





Lokki, Lohikääärme ja



## Sisältö

- linnan jalusta
- linnan torni
- 60 korttia (15 x 4 väriä)
- pahvinen lokinkakkalaatta
- säännöt

## Pelivalmistelut

Linnan torni kootaan kuvasarjan A osoittamalla tavalla ja asetetaan pelialueen keskelle. Lokinkakkalaatta asetetaan sivuun odottamaan.

Kukin pelaaja valitsee värin ja ottaa itselleen kaikki kyseisen väriset kortit, sekoittaa ne ja asettaa kortit pinoon eteenä, kuvapuoli alaspäin.

## Pelin tavoite

Tavoitteena on saada mahdollisimman monta omaa ritaria tornin huipulle. Samalla tulee välttää ritarien päätymistä tyrmään.

## Pelaaminen

Viimeksi linnassa vierailut pelaaja aloittaa pelin ja pelivuorot kulkevat myötäpäivään.

Vuorollaan pelaaja voi joko nostaa pakastaan päällimmäisen kortin ja pelata sen (katso "Kortit"), tai siirtää jotain ritareistaan ylös linnan tornia, sen huippua tavoitellen (katso "Kiipeäminen").

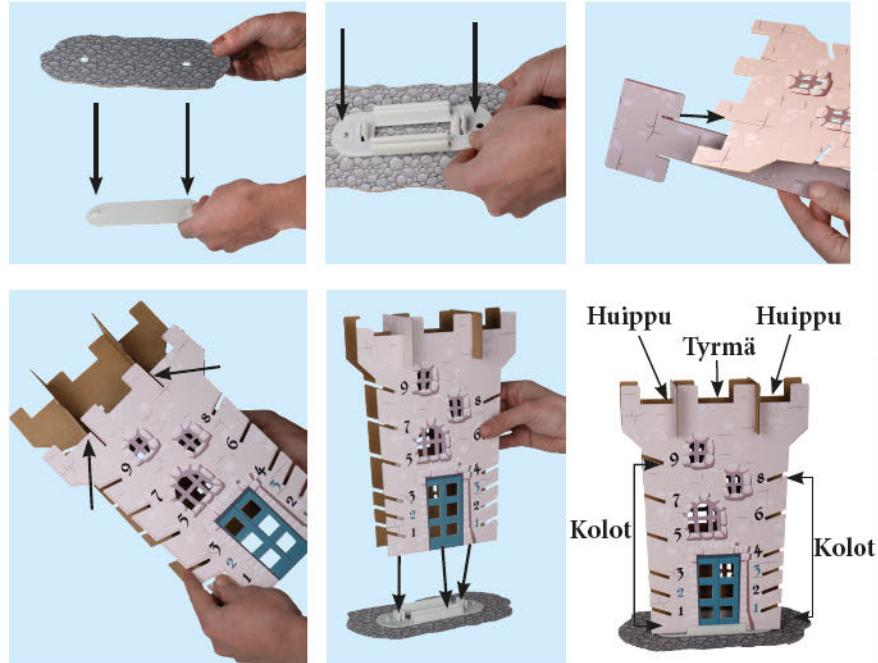
Ensimmäisellä pelivuorollaan pelaajan on nostettava kortti, sillä yhtään ritaria ei ole vielä kiipeämässä tornin seinää. Jos ensimmäisellä pelivuorollaan nostaa lokki- tai lohikäärmekortin, pelaaja sekoittaa sen takaisin pakkaansa ja nostaa uuden kortin.

## Kortit

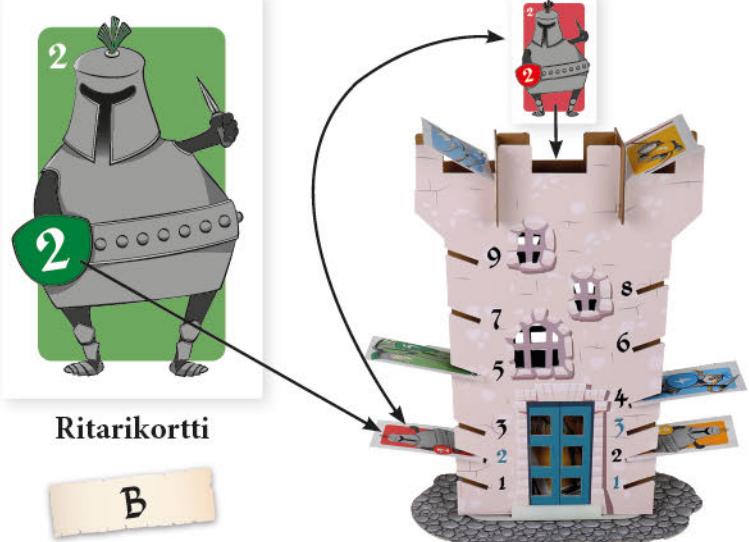
### Ritarit

Pelaaja katsoo kortissa olevaa numeroa ja asettaa kortin numeroa vastaavaan koloon linnan tornissa.

Jos kolossa on jo pelaajan oma kortti, hän saa asettaa toisen oman korttinsa kolossa olevan päälle. Yhdessä



A



Ritarikortti

B

kolossa saa kuitenkin olla kerrallaan enintään kaksi ritarikorttia.

Jos kolossa on jo eriväriinen ritarikortti, pelaaja vangitsee kilpailevan ritarin: hän vaihtaa toisen pelaajan kortin omaan korttiinsa ja lähetää tornista poistetun kortin tyrmään (eli hän tipauttaa kortin linnan tornin yläosasta sen sisään); ks. kuva B.

Jos yhdessä kolossa on kaksi samanväristä ritarikorttia, ne ovat turvassa, eikä niitä voi lähetää tyrmään ennen kuin jompikumpi siirtyy toiseen koloon.

## Lokki

Kun pelaaja nostaa pakastaan lokkikortin ja päätää pelata sen, hän ottaa itselleen pahvisen lokinkakkalaatan. Pelataan yrittää kakkaamalla, eli laattaa heittämällä, tiputtaa toisten pelaajien kortteja tornista. Hän heittää laattaa yhden kerran kohti tornia yrittäen tiputtaa mahdollisimman paljon muiden pelaajien kortteja. Heiton jälkeen lokkikortti ja kaikki pudonneet kortit tiputetaan tyrmään, myös mahdollisesti kakanneen pelaajan omat pudonneet ritarit. Lokinkakkalaatta palautetaan pöydälle.

