

Rumpel-Ritter

Ein rumpelndes Ritterspiel für 2 - 4 Recken
von 4 - 99 Jahren.
Mit einem großen, aufstellbaren Burgturm.

Spielidee: Benjamin* und Günter Burkhardt

Illustration: Thies Schwarz

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Im ganzen Land spricht man davon: Auf der Burg von König Benjamin nehmen die mutigsten und tapfersten Ritter am größten Ritterturnier aller Zeiten teil. Heute sollen sie die Geheimtür des verwinkelten Burgturmes finden: Es rumpelt schon gefährlich, denn die Ritter laufen rufend und schubsend darin herum und jeder will der Erste sein, der in den Burghof stürzt ...



Spielinhalt

- 32 Ritter (in 4 Farben)
- 1 Spielplan mit Burgturm und Geheimtür
- 8 Rumpeltaler
- 1 Augwürfel mit Sondersymbol
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer eine Rumpelrunde gewinnt, erhält vom König einen seltenen Taler geschenkt. Wer zwei Taler hat, gewinnt das Spiel und wird von König Benjamin zum ruhmreichsten Ritter aller Zeiten „geschlagen“.

2 Taler gewinnen

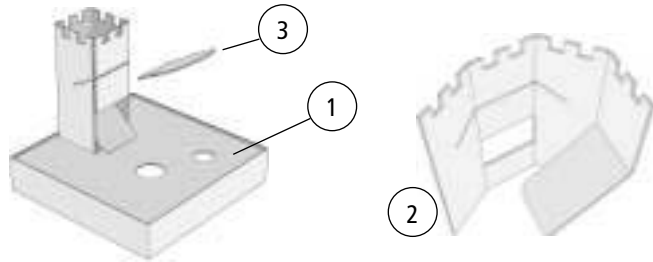
* Benjamin ist zurzeit der jüngste aller HABA-Spieleerfinder. Das wird er bestimmt noch einige Zeit lang bleiben, denn er hat dieses Spiel im Alter von sieben Jahren erfunden.

Ritter, Burgtaler,
Würfel bereit,
Burgtum aufbauen

Spielvorbereitung

Legt alle Ritter in den Schachteldeckel. Haltet die Rumpeltaler und den Würfel bereit.

Ihr spielt im Schachtelboden. Legt den Spielplan in den Schachtelboden (1). Faltet den Turm zusammen und steckt ihn in die Aussparung des Spielplanes (2). Schiebt nun noch die Geheimtür in den Burgturm (3).



alle Ritter einer Farbe
nehmen

Stellt den Schachtelboden in die Mitte der Spielfläche.

Jedes Kind sucht sich eine Ritterfarbe aus und nimmt sich alle Ritter dieser Farbe.

Spielen weniger als vier Spieler, bleiben die übrigen Ritter im Schachteldeckel.

1 x würfeln

Würfelaugen: ent-
sprechend viele Ritter
in Turm legen

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Viele Ritter hatten lange Haare:

Deshalb beginnt das Kind mit den längsten Haaren. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

• Ein oder zwei Würfelaugen?

Das Turnier beginnt: Schicke Ritter in den Turm. Sie versuchen, möglichst schnell wieder herauszufinden.

Nimm die entsprechende Anzahl Ritter aus deinem Vorrat und lasse sie – ohne selbst hineinzuschauen – oben in den Burgturm hineinzurzeln.

Später im Spiel kann es sein, dass du auch Ritter einer fremden Farbe vor dir liegen hast. Auch sie kannst du in den Turm schicken.

• Die Geheimtür?

Du hast die Geheimtür gefunden! Allerdings wollen auch alle anderen Ritter hindurch – darum rumpelt es gleich ganz gewaltig ...

Ziehe die Geheimtür vorsichtig aus der Burg heraus. Nun kullern alle Ritter aus dem Burgtor.

Geheimtür:
Geheimtür aus Turm
ziehen

Ritter in Fallgrube:
weg

Ritter der eigenen
Farbe und einen je
fremder Farbe
nehmen,
übrige Ritter an
Besitzer zurück

Ritterbefreiung:
Turm leer?

Richtig geraten?
Einen eigenen Ritter
zurücknehmen

Spieler hat
nicht mehr
genügend Ritter?
Runde endet

Ritter zählen:
Wer hat die meisten?
Rumpeltaler =
Belohnung

Das geschieht mit den Rittern, die herausgekullert sind:

- ☞ Alle Ritter, die aus der Burg direkt in eine der zwei Fallgruben purzeln, bleiben darin liegen und scheiden für den Rest der Rumpelrunde aus.
- ☞ Das Kind, das die Geheimtür herausgezogen hat, verteilt nun die Ritter, die auf dem Spielplan liegen: Nimm alle Ritter deiner Farbe. Zusätzlich darfst du – falls vorhanden – einen Ritter je fremder Farbe nehmen. Alle noch übrigen Ritter gibst du an die jeweiligen Besitzer zurück.

Achtung: Rumpelritterbefreiung!

