

GAME RULES

UK

1 Choose a challenge. Place the red knights (the enemy), the blue knights (your knights) and high towers with blue roof top on the game board as indicated in the challenge. You must not move them until the challenge has been completed. At STARTER level you are also given the position of one or more walls to get you off to a flying start.

2 Position the walls using the indents in the board as a guideline, so that the red knights are kept outside and the blue knights and high towers remain within the walls:

* Blue knights and the high towers are safe inside the city walls only when surrounded by walls on all sides. The safe area can be small (for example, only the spot where the knight is standing) or it can be very large.

* The high towers and the blue knights do not all have to be in the same part of the city – each could be in an individual, secured area.

* The red knights must never be totally surrounded by walls. They can, however, be in an area that is partially enclosed, that is, where a wall has an opening on at least one side.

* The indents on the game board are not additional obstacles for the enemy soldiers; they function to keep the walls in place.

* Each wall must fit exactly in the indents on the game board. If it does not, you must reposition your wall as you have not placed it in a valid position.

* You can place two walls to meet each other where the indents cross but you cannot place a wall against a tower as it will not fit.

* The size and the shape of the city is not important.

3 There is only one correct solution. You can find all the solutions at the back of the challenge booklet.

SPELREGELS

NL

1 Kies een opdracht. Plaats de rode ridders (de vijand), de blauwe ridders (jouw ridders) en het spelstuk met de 2 hoge torens met blauwe torenspitsen op het spelbord zoals aangegeven. Je mag deze puzzelstukken niet verplaatsen tot je de oplossing gevonden hebt. Bij het STARTER-niveau krijg je ook de positie van één of meerdere muren om je op weg te helpen.

2 Plaats de muren in de groeven op het spelbord zodat de rode ridders buiten en de blauwe ridders en de hoge torens met blauwe daken binnen het kasteel terecht komen:

* De blauwe ridders en de hoge torens zijn enkel veilig binnen het kasteel als deze aan alle kanten omgeven zijn door muren. De veilige zone kan heel klein zijn (vb enkel de plek waar een ridder staat) of heel groot.

* De hoge torens en de blauwe ridders hoeven niet allemaal in hetzelfde deel van het kasteel staan.

* De rode ridders mogen nooit volledig door een muur omringd worden. Ze kunnen wel deels omringd zijn door muren waarin minstens aan één kant een opening is.

* De groeven op het spelbord zijn geen hindernis voor de rode ridders, ze dienen enkel om de muren te plaatsen.

* De muren moeten volledig in de groeven passen. Indien dit niet het geval is, is dit een ongeldige plaats.

* Twee muren kunnen elkaar "passeren" in de kruising van de groeven, tenzij er een lage toren op één van de muren staat.

* De grootte en vorm van het kasteel zijn niet belangrijk.

3 Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

1 Wähle eine Aufgabe. Stelle die roten Ritter (die Ritter, die Burg angreifen), die blauen Ritter (deine Ritter, die die Burg verteidigen) und die Türme mit den blauen Dächern (den Burgfried), wie in der Aufgabe angegeben, auf das Spielbrett. Du darfst sie nicht mehr bewegen, bis die Aufgabe gelöst ist. Hinweis: Im „STARTER-Level“ ist auch die Position einer oder mehrerer Mauern angegeben, um dir den Anfang zu erleichtern.

2 Stelle nun die Mauern auf und orientiere dich dabei an den Vertiefungen im Spielbrett. Ziel ist es, dass sich die roten Ritter außerhalb der Festungs-mauern befinden und die blauen Ritter und die Türme innerhalb der Mauern:

* Die blauen Ritter und die Türme sind nur dann von der Stadtmauer geschützt, wenn sie auf allen Seiten von Mauern umgeben sind. Der sichere Bereich kann klein sein (beispielsweise nur genau der Standort eines Ritters) oder auch sehr groß.

* Die Türme und die blauen Ritter müssen sich nicht alle im gleichen Bereich der Stadt befinden - jeder einzelne von ihnen kann sich in einem eigenen geschützten Bereich befinden.

* Die roten Ritter dürfen nicht vollständig von Mauern umgeben sein. Sie können sich jedoch in Bereichen befinden, die teilweise umschlossen sind, wenn die Mauer mindestens auf einer Seite eine Öffnung aufweist.

* Die Vertiefungen auf dem Spielbrett sind keine zusätzlichen Hindernisse für die blauen Ritter; sie dienen dazu, die Mauern zu fixieren.