## Lohikäärme

Jos pelaaja nostaa pakastaan lohikäärmekortin ja päätää pelata sen, hän saa asettaa lohikäärmekortin mihin tahansa varattuun koloon tornissa. Ei ole väliä, onko kolossa ennestään yksi vai kaksi ritaria. Kun lohikäärme istuu ritarin päälle, ei ritari luonnollisesti pääse kovin helposti liikkeelle. Ritari on siis juuttunut koloon, kunnes kuka tahansa pelaajista asettaa lohikäärmeen päälle oman ritarikorttinsa. Tällöin lohikäärmeeen pääihittänyt ritari palkitaan urheudestaan ja nostetaan suoraan tornin huipulle. Lohikäärme tiputetaan tyrmään ja lohikäärmeen alta vapautuneet ritarit palautetaan (hieman litistyneinä) niiden omistajille, jotka sekoittavat ne takaisin pakkaansa.

HUOM! Jos pelaaja nostaa pakastaan kortin, jota ei voi tai ei tahdo pelata, hän voi palauttaa kortin takaisin pakkaan ja pakka sekoitetaan. Pelaajan vuoro on tällöin ohi.

## Kiipeäminen

Ritarikortteja liikutellaan tornia ylemmäs aina oman numeronsa verran. Esimerkiksi kortti 2 aloittaa kolosta 2, liikkuu sitten koloihin 4, 6 ja 8 ja lopulta tornin huipulle; ks. kuva C.

Jos kolo jo varattu, toimitaan samoin kuin uusia kortteja torniin asetettessa: kolossa saa olla kerrallaan korkeintaan kaksi saman väristä ritaria, ja ritarit joutuvat tyrmään, jos samaan koloon siirtyy eriväriinen kortti.

Vuorolla saa liikuttaa aina vain yhtä korttia, yhden kerran ja kortteja siirrellään aina ylöspäin.

## Kiipeilykolot 3 tai 4 pelaajalle

Tornissa on numeroille 1, 2 ja 3 merkitty kaksi koloa kullekin (ks. kuva D). Jos molemmat kolot ovat tyhjiä, pelaaja saa valita, kumpaan koloon laittaa korttinsa. Jos toisessa koloista on jo jonkin toisen pelaajan kortti, vuorossa olevan pelaajan tulee laittaa oma korttinsa tyhjään koloon. Eli ritarin voi vangita koloista 1, 2, ja 3 vain, jos molemmat kolot ovat jo varattuja.

## Kiipeilykolot 2 pelaajalle

Jättäkää huomioimatta **SINISELLÄ** numeroidut kolot, jolloin pelissä on mukana vain yksi kolo jokaiselle numerolle.

## Pelin loppu

Peli loppuu heti, kun joku pelaajista ei enää pysty liikkuttamaan mitään korttia.

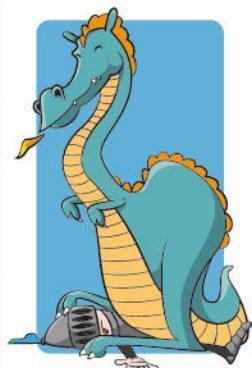
## Voittaja

Pelin lopuksi pelaajat laskevat kaikki tornin huipulla olevat korttinsa. Voittaja on se, jolla on eniten omia ritareitaan tornin huipulla. Jos päädytään tasapeliin, huipulla olleiden ritarien arvot lasketaan yhteen ja voittaja on se, jonka ritarien arvo on pienempi (mitä pienempi kortin arvo on, sitä vaikeampi se on saada tornin huipulle asti).

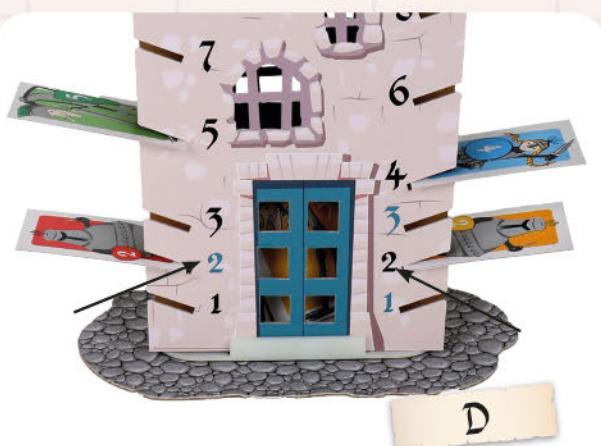
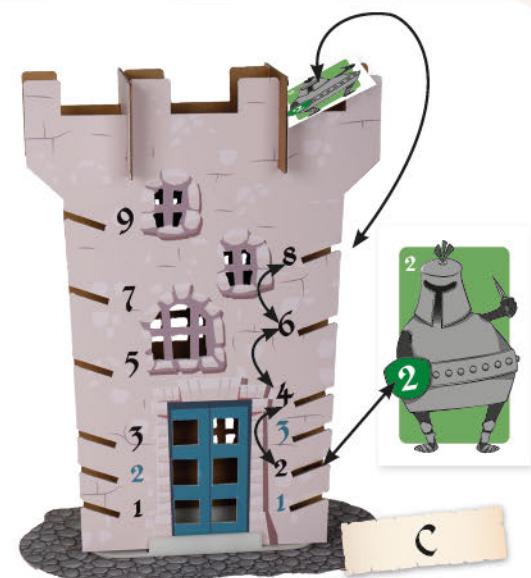
## Lokinkakkalaatta



Lokkikortti



Lohikäärmekortti





Måsen, Draken och

# KASTELLET

## Spelregler

### Innehåll

- bottenplatta till kastellet
- kastellets delar
- 60 kort (15 x 4 färger)
- 1 bricka med måsexkrement
- spelregler

### Spelförberedelser

Bygg upp kastellet som bildserie A visar och ställ det mitt på bordet. Lägg brickan med måsexkrement på bordet bredvid kastellet. Varje spelare väljer en färg och tar alla korten i den valda färgen. Alla blandar sina kort och lägger dem i en hög framför sig, med bildsidan nedåt.

### Spelets mål

Målet är att få så många som möjligt av de egna riddarna att nå kastellets krön. Samtidigt som riddarna kämpar för att nå toppen, gör de sitt yttersta för att hålla sig borta från fängelsehålan.

### Så spelar ni

Den spelare som häromsistens besökt ett slott får börja och däدانefter går turen med sols.