Wenn du die Geheimtür gewürfelt hast und weißt, dass kein Ritter im Turm ist, so rufst du laut: „Eins, zwei, drei: Ein Ritter ist gleich frei!“

Die anderen Kinder kontrollieren deine Vermutung, indem sie von oben in den Turm sehen.

Hattest du Recht, so darfst du dir von einem beliebigen Mitspieler einen Ritter deiner Farbe nehmen und ihn so befreien. Natürlich nur, wenn einer der anderen Spieler einen Ritter deiner Farbe hat.

Hattest du jedoch nicht Recht, so kannst du keinen deiner Ritter befreien und auch die Tür nicht herausziehen. Dein Zug ist beendet.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Das Ende einer Rumpelrunde

Hat ein Kind nicht mehr so viele Ritter, wie es laut Würfelerggebnis in die Burg schicken müsste? Es lässt alle seine Ritter in die Burg purzeln. Dann endet die Rumpelrunde.

Die Rundenwertung

Jeder Spieler zählt seine übrigen Ritter (auch die andersfarbigen). Wer die meisten Ritter hat, gewinnt diese Runde und darf sich einen Rumpeltaler nehmen.

Haben mehrere Spieler gleich viele Ritter? Dann gewinnt, wer die meisten Ritter der eigenen Farbe vor sich liegen hat. Gibt es auch dort einen Gleichstand, bekommen alle diese Spieler je einen Taler.

Spielen Kinder mit, die noch nicht so weit zählen können, legen alle Spieler ihre Ritter jeweils in eine Reihe: Wer die längste Reihe hat, gewinnt.

neue Runde

Eine neue Rumpelrunde beginnt

Nach der Wertung hebt ihr den Spielplan hoch und holt alle darunter liegenden Ritter wieder hervor. Jeder Spieler bekommt die acht Ritter seiner Farbe und eine neue Rumpelrunde beginnt.

Spielende

*2 Rumpeltaler =
Sieg*

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zwei Rumpeltaler gewonnen hat. Er wird von König Benjamin zum ruhmreichsten Rumpelritter aller Zeiten „geschlagen“.

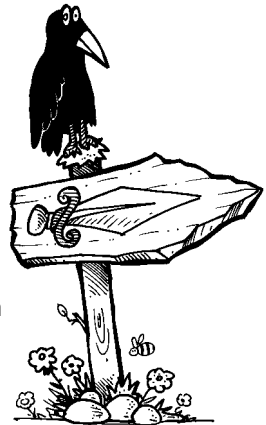
Haben mehrere Spieler zwei Rumpeltaler, so gewinnen sie gemeinsam.

Knuckling Knights

A rumbling knights game
for 2 - 4 warriors ages 4 to 99.
Includes a big castle tower to set up.

Author: Benjamin* and Günter Burkhardt
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: approx. 10 minutes

All over the country everyone is talking about it! At the castle of King Benjamin the bravest and boldest knights are taking part in the greatest knights' tournament of all times. Today their task is to find the secret door of the tower full of corners. It's already rumbling dangerously as the knights inside the tower run about shouting and shoving and everybody wants to be the first to rush out into the big castle yard ...



Contents

- 32 knights (in four colors)
- 1 game board with castle tower and secret door
- 8 rumbling coins
- 1 die with special symbol
- 1 set of game instructions

Aim of the game

get two coins

Whoever wins a rumbling round is rewarded by the king with a rare coin. Whoever gets two coins wins the game and is knighted by King Benjamin the most glorious knight of all times.

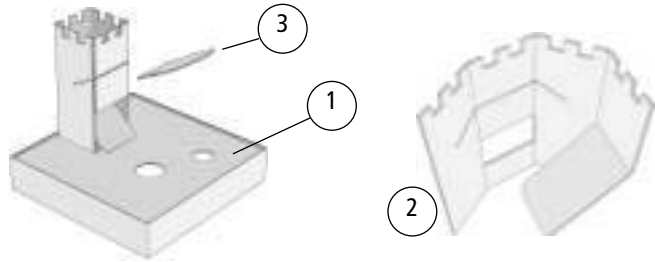
* Benjamin is at the moment the youngest games' inventor at Haba. He will without a doubt be so for quite some time as he invented this game at the young age of 7.

*get ready knights,
castle coins, die,
dress up castle tower*

Preparation

Put all knights into the lid of the box. Get the rumble coins and the die ready.

Play in the bottom part of the box. Put the game board into it (1). Fold the tower and insert it into the gaps of the game board (2). Then push the secret door inside the tower (3).



*take all knights of
one color*

Place the bottom part of the game box in the middle of the playing surface.

Each player chooses a color and takes the corresponding knights. If there are less than four players, the remaining knights are kept in the lid of the game box.

How to play

roll dice 1x

Play in a clockwise direction. Many knights had long hair, so the player with the longest hair starts. If you can't agree the youngest player starts by rolling the dice.

*dots =
put as many knights
into the tower*

What appears on the dice?

- **One or two dots?**

The tournament starts. Send a knight into the castle. They will try to find their way out as quickly as possible.