* Jede Mauer muss genau in die Vertiefungen auf dem Spielbrett passen. Ist dies nicht der Fall, steht die Mauer in einer unzulässigen Position und du musst sie anders aufstellen.

* Du kannst zwei Mauern so aufstellen, dass sie an den Kreuzungsstellen der Vertiefungen zusammentreffen, aber du kannst keine Mauer an einem Turm enden lassen, da die Teile so nicht auf das Spielbrett passen.

* Die Größe und die Form der Stadt sind nicht wichtig für die Lösung der Aufgabe.

3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung. Die jeweilige Lösung zur Aufgabe ist im hinteren Teil des Aufgabenheftes zu finden.

RÈGLES DU JEU

FR

1 Choisissez un défi. Placez les chevaliers rouges (les ennemis), les chevaliers bleus (vos chevaliers) et le donjon sur le plateau de jeu comme indiqué sur le défi. Ces pièces ne doivent pas être déplacées jusqu'à la résolution du défi. Les défis de niveau STARTER indiquent également la position de certains remparts afin de faciliter le démarrage.

2 Placez les remparts, de manière à ce que les chevaliers rouges restent en dehors de la forteresse, tandis que les chevaliers bleus et le donjon seront protégés à l'intérieur. Vous pouvez utiliser les encoches du plateau pour vous aider :

* Les chevaliers bleus et le donjon sont uniquement en sécurité à l'intérieur des remparts lorsque ceux-ci les entourent de tous côtés. La surface protégée peut être de petite taille (comme pour un seul chevalier) ou très grande.

* Il n'est pas nécessaire que les chevaliers bleus et le donjon soient tous réunis dans le même quartier de la forteresse – chacun peut être dans un espace sécurisé différent.

* Les chevaliers rouges ne doivent jamais être totalement entourés de remparts. Ils peuvent néanmoins s'en trouver partiellement entourés, c'est-à-dire avec une ouverture au minimum.

* Les encoches du plan de jeu ne sont pas des obstacles pour les ennemis, mais ont pour fonction de permettre aux remparts de tenir debout.

* Chaque rempart doit parfaitement tenir en place dans les encoches du plan de jeu. Si tel n'est pas le cas, vous devez lui trouver une autre position, celle-ci n'étant pas valide.

* Vous pouvez accolé 2 remparts, tant qu'aucune tour ne gêne ce placement. En effet, aucun rempart ne peut juxtaposer une tour.

* Ni la taille, ni la forme de la forteresse n'a d'importance.

3 Il n'existe qu'une seule solution par défi, que vous trouverez à la fin du livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

1 Elije un desafío. Coloca los caballeros rojos (el enemigo), los caballeros azules (tus caballeros) y (las torres altas con techo azul) sobre el tablero de juego tal y como se indica en el desafío. No debes moverlos hasta que se haya completado el desafío. En el nivel STARTER (Principiante) también te se indica la posición de una o más murallas para ayudarte a empezar con buen pie.

2 Coloca las murallas utilizando las hendiduras del tablero como guía, de modo que los caballeros rojos se queden fuera y los caballeros azules y las torres altas estén dentro de las murallas:

* Los caballeros azules y las torres altas están seguros dentro de las murallas de la ciudad solo cuando están rodeados por murallas por todas partes. El área segura puede ser pequeña (por ejemplo, solo el lugar donde está el caballero) o puede ser muy grande.

* Las torres altas y los caballeros azules no tienen que estar todos en la misma parte de la ciudad, cada uno puede estar en una zona individual segura.

* Los caballeros rojos nunca deben estar rodeados totalmente por murallas. No obstante, pueden estar en una zona parcialmente cerrada, es decir, en la que una muralla tenga una apertura en al menos un lado.

* Las hendiduras del tablero no son obstáculos adicionales para los soldados enemigos; su función es mantener en su lugar las murallas.

* Cada muralla debe encajar exactamente en las hendiduras del tablero. Si no es así, tendrás que cambiar de lugar la muralla ya que no la has colocado en una posición válida.

* Puedes colocar dos murallas de modo que se junten donde se cruzan las hendiduras, pero no puedes colocar una muralla contra una torre ya que no encajará.

* El tamaño y la forma de la ciudad no son importantes.

3 Solo hay una solución correcta. Encontrarás todas las soluciones en la parte de atrás del manual de desafíos.

REGRAS DO JOGO

PT

1 Escolhe um desafio. Coloca os cavaleiros vermelhos (o inimigo), os cavaleiros azuis (os teus cavaleiros) e as torres altas com telhados azuis no tabuleiro de jogo como indicado no desafio. Não podes mover estas peças até teres terminado o desafio. No nível STARTER (Principiante) também te é indicada a posição de um ou mais muros para começares em grande.