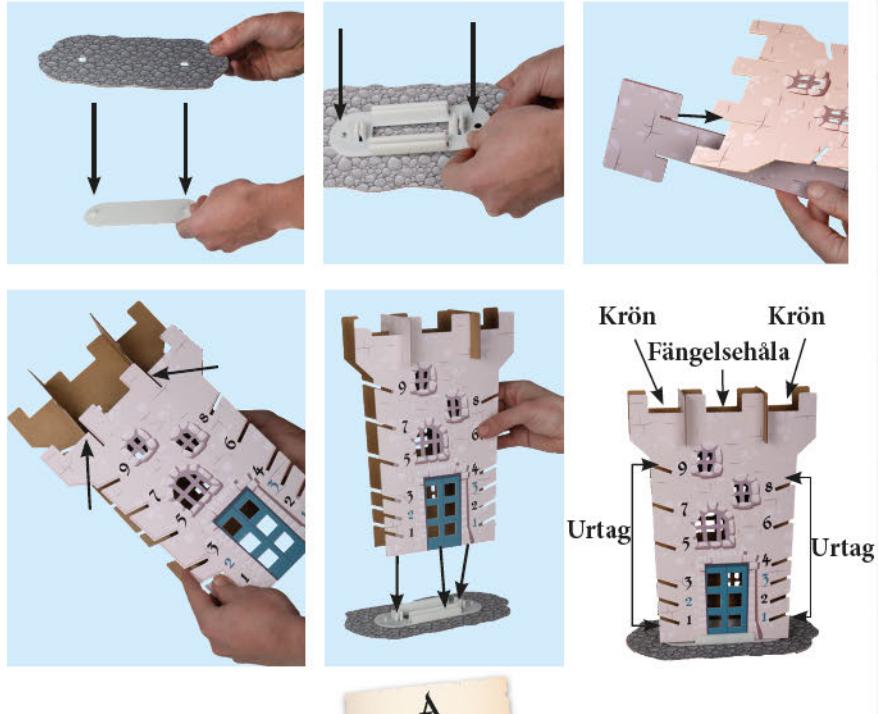
Under sin speltur kan spelaren antingen vända upp det översta kortet i sin korthög och spela det (se 'Att spela ett kort') eller flytta ett av de egna korten högre upp längs kastellets väggar, ända till kastellets krön (se 'Att klättra').

Under sin första speltur måste spelaren vända upp ett kort eftersom hen ännu inte har några riddare på kastellet. Om en spelare under sin första speltur vänder upp ett mås- eller drakkort, får hen lägga kortet tillbaka i högen och vända upp ett nytt kort.

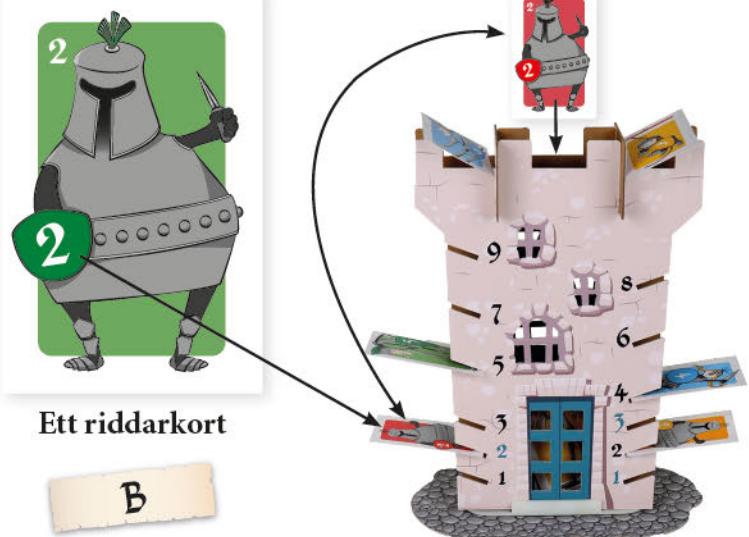
### Att spela ett kort

#### Riddare

Spelaren tittar på kortet hen vände upp och placeras det i ett urtag med motsvarande siffra längs kastellets steniga väggar.



A



B

Om det redan ligger ett kort i spelarens egen färg i urtaget, får spelaren placera sitt kort ovanpå det. Det får aldrig finnas fler än två riddarkort i ett urtag.

Om det redan ligger ett riddarkort i en annan färg i urtaget, kan spelaren fångla motståndarriddaren: hen lägger sitt eget riddarkort i urtaget och slänger motståndarriddaren i fängelsehålan (släpp ned motståndarkortet i öppningen mitt på kastellets krön). Se bild B.

När det i ett urtag finns två riddarkort i samma färg, är korten tillfälligt i säkerhet från fängelsehålan. Man kan inte fångla dem, innan ett av korten klättrar vidare till ett annat urtag.

## Måsen

Måskortet ger spelaren chansen att kasta fågelbajs för att bringa motståndarriddarna på fall! När en spelare vänder upp måskortet ur sin korthög och väljer att spela det, tar spelaren brickan med måsexkrement i handen. Spelaren siktar noga och kastar brickan en gång mot korten längs kastellets väggar, för att försöka fälla så många motståndarkort som möjligt. Efter kastet åker måskortet och alla nedbajsade kort i fängelsehålan, även riddarens egna, om sådana eventuellt fällts. Bajsbrickan läggs bredvid kastellet igen. Därefter går turen till följande spelare.

## Draken

När en spelare vänder upp drakkortet och bestämmer sig för att spela det, får hen placera drakkortet i vilket upptaget urtag som helst. Det spelar ingen roll om det finns ett eller två riddarkort i spåret sedan tidigare.

När draken väl slagit sig ned på den stackars riddaren, är det minsann ingen enkel match för riddaren att komma loss. Riddaren är i kläm under den sittande draken, tills någon av spelarna placerar ett av sina riddarkort ovanpå den. Den skickliga drakbesegraren blir då belönad för sin tapperhet och flyttas upp till kastellets krön. Drakkortet slängs i fängelsehålan och de befriade riddarna returneras – aningen tillplattade – till sina ägare, som blanda in dem i sina korthögar igen.

Obs! Om spelaren lyfter ett kort som hen inte vill eller kan spela, kan hen lägga tillbaka kortet i sin hög och blanda den. Spelarens tur tar då slut.

## Att klättra

Korten flyttas uppåt längs kastellets väggar efter siffran på kortet. Exempelvis börjar kort 2 från urtag 2, därifrån det klättrar 2 urtag uppåt till urtag 4, 6, 8 och slutligen till kastellets krön. Se bild C.

Urtag som är upptagna behandlas såsom när ett nytt kort spelas till kastellet: spelaren får inte ha fler än två av sina egna kort i ett urtag, och andra spelares riddare fångas om spelaren flyttar sin riddare till urtaget.

Under en spelturn får man flytta bara en gång på ett kort. Korten flyttas alltid uppåt.