Take the corresponding number of knights from your provision and let them drop – without looking yourself – inside the castle tower.

Later during the game it may happen that you have a knight of the color of another player in front of you. You can also send those into the tower.

- **The secret door?**

You have found the secret door! But, hold on, all the other knights also want to go through it – so there will be a big rumble ...

Carefully pull the door out of the tower. Now all the knights tumble out of the door of the castle.

*secret door =
pull out secret door
from tower*

*knight in pitfalls =
disappeared*

*take knight of one's
own color and one
of other player,
return remaining
knights to their
players*

*liberation of knights:
tower empty?*

*Guessed right?
take back own
knight*

*Not enough knights
left with player?
round ends*

*count knights:
Who has the most?
rumble coins =
reward*

This is what happens to the knights who have tumbled out:

☞ All the knights that tumble into one of the two pitfalls stay there and drop out of this round.

☞ The player who pulled the secret door now distributes the knights lying on the game board. Take all the knights of your color. In addition you may (if there are any) take one knight of each other player and then return the remaining knights to their players.

Watch out - liberation of knuckling knights!

If you rolled the secret door on the die and know that there is no knight inside the tower, you loudly shout "One, two, three - a knight will be free!"

The other players check your assumption by having a look inside the tower from above.

If you were right, you take one of your knights from any other player thereby liberating him. This of course is only possible if the other players have a knight of your color.

If you were not right, you can't free any knight and also can't pull the door. Your turn is over.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

The end of a rumble round

If a player is left with less knights than they should send into the castle according to the die, they let those they still have tumble inside the castle.

Then the rumble round is over.

Scoring of the round

The players count their knights (including those of other colors). Whoever has the most knights, wins the round and can take a rumble coin.

There are various players with the same amount of knights? The one who has the most knights of their own color wins. If again there is a draw, all players in question get a coin.

If there are players who cannot count so far, they line up their knights in a row and whoever has the longest row, wins the round.

new round

A new rumble round starts

After scoring you lift the game board and take out all the knights from underneath. Each player gets the eight knights of their color and a new round starts.

*2 rumble coins =
victory*

End of the game

The game ends as soon as a player has won two rumble coins. He is knighted by King Benjamin to be the most glorious rumble knight of all times.

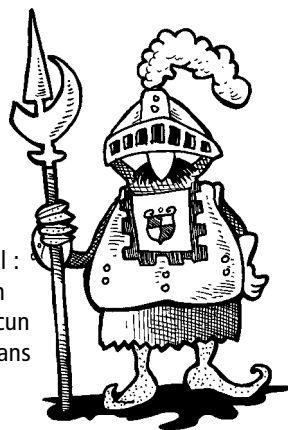
If various players have two coins, they win together.

Les chevaliers tumultueux

Un tumultueux jeu de chevaliers
pour 2 à 4 courageux de 4 à 99 ans.
Avec une grande tour à assembler sur le plateau de jeu.

Idée : Benjamin* et Günter Burkhardt
Illustration: Thies Schwarz
Durée d'une partie : env. 10 minutes

On en parle dans tout le pays : dans le château du roi Benjamin, les chevaliers les plus vaillants et les plus courageux participent au plus grand tournoi de tous les temps. Ils doivent aujourd'hui trouver la porte secrète cachée dans la tour du château. On entend déjà un tapage infernal : les chevaliers courent dans tous les sens en se bousculant et en criant très fort car chacun d'eux veut être le premier à se précipiter dans la cour du château ...



Contenu

- 32 chevaliers (de 4 couleurs différentes)
- 1 plateau de jeu avec une tour et une porte secrète
- 8 thalers
- 1 dé à symbole
- 1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui gagnera un tour sera récompensé par le roi qui lui donnera un thaler. Le joueur qui aura deux thalers gagne la partie et sera proclamé le chevalier le plus glorieux de tous les temps par le roi Benjamin.

*gagner
2 thalers*

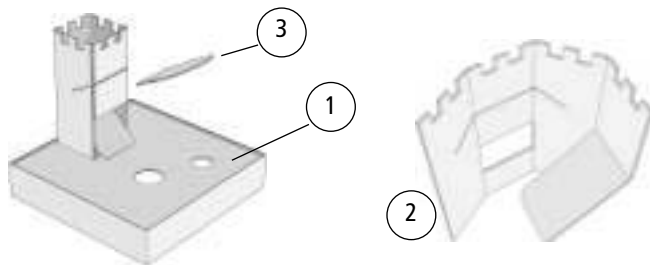
* Benjamin est actuellement le plus jeune créateur de jeux HABA. Il va certainement le rester encore pendant longtemps, car il a inventé ce jeu alors qu'il avait sept ans.

préparer les chevaliers, les thalers, le dé, assembler la tour

Préparatifs

Mettez tous les chevaliers dans le couvercle de la boîte. Préparez les thalers et le dé.

