



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

# Knuckling Knights



骑士城堡 · Rumpel-Ritter · Les chevaliers  
tumultueux · Tumulto de caballeros

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2004



# Knuckling Knights

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

**Author:** Benjamin\* und 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 Ritter (in 4 Farben)
  - 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

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.

*get two coins*

*\* 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*

*take all knights  
of one color*

*roll dice 1x*

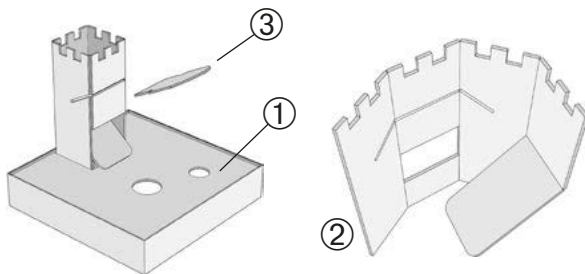
*dots = put as many  
knights into the tower*

*secret door = pull out  
secret door from 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).



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

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.

### 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.



### 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.

*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?*

*Gussed right? take back own knight*

*Not enough knights left with player? round ends*

*Ritter zählen: Wer hat die meisten? Rumpeltaler = Belohnung*

*new round*

*2 rumble coins = victory*

### **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.

### **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.

# 骑士城堡

一个小小骑士游戏，需要2-4位4-99岁的勇士。  
包含一个自己建造的大城堡

游戏创意： Benjamin\* 和 Günter Burkhardt  
绘图： Thies Schwarz  
游戏时间： 约10 分钟

全国上下都在讨论我们最勇敢、最大胆的骑士本杰明大帝要参加这次史上最大的骑士竞赛。今天他们的任务是要寻找在这座神秘的城堡里的神秘之门。塔里的骑士们已经开始躁动，熙熙攘攘的喧闹声充满了整个塔楼，所有人都想要成为第一个到达城堡的人.....

## 游戏需要的材料：

- 32 个骑士（四种颜色）
- 1 个带城堡和神秘门的游戏板
- 8 个叮叮币
- 1 个特制骰子
- 1 套游戏介绍

## 游戏目标

每轮游戏的赢家都可以获得一枚珍贵的叮叮币。当你拥有两枚叮叮币的时候本杰明大帝将授予你史上最伟大的骑士称号。

赢得2枚叮叮币

\*本杰明是我们HABA现在年纪最小的游戏设计师。他还会在HABA长时间的工作，因为他发明这个游戏的时候只有七岁。

骑士、叮叮币、骰子准备好，建造城堡

每位勇士各选一种颜色

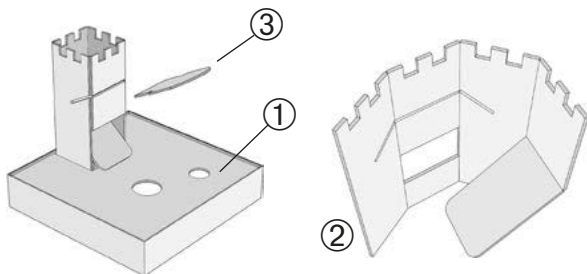
一枚骰子

点数 = 你需要放进城堡的骑士数

神秘之门  
将神秘之门拉出城堡

## 游戏准备

首先把所有的小骑士都放在盖子上，把游戏板放在上面（1）。折叠好城塔并把它放在游戏板的相应位子上（2）。最后把神秘门插在城塔上。



把游戏盒放在游戏区域的中间。每个孩子选择自己的骑士颜色并把所有这个颜色的骑士放在自己面前。如果游戏玩家少于4位，那么剩余的骑士就留在盖子上。

## 如何玩

游戏按顺时针方向进行。游戏将从头发最长的玩家开始，如果大家不能达成一致则从年纪最小的玩家开始。

### 骰子上出现的是什么呢？

#### 一个或者两个点？

比赛开始。派出一名小骑士进入城堡，尽可能快地找到路。从手中拿出相应数量的骑士，在玩家不能直接看的情况下把骑士放进城堡。游戏的后期你也可能拥有别的颜色的骑士，同样的你也可以选择把它们放进城堡。

### 神秘之门？

你找到神秘之门了！但等等！所有的骑士都想要通过神秘之门，所以那里一定会很嘈杂。你要很小心的把神秘之门拉出城堡。现在所有的骑士都可以出来啦。



### 如果小骑士掉在陷阱里了：

所有从城堡里掉进其中一个陷阱的骑士都要待在那里，就不能继续参加本轮的游戏了。

把神秘之门拉出城堡的孩子就可以拥有分配骑士的权利。首先把所有属于你颜色的骑士拿出来，另外你也可以从其它玩家手中（如果有）得到一个骑士，然后把剩下的骑士都还给他们的玩家。