2 Posiciona os muros utilizando as ranhuras existentes no tabuleiro como guia, de modo a que os cavaleiros vermelhos fiquem do lado de fora e os cavaleiros azuis e as torres altas continuem dentro das muralhas:

* Os cavaleiros azuis e as torres altas estão seguros dentro dos muros da cidade quando rodeados por muros por todo o lado. A área segura pode ser pequena (por exemplo, apenas o ponto onde se encontra o cavaleiro) ou pode ser muito grande.

* As torres altas e os cavaleiros azuis não têm de estar todos na mesma parte da cidade – cada um poderá estar numa área individual segura.

* Os cavaleiros vermelhos nunca devem estar totalmente rodeados por muros. Estes podem, no entanto, estar numa área parcialmente fechada, ou seja, em que o muro tenha uma abertura pelo menos de um lado.

* As ranhuras no tabuleiro de jogo não são obstáculos adicionais para os soldados inimigos; servem apenas para manter os muros no lugar.

* Cada muro tem de encaixar perfeitamente nas ranhuras do tabuleiro de jogo. Se isso não acontecer, tens de reposicionar o teu muro pois não o colocaste numa posição válida.

* Podes colocar dois muros juntos onde as ranhuras se cruzam mas não podes colocar um muro encostado a uma torre pois não irá encaixar.

* O tamanho e o formato da cidade não são importantes.

3 Existe apenas uma solução correta. Encontras todas as soluções na parte de trás do folheto do desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegli una sfida. Posiziona i cavalieri rossi (i tuoi nemici), i cavalieri blu (i tuoi alleati) e le torri con il tetto blu sul tabellone di gioco come indicato nella sfida. L'obiettivo è quello di spostarli fino a completare la sfida. Le sfide di livello STARTER (Principiante) forniscono la posizione di una o più parti di muro per farti iniziare con un buon vantaggio.
- 2 Disponi le mura aiutandoti con le dentellature presenti sul tabellone di gioco, in modo da posizionare i cavalieri rossi all'esterno dei bastioni e i cavalieri blu al loro interno:
 - * I cavalieri blu e le torri sono sicuri solo se circondati dalle mura su tutti i lati. L'area sicura può essere ridotta (ad esempio, solo la sede su cui si trova il cavaliere) o molto più ampia.
 - * Non è necessario che le torri e i cavalieri blu siano posizionati nella stessa zona della città: ciascuno può rappresentare una singola area sicura.
 - * I cavalieri rossi non devono mai essere completamente circondati dalle mura. Tuttavia, possono essere posizionati in aree parzialmente chiuse, ad esempio, dove il muro presenta almeno un lato libero.
 - * Le dentellature sul tabellone di gioco non rappresentano un ulteriore ostacolo per i soldati nemici, bensì svolgono la funzione di mantenere le mura in posizione.
 - * Ciascun pezzo di muro si incastra perfettamente nelle dentellature presenti sul tabellone di gioco. In caso contrario, significa che hai inserito il pezzo in posizione scorretta.
 - * Puoi affiancare due pezzi di muro dove le dentellature si intersecano, ma non è consentito posizionare un muro contro una torre.
 - * Le dimensioni e la forma della città non sono parametri fondamentali.
- 3 La soluzione è unica ed è riportata nel libretto delle istruzioni, sul retro di ciascuna sfida.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τους κόκκινους ιππότες (εχθρούς), μπλε ιππότες (ιππότες παίκτη) και τους ψηλούς πύργους με τη μπλε οροφή στο ταμπλό του παιχνιδιού, όπως υποδεικνύεται στη πρόκληση. Δεν πρέπει να τα μετακινήσετε μέχρι να ολοκληρωθεί η πρόκληση. Στα επίπεδα πρόκλησης για αρχάριους σας δίνεται επίσης η θέση ενός ή περισσοτέρων τειχών για να έχετε μία καλή αρχή.
- 2 Τοποθετήστε τα τείχη, χρησιμοποιώντας τις εσοχές στο ταμπλό ως οδηγό, έτσι ώστε οι κόκκινοι ιππότες να βρίσκονται εκτός των τειχών και οι μπλε ιππότες καθώς και οι πύργοι να παραμένουν εντός των τειχών:
 - * Οι μπλε ιππότες και οι ψηλοί πύργοι είναι προστατευμένοι εντός των τειχών της πόλης, μόνο όταν περιβάλλονται από τείχη σε όλες τις πλευρές. Η ασφαλής περιοχή μπορεί να είναι μικρή (για παράδειγμα, μόνο το σημείο όπου στέκεται ο ιππότης) ή μπορεί να είναι πολύ μεγάλη.
 - * Οι πύργοι και οι μπλε ιππότες δε χρειάζεται να βρίσκονται στο ίδιο προστατευμένο σημείο της πόλης - το καθένα μπορεί να είναι από μόνο του προστατευμένο σε ξεχωριστή προστατευμένη περιοχή.
 - * Οι κόκκινοι ιππότες δεν πρέπει ποτέ να περιβάλλονται πλήρως από τείχη. Μπορούν, ωστόσο, να είναι σε περιοχή που είναι μερικώς κλειστή, δηλαδή, όπου ένα τοίχωμα έχει ένα άνοιγμα σε τουλάχιστον μία πλευρά.
 - * Οι εσοχές στο ταμπλό παιχνιδιού, δεν αποτελούν εμπόδιο για τους στρατιώτες του εχθρού, αλλά λειτουργούν μόνο ως βάση για τα τείχη.
 - * Κάθε τείχος πρέπει να ταιριάζει ακριβώς στις εσοχές του ταμπλό. Αν δεν ταιριάζει, θα πρέπει να αλλάξετε τη θέση στο τείχος και να το τοποθετήσετε σε μία θέση όπου εφαρμόζει σωστά.
 - * Μπορείτε να τοποθετήσετε δύο τείχη, τα οποία συναντώνται μεταξύ τους όταν και οι εσοχές διασταυρώνονται, αλλά δεν μπορείτε να τοποθετήσετε ένα τείχος δίπλα σε έναν πύργο, δεδομένου ότι δεν θα ταιριάζουν.
 - * Το μέγεθος και το σχήμα της πόλης δεν είναι σημαντικό.
- 3 Υπάρχει μόνο μία σωστή λύση. Μπορείτε να βρείτε όλες τις λύσεις στο πίσω μέρος του φυλλαδίου προκλήσεων.

SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en udfordring. Placer de røde riddere (fienden), de blå riddere (de gode/dine riddere) og de høje tårne med blå top på spillepladen som vist i udfordringen. Du må ikke rykke på dem, mens du løser udfordringen. På STARTER niveauet får du også angivet placeringen af en eller flere mure, så du kommer godt fra start.
- 2 Placer murine ved at bruge rillerne på spillepladen, så de røde riddere er udenfor og de blå riddere og de høje tårne er indenfor murene:
 - * Blå riddere og de høje tårne skal være i sikkerhed inde i byen, kun omringet af murene på alle sider. Disse sikre områder kan være små (for eksempel kun det felt som ridderen står på) eller de kan være meget store.
 - * De høje tårne og de blå riddere behøver ikke at være i den samme del af byen – de kan også være i hvert deres lille individuelle, sikre område.
 - * De røde riddere må aldrig være totalt omringet af murene. De kan dog godt være i et område, der er delvist omringet, der skal bare være en åbning på mindst en side.
 - * Rillerne i spillepladen er der for at holde murene på plads, ikke for at gøre udfordringerne vanskeligere.
 - * Hver mur skal stå korrekt i rillerne på spillepladen. Gør den ikke det, så er muren ikke placeret korrekt.
 - * Du kan placere to mure, så de møder hinanden, hvor rillerne krydser hinanden, men du kan ikke placere en mur op mod et tårn, der er ikke plads nok.
 - * Størrelsen og formen på byen er ikke vigtig.
- 3 Der er kun en korrekt løsning. Du kan finde den bagerst i bigen.

SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning. Placera ut de röda riddarna (fienden), de blå riddarna (dina riddare) och höga torn med blått tak på spelplanen så som utmaningen visar. Du får inte flytta på dem förrän du är klar med utmaningen. På STARTER (Nybörjar)-nivå får du också givna platser för en eller flera murar så att du ska få en bra start.
- 2 Placera murarna med hjälp av de fördjupningar som finns i spelplanen så att röda riddare hålls utanför medan blå riddare och höga torn hålls innanför stadsmuren:
 - * Blå riddare och de höga tornen är i säkerhet innanför stadsmuren bara om de är omgivna av murar på alla sidor. Det säkra området kan vara litet (till exempel, bara den plats där riddaren står) eller också kan det vara mycket stort.
 - * Alla de höga tornen och alla blå riddare behöver inte vara i samma del av staden - var och en kan vara i ett eget, säkert område.
 - * Röda riddare får inte bli helt omringade av murar. De får dock vara i ett område som är delvis inneslutet, dvs där det finns åtminstone en öppning i muren åt något håll.
 - * Spelplanens fördjupningar är inte extra hinder för fiendens soldater, de är bara till för att hålla murarna på plats.
 - * Varje mur måste passa precis i spelbrädets fördjupningar. Om en mur inte passar exakt måste du flytta den någon annanstans eftersom den inte står på en giltig håll.
 - * Du kan placera två murar så att de möts där fördjupningarna korsar varandra men du får inte placera en mur mot ett torn eftersom den inte kommer att passa.
 - * Stadens storlek och form är inte viktiga.
- 3 Det finns bara en riktig lösning. Alla lösningar finns längst bak i utmaningshäftet.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en oppgave. Plasser de røde ridderne (fienden), de blå ridderne (dine riddere) og tårnene med blått tak på oppgavebrettet som vist i oppgaven. Du kan ikke flytte på dem før du er ferdig med oppgaven. På STARTER (Begynner)-nivået får du også vite hvor en eller flere av murene skal plasseres for å hjelpe deg på vei.
- 2 Plasser murene ved hjelp av fordypningene på brettet slik at de røde ridderne er utenfor mens de blå riddere og tårnene er innenfor vollene:
 - * De blå riddere og tårnene står trygt innenfor bymurene bare når de er omgitt av murer på alle kanter. Det trygge område kan være svært lite (for eksempel bare der hvor ridderen står), eller det kan være svært stort.
 - * Tårnene og de blå riddere trenger ikke alle sammen å være i samme del av byen – hver av dem kan være i et eget, sikret område.
 - * De røde ridderne må aldri være helt omgitt av murer. De kan derimot være i et område som er delvis lukket, hvor det altså er en mur med en åpning på minst én av sidene.
 - * Fordypningene på brettet er ikke ekstra hindringer for fiendtlige soldater, de er bare der for å holde murene på plass.
 - * Hver av murene må passe nøyaktig i fordypningene på brettet. Hvis en mur ikke gjør det, er den plassert feil. Da må du flytte den til et annet sted.
 - * Du kan plassere to murer slik at de møtes der fordypningene krysser hverandre, men du kan ikke plassere en mur mot et tårn, da den ikke vil passe.
 - * Det er ikke så viktig hvor stor byen er eller hvordan den ser ut.
- 3 Hver oppgave har bare én riktig løsning. Alle løsningene er gitt bakerst i oppgaveheftet.

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste. Aseta punaiset ritarit (viholliset), siniset ritarit (omat joukkosi) ja (korkeat sinikattoiset tornit) peililaudalle haasteen osoittamalla tavalla. Niitä ei saa liikuttaa, ennen kuin haaste on ratkaistu. STARTER (Aloittelija) -tasolla kerrotaan myös yhden tai useamman muurin sijainti, jotta pääset alkuun helposti.
- 2 Aseta muurit pelilaudan syvennyksiä pitkin niin, että punaiset ritarit jäävät muurien ulkopuolelle ja siniset ritarit sekä korkeat tornit ovat linnoituksen sisällä:
 - * Siniset ritarit ja korkeat tornit ovat turvassa kaupungin muurien takana vain silloin, kun muurit ympäröivät ne joka puolelta. Turvallinen alue voi olla pieni (esimerkiksi ainoastaan se kohta, jossa ritari seisoo) tai hyvin suuri.
 - * Kaikkien korkeiden tornien ja sinisten ritarien ei tarvitse olla samalla alueella. Jokaisella voi myös olla oma turvallinen alueensa.
 - * Punaiset ritarit eivät koskaan saa olla täysin muurien ympäröiminä. Ne voivat kuitenkin olla alueella, joka on osittain muurien takana, eli muurissa on aukko vähintään yhdellä sivulla.
 - * Pelilaudan syvennykset eivät ole esteitä vihollisotilaille. Niiden tarkoitus on pitää muurit paikallaan.
 - * Muurien on sovittava täysin pelilaudan syvennyksiin. Jos muuri ei sovi, se on asetettava johonkin toiseen paikkaan, johon se sopii.
 - * Muurit voi kytkeä toisiinsa kohdissa, joissa syvennykset risteävät, mutta muureja ei voi asettaa torneja vasten, sillä ne eivät sovi siihen.
 - * Kaupungin koolla ja muodolla ei ole merkitystä.
- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi ratkaisu. Kaikki ratkaisut löytyvät haastevihkosen lopusta.

© 2009 -2015 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Walls & Warriors

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich,
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu



dd: 20160510B Made in China
5 414301 518402