Vous allez jouer dans le fond de la boîte. Posez le plateau de jeu dans le fond (1) de la boîte. Pliez la tour pour l'assembler et emboîtez-la dans la découpe du plateau de jeu (2). Insérez la porte secrète dans la tour (3).



prendre tous les chevaliers d'une couleur

Posez le fond de la boîte au milieu de la table.

Chaque joueur choisit une couleur de chevalier et prend tous les chevaliers de cette couleur.

S'il y a moins de quatre joueurs, on laisse les chevaliers en trop dans le couvercle de la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les chevaliers avaient des cheveux longs, le joueur aux plus longs cheveux commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

lancer le dé 1 x

*nombre de points :
mettre le même
nombre de chevaliers
dans la tour*

Sur quoi est tombé le dé ?

• Un point ou deux points ?

Le tournoi commence : envoie des chevaliers dans la tour. Ils essayent d'en ressortir le plus vite possible.

Prends le nombre correspondant de chevaliers dans ta réserve et fais-les dégringoler dans la tour du château – sans regarder dans la tour. Plus tard au cours de la partie, il pourra arriver que tu aies récupéré des chevaliers d'une autre couleur. Tu pourras aussi les mettre dans la tour.

• La porte secrète ?

Tu as trouvé la porte secrète ! Mais les autres chevaliers veulent aussi passer par cette porte – et c'est pour cela qu'il va y avoir un effroyable tumulte ...

Ouvre la porte secrète prudemment en la tirant. Les chevaliers dégringolent tous par terre.

*porte secrète :
tirer sur la porte
secrète pour l'ouvrir*

*chevalier dans la
trappe : éliminé*

*prendre un chevalier
de sa couleur + un
de chacune des
autres couleurs,
redonner les
chevaliers restants
aux joueurs corres-
pondants*

*délivrer les chevaliers :
Tour vide ?*

*Bien deviné ?
repandre un de ses
chevaliers*

*Le joueur n'a plus
assez de chevaliers ?
tour fini*

*compter les
chevaliers :
Qui en a le plus ?
Thaler = récompense*

Voilà ce qui va se passer avec les chevaliers qui viennent de dégringoler de la tour.

☞ Tous les chevaliers qui atterrissent directement dans l'une des deux trappes restent dans cette trappe et sont éliminés pour le reste de ce tour.

☞ Le joueur qui a ouvert la porte secrète distribue alors les chevaliers qui sont sur le plateau de jeu : prends tous les chevaliers de ta couleur. Tu prends aussi – s'il y en a – un chevalier de chacune des autres couleurs. Tu redonnes les chevaliers restants aux joueurs correspondants.

Attention : les chevaliers vont être délivrés !

Si le dé est tombé sur la porte secrète et si tu sais qu'il n'y pas de chevalier dans la tour, tu dis tout fort «Un, deux, trois : je vais délivrer un chevalier ! ».

Les autres joueurs vérifient ta supposition en regardant par dessus la tour.

Si tu as raison, tu prends un chevalier de ta couleur à n'importe quel autre joueur et tu le délivres ainsi. Il faut bien sûr que l'un des autres joueurs ait un chevalier de ta couleur.

Si tu as tort, tu ne peux pas délivrer de chevaliers ni ouvrir la porte. Ton tour est fini.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jeter le dé.

Fin d'un tour

Est-ce qu'un joueur n'a plus autant de chevaliers qu'il le lui faudrait d'après le nombre de points du dé ? Il fait dégringoler tous ses chevaliers dans le château.

C'est la fin du tour.

Compter les résultats des tours

Chaque joueur compte les chevaliers qui lui restent (même ceux d'une autre couleur). Celui qui a le plus de chevaliers gagne ce tour et prend un thaler.

Est-ce que plusieurs joueurs ont le même nombre de chevaliers ? Le gagnant est alors celui qui aura le plus de chevaliers de sa couleur. S'il y a aussi des ex æquo, ils prennent tous un thaler.

S'il y a des joueurs qui ne savent encore pas trop bien compter, on posera les chevaliers en rangées : le gagnant sera celui qui aura la plus grande rangée.

nouveau tour

Un nouveau tour commence

Après avoir compté les chevaliers, soulevez le plateau de jeu et retirez tous les chevaliers. Chaque joueur prend les huit chevaliers de sa couleur et un nouveau tour commence.

*2 thalers =
partie gagnée*

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a gagné deux thalers. Il est proclamé le chevalier le plus vaillant de tous les temps par le roi Benjamin. Si plusieurs joueurs ont deux thalers, ils gagnent ensemble.

De stormloop

Een denderend ridderspel
voor 2 - 4 helden van 4 - 99 jaar.
Met een grote, op te bouwen, kasteeltoren.

Spelidee: Benjamin* en Günter Burkhardt
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

Het hele land spreekt ervan: op het kasteel van koning Benjamin nemen de moedigste en dapperste ridders aan het grootste riddertoernooi aller tijden deel. Vandaag moeten ze de geheime deur van de labyrintische kasteeltoren vinden: de ridders lopen er roepend en stompnd in rond en iedereen wil de eerste zijn die het slotplein opstormt.