### 注意：释放小骑士！

当你掷到神秘之门而又确信在在城堡里并没有骑士的时候你需要大喊：一二三，一个骑士出来啦！

而另一位玩家则要负责检查城堡里是不是真的没有骑士。

如果你对了，你就可以从别的玩家手中拯救一名自己的骑士，当然咯前提是别的玩家手中有你的骑士。

如果你错了，你当然就不能拯救自己的骑士了，也不能够把神秘之门拉出来。你这一轮就结束了。

接着就轮到下一位玩家来掷骰子了。

### 一轮游戏的结束

当其中一位玩家手中的骑士少于他需要放进城堡的骑士数量时，你就把手中所有的骑士放进城堡里。然后这一轮就结束！

### 每轮的分数计算

每位玩家计算自己手中的骑士（其它颜色的也算）。手中骑士最多的就赢得了这一轮的比赛并获得一枚叮叮币。

如果有很多玩家有相同数量的骑士？那么其中自己颜色骑士最多的玩家赢得比赛。如果数量依然相同，则相同的玩家都可以获得一枚叮叮币。

如果玩家还不会算数，那么就把自己手中的骑士都排列好，谁的队伍最长谁就赢了。

骑士掉进陷阱了：  
淘汰

玩家取回自己颜色的骑士并从其它玩家手中获得一个骑士，剩余的归还给骑士的主人

释放骑士：  
城堡是空的？

猜对了？  
取回一个属于自己的骑士

玩家没有足够的骑士了？  
本轮结束

计算骑士：  
谁拥有最多的骑士？  
叮叮币 = 奖励

新一轮

2枚叮叮币 = 胜利

## 新一轮

当上一轮的计分结束后，玩家可以把游戏板下面的所有骑士取出，每位玩家重新获得八个相同颜色的骑士并开始新一轮比赛。

## 游戏结束

当有一名玩家获得了两枚叮叮币的时候游戏就结束了。国王将授予他史上最伟大骑士的称号！

如果有很多玩家都得到了两枚叮叮币，那么他们一起胜出了。

# 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.*

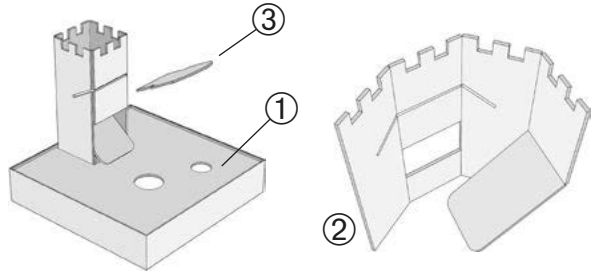


Ritter, Burgtaler, Würfel  
bereit, Burgturm aufbauen

## 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.

## 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 hinein- purzeln. 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.

1 x würfeln

Würfelaugen:  
entsprechend viele Ritter  
in Turm legen

Geheimtür: Geheimtür  
aus Turm ziehen

### **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.

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

*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*



*neue Runde*

*2 Rumpeltaler = Sieg*

### **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**

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.

# 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.

*\* 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.*

*gagner 2 thalers*



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

*prendre tous  
les chevaliers  
d'une couleur*

*lancer le dé 1 x*

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

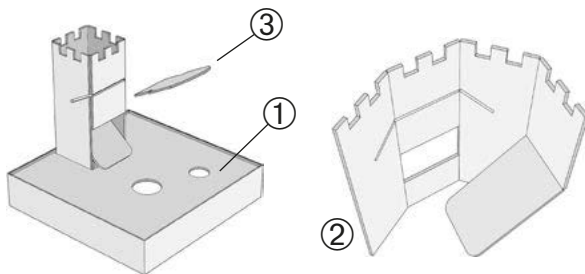
*porte secrète :  
tirer sur la porte  
secrète pour l'ouvrir*

## 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 les 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).



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.

### Sur quoi est tombé le dé ?

#### • Un point ou deux points ?

Le tournoi commence : envoi des chevaliers dans la tour. Ils essaient 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.



## 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 a 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.

*chevalier dans la trappe : éliminé*

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

*délivrer les chevaliers : Tour vide ?*

*Bien deviné ? reprendre un de ses chevaliers*

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

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



*nouveau tour*

*2 thalers = partie gagnée*

### **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.

### **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.

# 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
- 1 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*

*\* enjamin 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*

*coger todos  
los caballeros  
de un color*

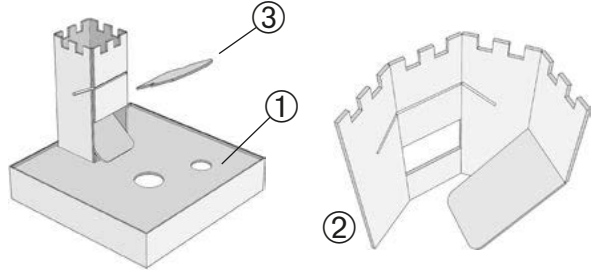
*tirar el dado*

*puntos = cuántos  
caballeros en la torre*

*puerta secreta =  
tirar de la puerta  
secreta en la 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).



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

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.

### ¿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.

#### • ¿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.

## 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.

*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*



*nuevo torneo*

*2 monedas = ganador*

### **Empieza un nuevo torneo armado**

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

### **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.

### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

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

### **Dear Children and Parents,**

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

### **Chers enfants, chers parents,**

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

### **Beste ouders, lieve kinderen**

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

### **Queridos niños, queridos padres:**

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

### **Cari bambini e cari genitori,**

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

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

### **Kære forældre og børn.**

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan I se, om delen stadig fås.

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **亲爱的孩子和家长,**

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), 你可以找出这部件仍然可发货。



# Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · *Erfinder für Kinder*

*Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños*



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas




Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **儿童是世界的探险家！**


在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

**HABA**<sup>®</sup>

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

1/15

TL 85197

Art. Nr. 3124