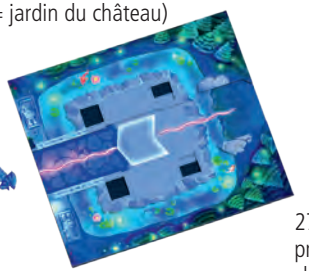
Assemblez les murs avec tours comme décrit pages 2 et 3. Une fois assemblés, vous n'aurez plus besoin de les démonter, les tours rentrent parfaitement dans la boîte.

Contenu du jeu

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



1 plateau de jeu
(= jardin du château)



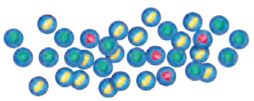
4 fontaines

1 poussoir
transparent

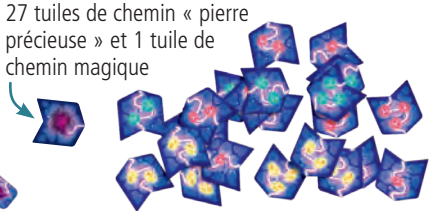
4 figurines
héros et
1 sorcier

1 sachet en
tissu

60 cailloux

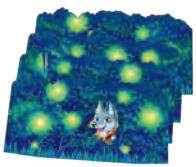


27 tuiles de chemin « pierre précieuse » et 1 tuile de chemin magique



1 marqueur « premier joueur »

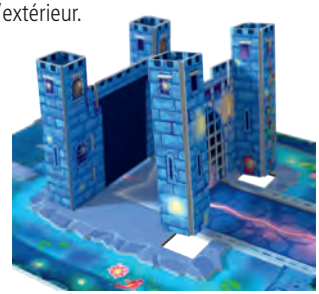
4 paravents



Préparatifs

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.

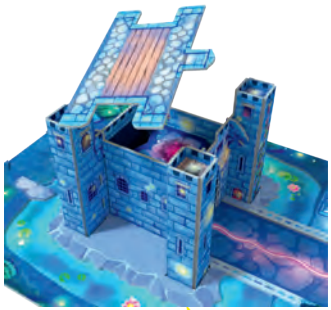
3. Vérifiez la position du mur latéral : aucun espace ne doit être visible ici.

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.

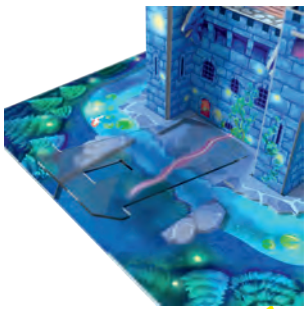
5. Placez la pile de tuiles de chemin sur la flèche illustrée à l'intérieur du château. Poussez-là jusqu'à ce qu'elle bute contre le mur latéral.

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 renfoncement 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 connaitrez 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.

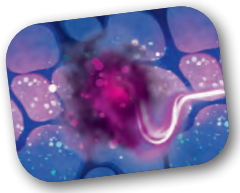
Ce problème est facile à résoudre :

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.

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.

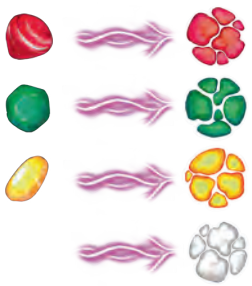
Lorsque vient ton tour, prends le sachet en tissu. Pendant ce tour, tu peux d'abord **te cacher** pour que le sorcier Zirroz ne te surprenne pas, puis **sauver des pierres précieuses** sur le chemin.

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.

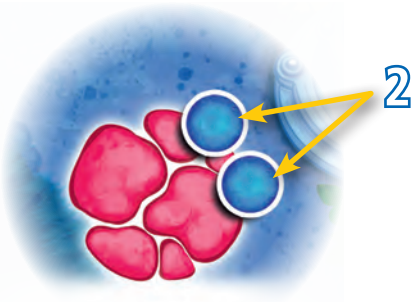
- Pour aller sur une **case colorée**, tu dois poser un caillou de la couleur de la case. Dépose ce caillou à côté du plateau de jeu de façon à ce que chacun puisse le voir. Si tu n'as pas de caillou de la bonne couleur, tu dois choisir un autre endroit.



- 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 te 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.

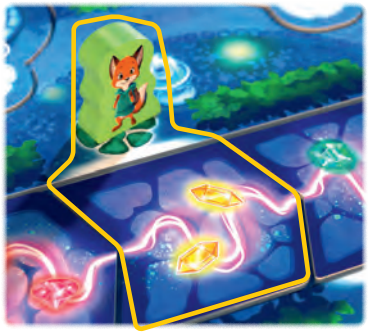


Par ailleurs, les fontaines ornées de symboles dorés ont leurs propres règles. Tu les trouveras à la fin de la règle du jeu.

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.

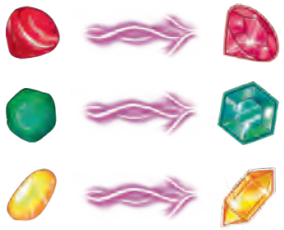
Tu ne ramasses les cailloux d'une case que si tu arrives dessus.

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.



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 ?**

  Dommage, 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 ?

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.

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.

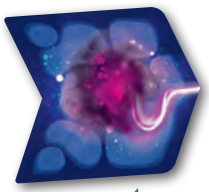
Je crois que le sorcier s'impatiente.

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.



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 poussoir.

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.

Conserves-en 1 de chaque couleur tirée et pose tous les autres à côté du plateau de jeu.