Spelinhoud

- 32 ridders (in 4 kleuren)
- 1 speelbord met kasteeltoren en geheime deur
- 8 daalders
- 1 dobbelsteen met speciale afbeelding spelregels

Doel van het spel

Degene die een stormloopronda wint, krijgt van de koning een zeldzame daalder ten geschenke. Wie twee daalders heeft, wint het spel en wordt door koning Benjamin tot roemrijkste ridder aller tijden "geslagen".

2 daalders
winnen

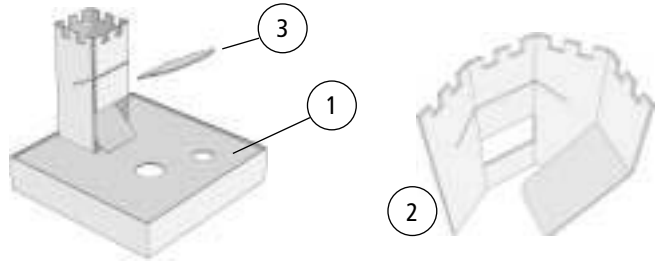
* Benjamin is momenteel de jongste van alle HABA-spellenbedenkers. Dat zal hij beslist nog wel een tijdlang blijven, want hij heeft dit spel op de leeftijd van zeven jaar uitgevonden.

*ridder, daalders,
dobbelsteen klaar,
kasteeltoren
opbouwen*

Spelvoorbereiding

Leg alle ridders in het deksel van de doos. Houd de daalders en de dobbelsteen klaar.

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Leg het speelbord in de bodem van de doos (1). Vouw de toren uit en steek hem in de uitsparing van het speelbord (2). Schuif nu ook de geheime deur in de kasteeltoren (3).



*alle ridders van één
kleur pakken*

Zet de bodem van de doos in het midden van het speelvlak.

Elk kind kiest een ridderkleur uit en pakt alle ridders van deze kleur. Als er minder dan vier spelers meedoen, dan blijven de overgebleven ridders in het deksel.

Spelverloop

Er wordt, volgens de wijzers van de klok, om de beurt gespeeld. Veel ridders hadden lang haar. Daarom begint de speler met het langste haar. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de jongste speler en deze gooit één keer met de dobbelsteen.

1 x gooien

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Eén of twee ogen?**

Het toernooi begint: stuur ridders de toren in. Ze proberen om zo snel mogelijk de weg naar buiten te vinden.

Pak het overeenkomstige aantal ridders uit je voorraad en laat ze – zonder zelf naar binnen te kijken – van boven in de kasteeltoren rollen.

In de loop van het spel kan het gebeuren, dat je ook ridders van een andere kleur voor je hebt liggen. Ook deze kan je de toren insturen.

- **De geheime deur?**

Je hebt de geheime deur gevonden! Nu willen echter ook alle andere ridders erdoor – daarom begint zo meteen een vreselijke stormloop ... Trek voorzichtig de geheime deur, uit het kasteel, naar buiten. Nu rollen alle ridders uit de kasteelpoort.

*ogen: net zoveel
ridders in de toren
doen*

*geheime deur:
geheime deur uit de
toren trekken*

*ridders in valkuil:
weg*

*ridder van eigen
kleur en een van
iedere ander kleur
pakken,
overige ridders terug
naar hun eigenaar*

*ridderbevrijding
Toren leeg?*

*Goed geraden?
een eigen ridder
terugpakken*

*speler heeft niet
genoeg ridders
meer?
ronde voorbij*

*ridders tellen:
Wie heeft de
meeste?
daalder = beloning*

Dit gebeurt er met de ridders, die naar buiten zijn gerold:

☞ Alle ridders, die vanuit het kasteel direct in één van de twee valkuilen rollen, blijven daarin liggen en doen de rest van de stormloopronde niet meer mee.

☞ Het kind, dat de geheime deur naar buiten heeft getrokken, verdeelt nu de ridders die op het speelbord liggen: neem alle ridders van je eigen kleur. Bovendien mag je – indien aanwezig – één ridder van elke andere kleur pakken. Alle overige ridders geef je aan hun betreffende eigenaar terug.

Opgelet: ridderbevrijding!

Als je de geheime deur gegooid hebt en weet dat er geen ridder in de toren zit, dan roep je luid: "één, twee, drie, een ridder is zo vrij!" De andere spelers controleren jouw vermoeden, door van bovenaf in de toren te kijken.

Had je gelijk, dan mag je van een speler naar keuze, een ridder van je eigen kleur pakken en hem zo bevrijden. Natuurlijk alleen, als een van de andere spelers een ridder van jouw kleur heeft.

Had je echter geen gelijk, dan kan je niet een van je ridders bevrijden en ook niet de deur naar buiten trekken. Je beurt is voorbij.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Het einde van een stormloopronde

Als één van de spelers niet genoeg ridders meer heeft, die hij overeenkomstig het aantal gegooide ogen naar het kasteel zou moeten sturen, dan laat hij al zijn ridders in het kasteel rollen. Daarmee is de stormloopronde voorbij.

