

HABA

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu
Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Rumpelritter

& Das große Drachen-Spektakel



Knuckling Knights
& The Big Dragon Spectacle

Les chevaliers tumultueux
& Le grand tournoi du dragon

De stormloop
& Het grote drakenspektakel

Tumulto de Caballeros
y El Gran Espectáculo de
Dragones

La torre dei cavalieri
e Il grande spettacolo
dei draghi



Thies Schwäbe



Rumpelritter

& Das große Drachen-Spektakel

Zwei rumpelnde Ritterspiele für 2 - 4 Drachenhelfer.
Das Original „Rumpelritter“ ab 4 Jahren & das Memo-Spiel „Das große Drachen-Spektakel“ ab 5 Jahren.

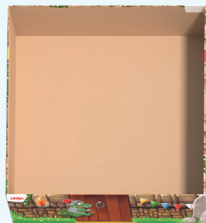
Autoren: Benjamin* und Günter Burkhardt
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Christiane Hüpper
Spieldauer: je Spiel 10 - 15 Minuten

Aufregung auf Burg Drachenzahn: Das große Drachen-Spektakel findet wieder statt! Drache Rumpelritter hat zum Turnier eingeladen und niemand möchte sich diesen Höhepunkt des Jahres entgehen lassen. Gut gelaunt drängeln sich schon alle Ritter in den Türmen und warten darauf, dass die Geheimtüren geöffnet werden. Ist es endlich so weit, rumpeln und purzeln sie unter großem Gelächter nach draußen auf den Burghof – aber hoffentlich nicht ins Wasserloch!

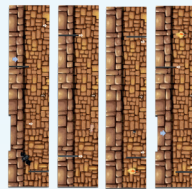
Wer sich seinen Weg erfolgreich durchs Getümmel bahnt und die meisten Rumpeltaler sammelt, gewinnt das Spiel.

** 2004 veröffentlichte HABA erstmalig das Spiel Rumpel-Ritter. Benjamin Burkhardt war damals 7 Jahre jung und damit der jüngste aller HABA-Spieleerfinder. Zusammen mit seinem Vater hatte er das Spiel in vielen spaßigen Spielerunden entwickelt. Auch wenn inzwischen weitere Kinder ihre Spielideen bei HABA herausbringen konnten, ist er aktuell immer noch der jüngste Kinderautor bei HABA.*

DAS IST DRIN:



1 Burghof (= Schachtelboden)



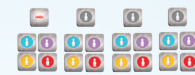
4 Trennwände



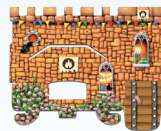
1 Spielplan



1 Wasserboden



4 Tippkartensets
(mit je 5 verschiedenen Farben)



1 großer Hauptturm



2 kleine Außentürme



1 Rittersammelplatz



1 Drache
Rumpelritter



2 Ritterwürfel
1 Rumpelwürfel
1 Turmwürfel



32 Ritter
(in 4 Farben)



3 Geheimtüren



6 Verschlussringe
(3 dienen als Ersatz)



3 Dächer




1 Eintauschtafel



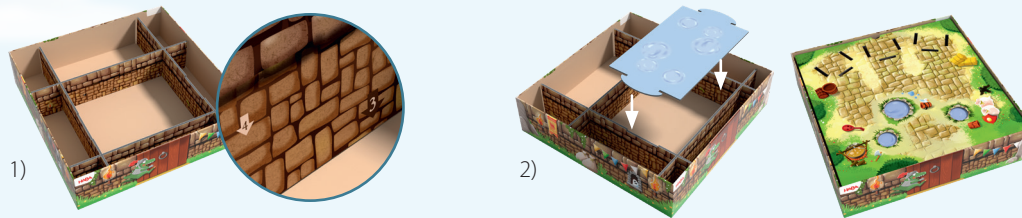
48 Taler (10 Goldtaler, 38 Kupfertaler)

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Löst die Pappteile vorsichtig aus den Stanzrahmen. Die Stanzrahmen und die Teile mit dem  benötigt ihr nicht mehr. Bitte entsorgt sie fachgerecht.

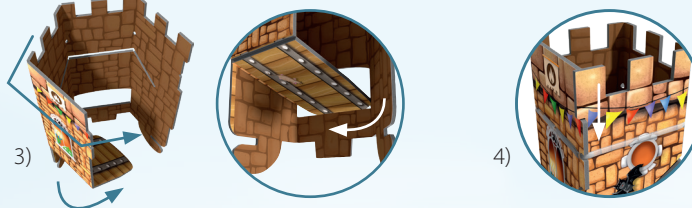
Baut als erstes den Burghof zusammen!

- 1) Steckt die Trennwände wie abgebildet zusammen und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden. Beachtet dabei die Zeichen auf den Trennwänden und dem Schachtelboden! (s. Abb.)
- 2) Legt den Wasserboden wie abgebildet auf das Gitter und darüber den Spielplan. Fertig ist der Burghof!



Baut die Türme zusammen!

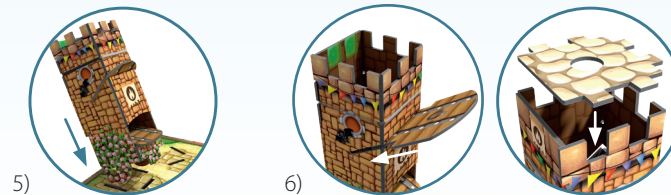
- 3) Faltet die Türme wie abgebildet zusammen und
- 4) schiebt 1 Silikonring von oben über den Turm, so dass er in den Kerben an den Ecken einrastet.



Wichtig: Ihr baut das Gitter und die Türme mit Silikonring nur **einmal** zusammen. Nach dem Spiel bleibt alles zusammengebaut. Zieht lediglich die Geheimtür und das Dach aus dem Turm und verstaut alles mit dem restlichen Spielmaterial in der Schachtel.