## Spel och urtag för 3 eller 4 spelare

För siffrorna 1, 2 och 3 finns det två urtag per siffra, såsom i bild D. Om bågge urtagen är tomma, får spelaren välja i vilket urtag hen placerar sitt kort. Om det redan ligger ett kort i en annan färg i ett av urtagen, måste spelaren i tur placera sitt kort i det tomma urtaget. Man kan alltså fångla motståndarriddare i urtagen 1, 2 och 3 bara om bågge urtagen redan är upptagna.

## Spel och urtag för 2 spelare

Man spelar med bara ett urtag per siffra. Bortse från urtagen med siffror i **BLÄTT**.

## Spelets slut

Spelet tar bums slut när någon av spelarna inte kan flytta på sina kort längre.

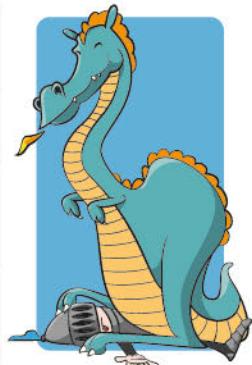
## Segraren

När spelet tagit slut räknar alla sina riddarkort på krönet. Segraren är den spelare som har flest riddare på krönet. Vid oavgjort, räknas riddarkortens poäng istället för kortens antal. Vinnaren är spelaren med det lägsta totala poängtalet (ju lägre poängtal, desto svårare att nå krönet).

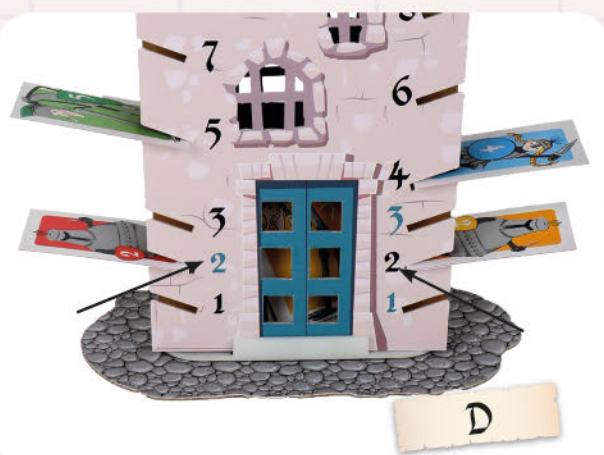
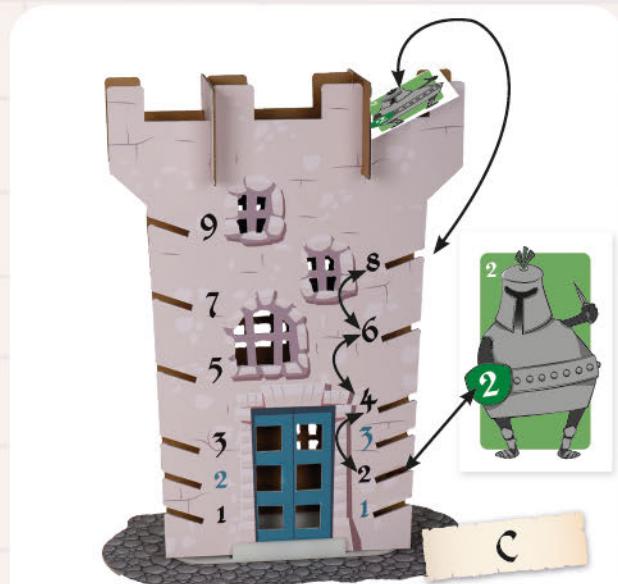
## Måsbajsbrickan



Ett måskort



Ett drakkort





# Fugle, drager og FENGEHULLET

## Regler

### Indhold

- 1 fundament til borgen
- 1 borgtårn
- 60 kort (15 x 4 farver)
- 1 fugleklat-brik
- regler

### Forberedelse

Saml borgtårnet som vist på billedserie A, og placér det midt på bordet, hvor I spiller. Placér fugleklat-brikken ved siden af.

Hver spiller vælger en farve og tager alle kortene i den pågældende farve. Hver spiller blander sine kort og placere dem i en stak foran sig med billedsiden nedad.

### Spilletets mål

Målet i spillet er at få så mange af sine riddere op på toppen af borgtårnet. Undgå at få smidt dine riddere i fangehullet.

### Sådan spiller I

Den spiller, der sidst besøgte en borg, begynder spillet, og turerne går med uret rundt om bordet.

Når det er din tur, kan du enten trække det øverste kort fra din stak og spille det (se "Spil kort"), eller du kan flytte en af dine riddere op ad tårnet, indtil den når toppen (se "Bestig tårnet").

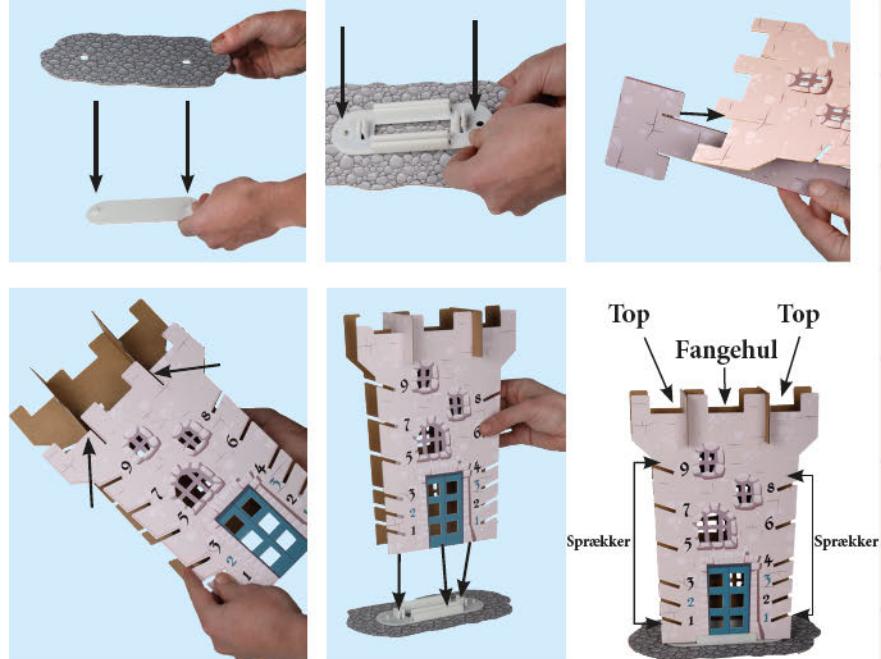
På din første tur skal du trække et kort, da dine riddere endnu ikke er nået til tårnet. Hvis du trækker fuglekortet eller dragekortet på din første tur, skal du blande kortet ind i din stak og trække et nyt kort.