Puntentelling van de ronde

Iedere speler telt zijn overgebleven ridders (ook die van een andere kleur). Degene die de meeste ridders heeft, heeft deze ronde gewonnen en mag één van de daalders pakken.

Als meerdere spelers evenveel ridders hebben, dan wint degene die de meeste ridders van zijn eigen kleur voor zich heeft liggen. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan krijgen al deze spelers een daalder.

Wanneer er kinderen meespelen die nog niet zo goed kunnen tellen, dan legt iedere speler zijn ridders op een rij: wie de langste rij heeft, heeft gewonnen.

nieuwe ronde

Er begint een nieuwe stormlooprunde

Na het punten tellen, tillen jullie het speelbord op en halen alle ridders die eronder liggen weer tevoorschijn. Iedere speler krijgt de acht ridders van zijn eigen kleur en er begint een nieuwe stormlooprunde.

Einde van het spel

*2 daalders =
gewonnen*

Het spel is afgelopen, zodra één van de spelers twee daalders heeft gewonnen. Hij wordt door koning Benjamin tot roemrijkste ridder aller tijden "geslagen".

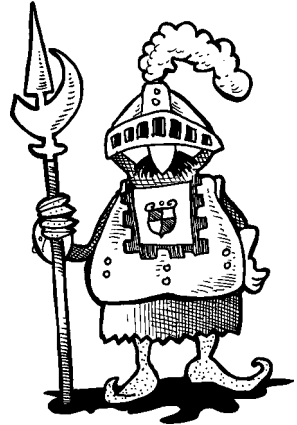
Indien meerdere spelers twee daalders hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

Tumulto de caballeros

Un movido juego de caballeros para 2 a 4 héroes de 4 a 99 años.
Con una gran torre que se monta.

Idea del juego: Benjamin* und Günter Burkhardt
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de la partida: 10 minutos aprox.

En todo el país se habla de ello. En el castillo del Rey Benjamín, los más valientes y atrevidos caballeros participarán en el mayor torneo de todos los tiempos. Deben encontrar la puerta secreta de la torre poligonal del castillo. Ya se oye el ruido de las armaduras, pues los caballeros la recorren llamando y empujándose y todos quieren ser el primero en alcanzar el patio del castillo ...



Contenido

- 32 caballeros (de 4 colores)
- 1 tablero de juego con la torre del castillo y la puerta secreta
- 8 monedas
- 1 dado de puntos con símbolo especial
- instrucciones del juego

Objetivo del juego

Quién gane un torneo armado recibirá del rey de cómo recompensa una valiosa moneda. Quién tenga dos monedas, gana el juego y es declarado por el Rey Benjamín como el caballero armado más honorable de todos los tiempos.

ganar 2 monedas

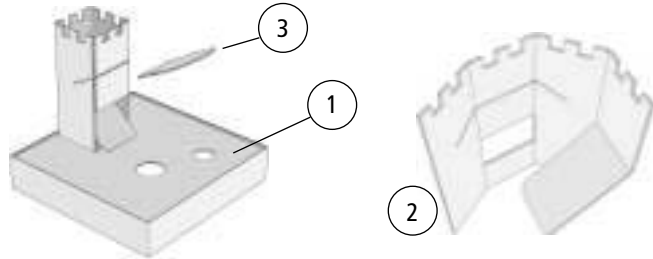
* Benjamin es el inventor de juegos HABA más joven. Seguro que lo seguirá siendo pues inventó este juego a la edad de siete años.

*caballeros, monedas,
dado preparados
construir torre*

Preparación del juego

Colocad todos los caballeros dentro de la tapa de la caja. Preparad las monedas y el dado.

Jugaréis en el fondo de la caja. Colocad el tablero sobre el fondo de la caja (1). Plegad la torre y colocadla dentro de la ranura del tablero del juego (2). Ahora sólo tenéis que deslizar la puerta secreta dentro de la torre del castillo (3).



*coger todos los
caballeros de un
color*

Colocad el fondo de la caja en el medio de la mesa.

Cada niño elige un color para sus caballeros y coge todos los caballeros de este color.

Si juegan menos de cuatro jugadores, los demás caballeros permanecen dentro de la tapa de la caja..

Cómo se juega

tirar el dado

Se juega alternando en el sentido de las agujas del reloj. Muchos caballeros tenían el pelo largo, así que empieza el niño con el pelo más largo. Si no os podéis poner de acuerdo, entonces empieza el niño más pequeño y tira el dado una vez.

*puntos =
cuántos caballeros
en la torre*

¿Qué sale en el dado?

- **¿Uno o dos puntos?**

Empieza el torneo. Envía caballeros a la torre. Ellos intentarán encontrar el camino y salir de nuevo lo antes posible. Coge la cantidad que te ha tocado en el dado de caballeros de tu reserva y déjalos caer, sin mirar, dentro de la torre del castillo.

Más adelante, durante el juego, también podrá suceder que tengas un caballero de otro jugador delante de ti. También a ellos los podrás mandar a la torre.

*puerta secreta =
tirar de la puerta
secreta en la torre*

- **¿La puerta secreta?**

Has encontrado una puerta secreta. ¡Pero ten cuidado! Los otros caballeros también quieren pasar por esta puerta... entonces habrá un gran tumulto...

Abre la puerta secreta con cuidado fuera del castillo. Así todos los demás caballeros saldrán rodando de la puerta fuera del castillo.

*caballeros caídos =
fuera del juego*

*coger un caballero
del color propio y
uno del color de otro
jugador, devolver el
resto de caballeros a
sus jugadore*

*liberación de
los caballeros:
¿torre vacía?*

*¿Correcto?
Recuperar un
caballero de
tu color*

*¿Un jugador sin
suficientes
caballeros?
Fin del torneo*

*contar caballeros:
¿quién tiene más?
recompensa =
moneda*

Esto es lo que les sucede a los caballeros que han salido rodando:

Los caballeros que caigan del castillo directamente en una de las dos fosas se quedarán dentro de ellas y ya no participan en el resto de la partida.

El niño que abrió la puerta secreta distribuye ahora los caballeros que se encuentran encima del tablero de juego: coge todos los caballeros de tu color. Además, si existiese, también puedes coger un caballero de cada uno de los otros colores. Devuelve los caballeros que sobran a los demás jugadores.

Atención: Los caballeros quieren liberarse

Si has tirado el dado y llegas a la puerta secreta y sabes que no hay ningún caballero en la torre, dices en voz alta: "Uno, dos tres, caballero libre estás".

Los otros jugadores comprueban tu suposición, mirando desde arriba dentro de la torre.

Si tenías razón, puedes coger de un compañero cualquiera un caballero de tu color y liberarlo. Naturalmente, sólo si uno de tus compañeros tiene un caballero de tu propio color.

Pero, si no tenías razón, no puedes liberar a ninguno de tus caballeros ni tampoco abrir la puerta. Tu tirada finaliza.

Es el turno del siguiente jugador.

Fin del torneo de caballeros armados

¿Hay un niño que ya no tiene tantos caballeros armados como el resultado de tirar el dado? Pues tiene que dejar caer a todos sus caballeros dentro del castillo. Es el final del torneo.

Cómo contar los puntos del torneo

Cada jugador cuenta los caballeros que le quedan (también los de otros colores). Quién tenga la mayoría de caballeros, gana esta partida y puede coger una moneda.

¿Diferentes jugadores tiene el mismo número de caballeros? Entonces gana el que tenga delante de sí la mayoría de caballeros de su propio color. Si también en este caso hay empate, a cada uno de estos jugadores se le dará una moneda.

Si juegan niños que todavía no pueden contar tanto, colocarán cada uno a sus caballeros en hilera y quién la tenga más larga, es el que gana.

nuevo torneo

Empieza un nuevo torneo armado

Después de contar los puntos, levantad el tablero del juego y volved a sacar todos los caballeros que se encuentren debajo. Cada jugador recibe los ocho caballeros de su color y empieza un nuevo torneo armado.

*2 monedas =
ganador*

Fin del juego

El juego termina, tan pronto como un jugador haya ganado dos monedas del castillo y es declarado por el Rey Benjamín como el caballero armado más honorable de todos los tiempos.

Si varios jugadores tienen dos monedas del castillo, entonces ganan juntos.

La torre dei cavalieri

Un rumoroso gioco cavalleresco
per 2 - 4 eroi da 4 a 99 anni.
Con una grande torre da montare.

Ideazione: Benjamin* e Günter Burkhard

Illustrazioni: Thies Schwarz

Durata del gioco: 10 minuti circa.

Corre voce ovunque nel regno: i cavalieri più coraggiosi e valorosi partecipano al più grande torneo di tutti i tempi al castello di re Beniamino. Oggi dovranno trovare la porta segreta della labirintica torre: già si ode un fracasso turbolento, perché i cavalieri corrono lì dentro gridando e accalcandosi e ognuno vuole essere il primo a precipitarsi nel cortile del castello...



Contenuto del gioco

- 32 cavalieri (in 4 colori)
- 1 tabellone di gioco con torre e porta segreta
- 8 talleri fracassoni
- 1 dado con simbolo speciale
- Istruzioni di gioco

Finalità del gioco

Il vincitore di un turno fracassone, riceve in regalo dal re un tallero raro. Chi ha due talleri vince il gioco ed è "suonato" cavaliere celeberrimo da re Beniamino.

vincere 2 talleri

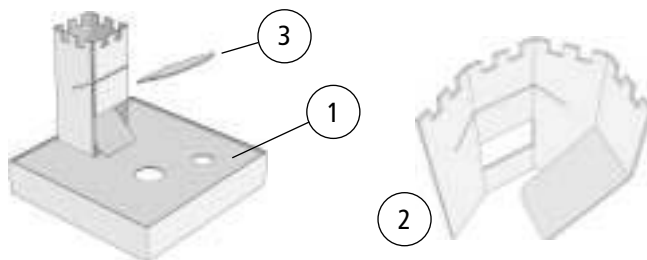
* Benjamin è al momento il più giovane ideatore dei giochi HABA.
E lo resterà a lungo visto che ha inventato questo gioco a 7 anni.