### Spil kort

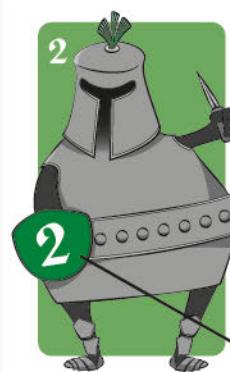
#### Riddere

Se på tallet på det kort, du trak, og placér det i sprækken med det tilsvarende tal på tårnet.

Hvis sprækken allerede er optaget af en anden farve, må du tilfangetage den anden spilleres ridder ved at skifte kortet ud med dit eget og sende den anden

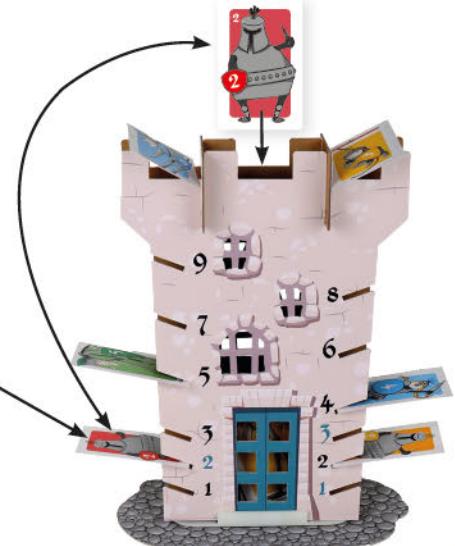


A



Ridderkort

B

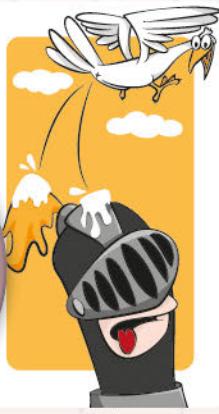


spillers kort i fangehullet (dvs. lade kortet falde ned inden i tårnet); se Figur B. Hvis sprækken allerede er optaget af et af dine egne kort, må du placere dit nye kort oven på det. Men maks. to af dine ridderkort må dele samme sprække.

## Fuglen

Hvis du trækker fuglen fra din kortstak, skal du tage fugleklat-brikken og forsøge at slå andre spilleres kort ned fra tårnet ved at pølle på dem, dvs. kaste med brikken. Du har ét forsøg til at slå så mange kort ned fra tårnet som muligt. Efter dit forsøg skal du smide fuglekortet og alle faldne riddere (inkl. dine egne, hvis nogen af dem falder) i fangehullet. Placér fugleklat-brikken tilbage på bordet.

**Fugleklat-brik**



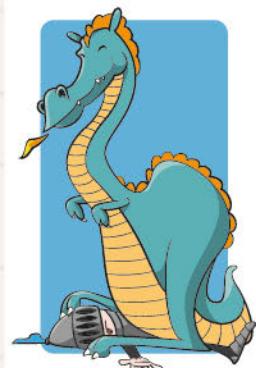
**Fuglekort**

## Dragen

Hvis du trækker dragekortet fra din stak og beslutter at spillet det, må du placere dragekortet i en valgfri, optaget sprække på tårnet, uanset hvor mange kort der allerede er der (1-2).

Når dragen har besluttet sig for at sidde oven på en ridder, er det meget svært fra den ridder at flytte sig igen. Ridderen sidder fast i sprækken under dragen, indtil en af spillerne placerer en ridder oven på dragekortet. Ridderen, der besejrer dragen på denne måde, bliver belønnet for sit mod og flyttes direkte til toppen af tårnet. Dragekortet bliver droppet ned i fangehullet, og de frigivne (men fladmaste) riddere bliver returneret til deres ejer, som blander kortet ind i sin kortstak.

Bemærk, hvis du trækker et kort fra din stak og ikke kan eller ønsker at spille det, kan du blande det ind i din kortstak igen. Din tur er nu slut.



**Dragekort**

## Bestig tårnet

Ridderkortene bliver flyttet op af tårnet i henhold til deres værdi. Eksempel: Et kort med værdien 2 starter på sprække nummer 2 og flytter så til sprække 4, 6 og 8, inden det når toppen af tårnet - se Figur C.

Optagede sprækker fungerer på samme måde, som når der spilles et nyt kort til tårnet. Dvs. maks. 2 af dine egne riddere må dele en sprække, og andre spilleres riddere bliver taget til fange, hvis du flytter din ridder til deres sprække.

I din tur må du kun flytte ét kort, én gang. Kortene flyttes altid opad.

## Sprækker i spil med 3-4 spillere

Tallene 1, 2 og 3 har hver 2 sprækker på tårnet (som vist på D). Hvis begge sprækker er tomme, må du selv vælge, hvilken sprække du sætter dit kort i. Hvis en af sprækkerne er optaget af en anden spillers kort, skal du vælge den ledige sprække. Af den grund kan en ridder kun tages til fange fra sprækkerne 1, 2 og 3, hvis begge sprækker med det tal er optaget.

## Sprækker i spil med 2 spillere

Undlad at spille med sprækkerne med et **BLÅT** tal. Nu er der kun én sprække med hvert tal i tårnet.

## Spillet afslutning

Spillet slutter, så snart en spiller ikke længere kan flytte nogen af sine riddere.

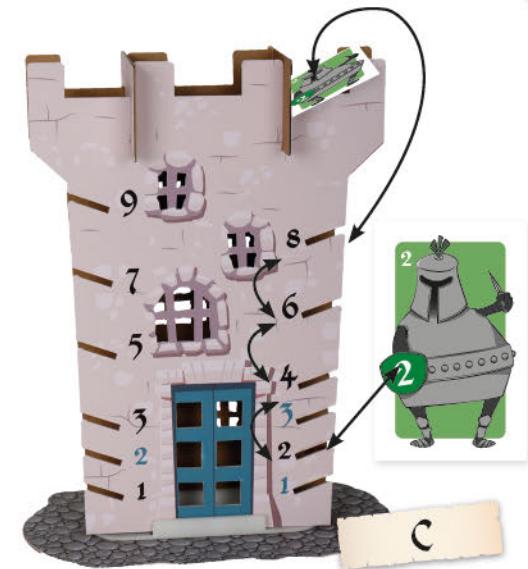
## Vinderen

I slutningen af spillet tæller du alle dine riddere, der er nået helt op til toppen af tårnet. Spilleren, der har flest riddere på toppen, vinder spillet. Hvis der er pointlighed mellem flere spillere, sammenlignes det øverste ridderkort for hver involveret spiller, og spilleren med den lavere værdi vinder (jo lavere værdi, jo sværere er det at komme til toppen).

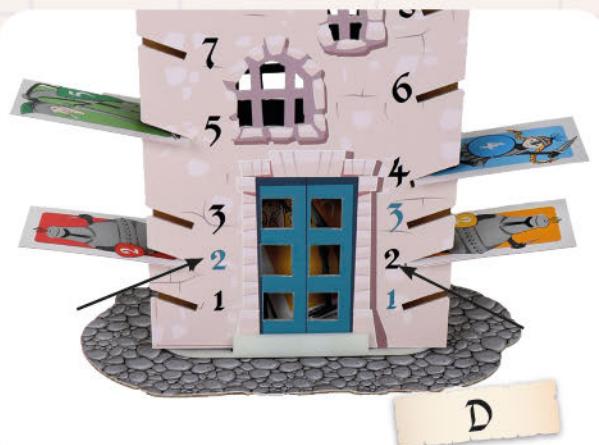
**Fugleklat-brik**



**Fuglekort**



C



D



The logo features the title "Måken, dragen og HØRGEN" in a large, bold, black, gothic-style font. The letter "H" is particularly prominent, with a horizontal stroke through it. Below the main title is a yellow, torn-paper-style banner containing the text "Spilleregler" in a black, serif font.

## Innhold

- Bunnplate til borgen
  - Borgdelene
  - 60 kort (Fire farger, 15 kort i hver farge)
  - 1 måkebæsj-brikke
  - Disse reglene

## Før dere begynner

Sett sammen borgen slik det angis i bildeserie A. Deretter plasserer du den midt på bordet. Legg måkebæsjen ved siden av borgen. Alle spillere velger seg en farge, og får utdelt kortene sine. Kortene stokkes, og alle legger sin bunke foran seg med forsiden ned.

## Målet med spillet

Du skal forsøke å få ridderne dine opp til toppen av borgen, så mange som mulig. Men pass deg slik at du ikke havner i fangehullet i stedet!

## Slik spiller dere

Den som sist besøkte en borg eller et slott er startspiller. Turen går mot venstre rundt bordet.

Når det er din tur, skal du velge en av disse to tingene:

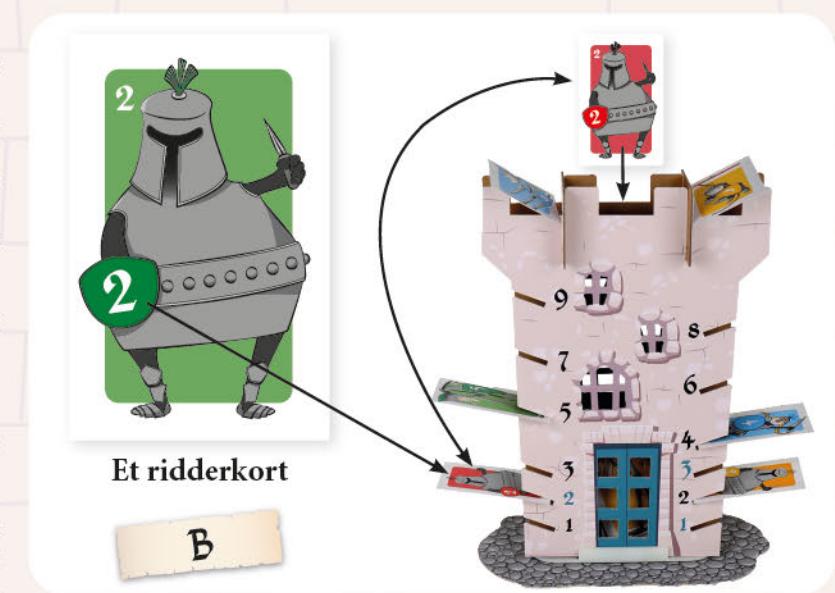
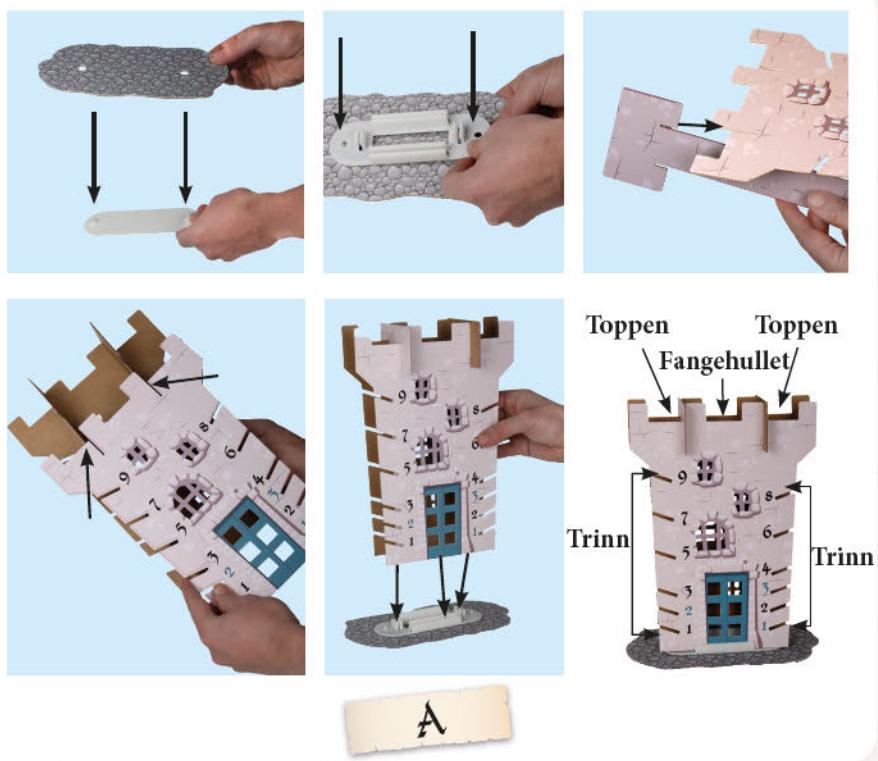
- A. Enten trekke et kort fra bunken din og spille det.
  - B. Eller la en av ridderne dine klatre oppover langs borgveggen.

Her kommer en nærmere forklaring til de to handlingene:

#### A. Spille et kort

Trekk det øverste kortet, og se på det. Det finnes tre forskjellige typer kort.