*preparare cavalieri,
talleri, dado
costruire torre*

Preparativi per il gioco

Mettete tutti i cavalieri nel coperchio della scatola. Preparate talleri fracassoni e dado.

Si gioca nel fondo della scatola. Inserite il tabellone nel fondo della scatola (1). Assemblate la torre e inseritela negli appositi incavi del tabellone (2). Inserite ora la porta segreta nella torre (3).



Collocare il fondo della scatola al centro del luogo dove intendete giocare.

Ogni bambino sceglie un colore e prende tutti i corrispettivi cavalieri.

Se i giocatori sono meno di 4, i cavalieri che avanzano restano nel coperchio della scatola.

*prendere tutti i
cavalieri di un colore*

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Dato che molti cavalieri avevano i capelli lunghi, inizierà il bambino con i capelli più lunghi. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il più piccolo e tira il dado.

tirare il dado

Cosa indica il dado?

- **1 oppure 2?**

Ha inizio il torneo: invia alla torre dei cavalieri. Cercheranno di trovare quanto prima possibile una via d'uscita.

Prendi dalla tua scorta il corrispondente numero di cavalieri e falli ruzzolare dall'alto nella torre senza però sbirciarvi dentro.

Nei successivi turni del gioco potrà accadere che davanti a te ci siano dei cavalieri di un altro colore. Potrai far ruzzolare anch'essi nella torre.

*punti del dado:
porre numero
corrispondente di
cavalieri nella torre*

- **La porta segreta?**

Hai trovato la porta segreta! Ma anche tutti gli altri cavalieri vogliono passare, per questo si ode tutto questo fracasso...

Estrai con cautela dalla torre la porta segreta: ecco tutti i cavalieri rotolare fuori.

*porta segreta:
sfilare porta segreta
dalla torre*

*cavalieri in fossa:
eliminati,
prendere cavalieri del
proprio colore e un
cavaliere di diverso
colore, restituire altri
cavalieri ai proprietari*

*liberazione dei
cavalieri:
Torre vuota?*

*Indovinato?
Farsi restituire uno
dei propri cavalieri*

*Giocatore non ha più
abbastanza cavalieri?
Finisce il turno di
gioco*

*contare cavalieri
Chi ne ha di più?
tallero fracassone =
ricompensa*

nuovo turno

⊗ **Dei cavalieri rotolati fuori dalla porta della torre**, alcuni possono finire direttamente in una delle due fosse e lì restano, eliminati dal gioco.

⊗ **bambino che ha aperto la porta segreta** distribuisce ora i cavalieri che si trovano sul tabellone: prenderà tutti quelli del suo colore e, nel caso ve ne siano, prenderà un cavaliere per ogni altro colore. I cavalieri restanti ritornano ai loro proprietari.

Attenzione: liberazione dei cavalieri fracassoni!

Se tirando il dado compare la porta segreta e sai che nella torre non ci sono cavalieri, gridi: "Un, due, tre: il cavaliere liberato è!"

Gli altri bambini controllano la tua asserzione ispezionando dall'alto il contenuto della torre.

Se hai ragione, puoi farti consegnare da uno dei compagni di gioco uno dei cavalieri del tuo colore che così sarà liberato. E certo lo potrai fare solo nel caso che uno dei tuoi compagni di gioco abbia un cavaliere del tuo colore.

Se però non hai ragione, non puoi liberare nessuno dei tuoi cavalieri e neppure estrarre la porta segreta. Il tuo turno è finito.

È ora il turno del seguente bambino che tirerà il dado.

Conclusione del turno di gioco

Se un bambino non ha più tanti cavalieri quanti dovrebbe inviare al castello secondo il punteggio del dado, fa rotolare tutti i suoi cavalieri nel castello e il turno di gioco si considera concluso.

Valutazione del turno di gioco

Ogni giocatore conta i suoi cavalieri restanti (anche quelli di altro colore). Vince il turno chi possiede più cavalieri e si prende un tallero fracassone.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di cavalieri, vince chi ha più cavalieri del proprio colore. Se anche in questo caso c'è parità, tutti questi giocatori prenderanno un tallero.

Se a giocare ci sono bambini che ancora non sanno contare, tutti i giocatori allineano i propri cavalieri: vincerà chi ha la linea più lunga.

Ha inizio un nuovo turno di gioco.

Conclusa la valutazione, alzerete il tabellone di gioco e tirerete fuori tutti i cavalieri rimasti lì sotto. Ogni giocatore riceve i dieci cavalieri del suo colore e ha inizio un nuovo gioco fracassone.

2 talleri fracassoni =
vittoria

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando un bambino ha vinto due talleri fracassoni; verrà "suonato" cavaliere fracassone celeberrimo da re Beniamino. Se più giocatori possiedono due talleri, vincono insieme..