**Ridder** skal du plassere på det trinnet i borgen som angis av tallet på kortet. Hvis det allerede ligger en ridder på dette trinnet som tilhører en annen spiller,



skal du først kaste denne ridderen i fangehullet før du skyver inn ditt eget kort. Motstanderkortet skyves ned midt i borgen slik du ser på bilde B. Dette kortet er ute av spillet.

Du har lov å ha inntil to av dine egne riddere på samme trinn, du får altså lov å skyve inn kort der du allerede har en ridder. To riddere sammen er beskyttet mot å bli angrepet av andre riddere (men de er ikke beskyttet mot dragen).

**Måke**, skal du plukke opp måkebæsjbrikken. Sikt, og så kaster du bæsen mot borgveggen for å forsøke å få så mange som mulig av motspillernes kort til å ramle ned på bordet. Etterpå puttes alle nedbæsjete kort i fangehullet og er ute av spill, selv de av dine egne som du var uhedlig å treffe.

**Dragen**, skal du legge denne i et valgfritt trinn i borgen der det er kort fra før. Det spiller ingen rolle om det er en eller to riddere der. Ridderen eller ridderne er nå fanget under dragen! De blir ikke frie før noen klarer å putte en ridder på dragen. Da vil den store dragebekjempersen, altså ridderen på dragen, gå rett videre til borgtoppen. Dragen kastes i fangehullet, mens ridderen eller ridderne under dragen nå gis tilbake til eieren, som stokker dem tilbake i trekkebunken sin.

NB: Du er ikke nødt til å spille kortet du trekker. Hvis du ikke velger å spille ridderen, måken eller dragen du har trukket, skal du i stedet stokke kortet tilbake i trekkebunken din. Deretter er runden din er over.

### B.Klatre oppover borgveggen

Hvis du har en eller flere riddere i borgen, kan du bruke turen din på å la en av disse klatre oppover. Tallet på ridderkortet angir hvor langt han klatter av gangen. En ridder med tallet 2 vil klatre to trinn av gangen. Han starter på trinn 2, og kan altså senere klatre til trinn 4, deretter 6 og så 8. I siste klatring går han fra trinn 8 og til toppen, slik du ser på bilde C.

Her gjelder også samme regel som ved utplassering av kort. Du kan ha maksimalt to av dine egne riddere på samme sted. I løpet av en tur kan du bare flytte ett kort, og det skal alltid flyttes oppover.

### Hvis dere er tre eller fire spillere

Trinnene 1, 2 og 3 befinner seg på begge sider av borgen. Du kan ikke angripe motstanderkort på et av disse trinnene hvis det samme trinnet er ledig på den andre siden av borgen. Eksempel: Hvis du har trukket en toerridder, og ønsker å angripe en motstanderridder på trinn 2, så kan du bare velge å gjøre dette dersom trinn 2 er opptatt på begge sider av borgen.

### Hvis dere bare er to spillere

Når det bare er deg og en annen som spiller, så skal dere ikke bruke de **BLÅ** trinnene i spillet (se bilde D). Hit er det altså hverken mulig å legge ut kort eller klatre til.

### Slutten

Spillet er over straks en av dere ikke kan flytte noen av ridderne sine.

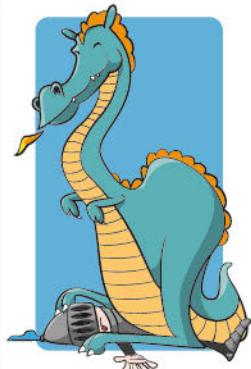
### Vinneren utpekes

Dere skal nå kåre en vinner ved å tella antallet riddere som kom seg til toppen. Uavgjortsituasjoner avgjøres ved at dere legger sammen verdien på ridderne deres der oppe. Den med lavest totalverdi vinner, fordi riddere med lavere verdier er vanskeligere å få opp enn riddere med høyere verdier.

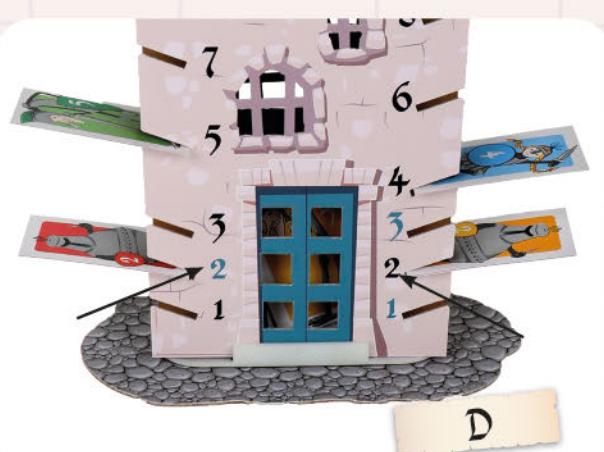
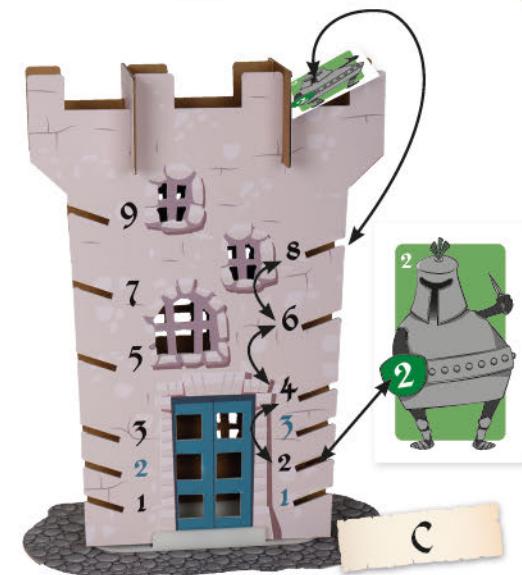
### Måkebæsj!



Et måkekort



Et dragekort



D



# Birds, Dragons and the

# DUNGEON

## Rules

### Contents

- 1 foundation for the castle
- 1 castle tower
- 60 cards (15 x 4 colours)
- 1 bird poop tile
- rules

### Game Preparations

Assemble the castle tower as shown in the picture series A and place it in the middle of the play area. Place the bird poop tile on the side.

Each player chooses a colour and takes all the cards of that colour. Shuffle your cards well and place them in a pile, face down on the table in front of you.

### Object of the Game

The object is to get as many of your knights as you can to the top of the castle tower. Avoid leading your knights into the dungeon.

### How to Play

The last player to visit a castle starts the game and the turns go clockwise. On your turn, you may either pick up the top card from your deck and play it (see 'Playing Cards'), or you may move one of your knight cards up the tower, until they reach the top (see 'Climbing the Tower').

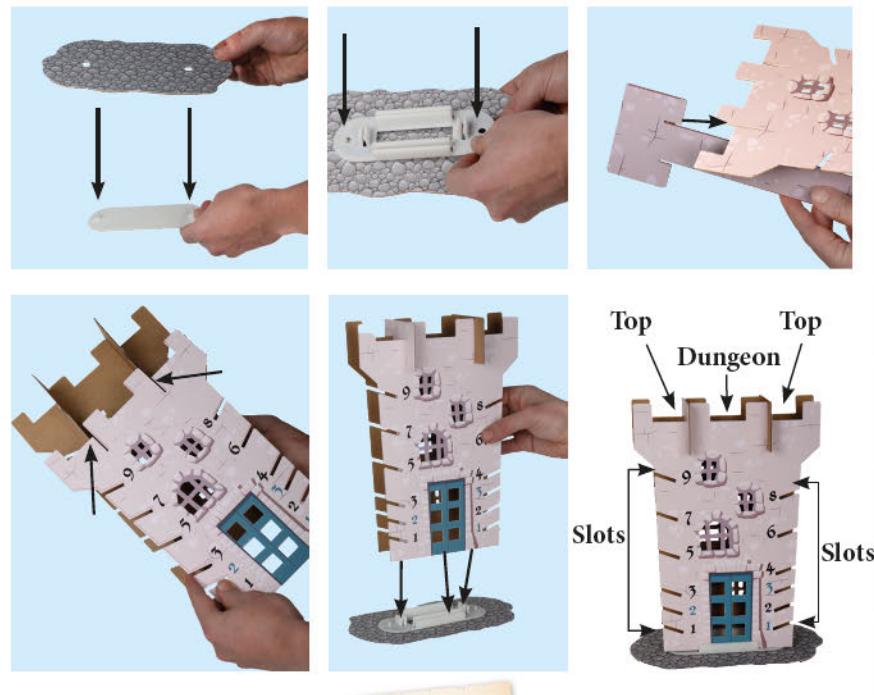
On your first turn, you have to take a card, as your knights have yet to reach the tower. If you get the bird card or the dragon card on your first turn, shuffle the card back into your deck and take a new card.

### Playing Cards

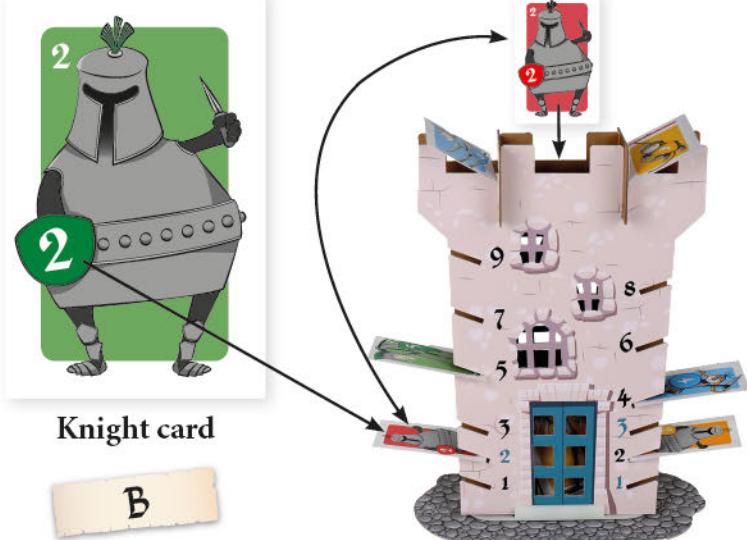
#### Knights

Look at the number on the card you picked up and place it in a slot marked with the corresponding number on the tower.

If the slot you are playing into is already occupied by



A



B

a card of your own colour, you may place your new card on top of it. However, no more than two of your knight cards may share a slot.

If the slot is already occupied by a card of another colour, you may capture the other player's knight by replacing it with your own card and sending the other player's card into the dungeon (that is, drop the card from the top of the tower and let it fall inside the tower); see Figure B.

If there are two knight cards of the same colour in a slot, they are safe from being sent into the dungeon until one of them moves to a different slot.

### The bird

If you pick up the bird card from your deck, and decide to play it, take the bird poop tile and try to knock other players' cards off the tower by pooping on them, i.e., by throwing the tile. You have one attempt to knock as many cards as possible off the tower. After your attempt, drop the bird card and all the fallen knights into the dungeon, possibly including your own knights. Put the bird poop tile back on the table.

### The dragon

If you pick up the dragon card from your deck, and decide to play it, you may place the dragon card in any occupied slot on the tower, regardless of the number of cards already in the slot (one or two). Once a dragon has decided to sit on top of a knight, it is naturally quite difficult for that knight to get up again. The knight is stuck in the slot, under the dragon, until one of the players places their knight on top of the dragon card. At this point, the knight who defeated the dragon is rewarded for their valour and lifted straight to the top of the tower. The dragon card is dropped into the dungeon and the released (but rather squashed) knights are returned to their owner who shuffles them back into their deck.

N.B. If you pick up a card from your deck and can't or don't want to play it, you can shuffle the card back into your deck. Your turn is then over.

## Climbing the Tower

The knight cards are moved up the tower by their value. For example, a number 2 card starts from the number 2 slot, then moves to slots 4, 6 and 8 and finally to the top of the tower; see Figure C.

Occupied slots are treated the same as when playing a new card to the tower. I.e., no more than two of your own knights may share a slot and other players' knights are captured if you move your knight to their slot. During a turn, you may only move one card, once. The cards are always moved upwards.

### Slots in a game for 3 to 4 players

Numbers 1, 2 and 3 have each got two slots on the tower (as indicated in D). If both slots are empty, you may choose which slot to put your card in. If one of the slots is occupied by another player's card, you must put your card in the vacant slot. Therefore, a knight can only be captured from slots 1, 2 and 3 when both slots are occupied.

### Slots in a game for 2 players

Leave the slots marked with a **BLUE** number out of the game. Now each number has only one slot in the tower.

## End of the Game

The game ends as soon as one of the players is not able to move any of their knights.

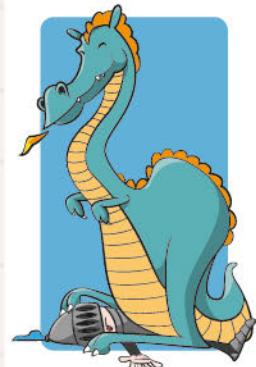
## The Winner

At the end of the game, count all your knights who made their way to the top of the tower. The player with the most knights at the top wins the game. If there is a tie, the values of the top knight cards are added up and the player with less points wins (the smaller the value, the harder it is to get to the top).

Bird poop tile



Bird card



Dragon card