Einstecken der Türme!

- 5) Steckt die Türme jeweils wie abgebildet in die vorgesehenen Aussparungen im Burghof.
- 6) Steckt die Geheimtür in den Schlitz und legt das Dach oben auf die Zinnen.





SPIEL 1: RUMPELRITTER

Ein spannendes Rumpelspiel für 2 - 4 Drachensitter ab 4 Jahren, ca. 10 Minuten Spieldauer.

BEVOR ES LOSGEHT:

Für dieses Spiel braucht ihr folgendes Spielmaterial: Burghof, brauner Hauptturm (mit Geheimtür und Dach), pro Kind 8 Ritter einer Farbe, 1 Rumpelwürfel, 8 Goldtaler und Rittersammelplatz.

Legt das restliche Spielmaterial im Schachteldeckel beiseite. Es wird erst im Spiel **Das große Drachen-Spektakel** benötigt.

Stellt den zusammengebauten **Burghof** vor euch und steckt den braunen **Hauptturm** in die mittleren Aussparungen.

Sucht euch **jeder eine Ritterfarbe** aus und nehmt die **8 Ritter dieser Farbe** zu euch. Legt den **Rittersammelplatz** neben den Burghof. Haltet den **Rumpelwürfel** und die **8 Goldtaler** als allgemeinen Vorrat bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn über mehrere **Rumpelrunden**. Viele Ritter hatten lange Haare: Deshalb beginnt das Kind mit den längsten Haaren.

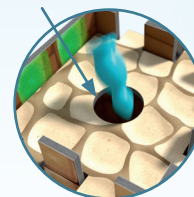
Starte eine Rumpelrunde: Nimm den Rumpelwürfel und würfle.

Was hast du gewürfelt?



• Ein oder zwei Punkte?

Schicke deine Ritter in den Turm. Sie versuchen, möglichst schnell wieder herauszufinden. Nimm die entsprechende Anzahl (1 oder 2) deiner Ritter und stecke sie in die runde Öffnung des Turmdaches. 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.



Hast du nicht mehr genügend oder sogar gar keine Ritter mehr, steckst du deine restlichen Ritter in den Turm. Damit endet die **Rumpelrunde**, und ihr startet die **Ritterwertung (s. Erklärung „Wann endet eine Rumpelrunde und wie wird sie gewertet?“)**.

• Die Geheimtür?

Super, du hast die **Geheimtür** gefunden! Gleich rumpelt es gewaltig ... Ziehe die Geheimtür vorsichtig aus dem Turm, so dass alle Ritter herauspurzeln.

Was machst du mit den herausgepurzelten Rittern?

- Alle Ritter, die in eines der 3 Wasserlöcher gepurzelt sind oder deren Wasserboden berühren, scheiden aus. Nimm sie aus den Wasserlöchern und lege sie auf den Rittersammelplatz. Sollten dabei weitere Ritter in die Wasserlöcher purzeln, scheiden diese ebenfalls aus.
- Verteile nun die Ritter, die auf dem Burgplatz liegen: Nimm **alle Ritter deiner Farbe** zu dir zurück. Zusätzlich darfst du jeweils **einen Ritter der anderen herausgepurzelten Farben** fangen und ebenfalls zu dir nehmen. Die restlichen Ritter gibst du den anderen Kindern zurück.

Stecke danach die Geheimtür wieder in den Turm.

Beispiel: Tim spielt die violetten Ritter. Er hat die Geheimtür gewürfelt und zieht sie aus dem Turm. Tim schiebt den blauen Ritter etwas vom Rand weg, da er nicht den Wasserboden berührt. Den orangen und roten Ritter im Wasserloch legt er auf den Rittersammelplatz. Tim nimmt sich nun seine beiden violetten Ritter und jeweils 1 orangen, roten und blauen Ritter vom Burgplatz. Die übrigen Ritter auf dem Burgplatz gibt Tim an die anderen Kinder zurück.



Achtung: Große Rumpelritterbefreiung! Wenn du die Geheimtür würfelst 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. Sie nehmen das Dach vom Turm schauen hinein, ob sich darin Ritter befinden.

- **Hast du recht und es sind keine Ritter im Turm?** Dann darfst du dir von einem beliebigen Kind einen Ritter **deiner Farbe** zu dir nehmen und ihn so befreien. Vorausgesetzt einer deiner Ritter wurde bereits von einem anderen Kind gefangen genommen.
- **Hast du jedoch nicht recht, so darfst du keinen deiner Ritter befreien und auch nicht die Geheimtür herausziehen.**

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Wann endet eine Rumpelrunde und wie wird sie gewertet?

Eine Rumpelrunde endet, wenn ein Kind während seines Zuges Ritter in den Turm stecken müsste, aber keine oder nicht mehr genug vor sich liegen hat. Nun zählen alle anderen Kinder ihre Ritter, auch die andersfarbigen, die vor ihnen liegen. Wer die meisten Ritter hat, gewinnt diese Rumpelrunde und nimmt sich einen Goldtaler aus dem Vorrat.

Haben mehrere Kinder gleich viele Ritter? Dann gewinnt das Kind, das die meisten Ritter der eigenen Farbe vor sich liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, bekommen alle diese Kinder je einen Goldtaler. Hat niemand einen Ritter vor sich liegen, erhält jedes Kind einen Goldtaler.

Eine neue Rumpelrunde beginnt ...

Nach der Wertung zieht ihr die Geheimtür aus dem Turm und alle restlichen Ritter purzeln heraus. Jedes Kind nimmt die 8 Ritter seiner Farbe zu sich. Das im Uhrzeigersinn nächste Kind ist an der Reihe und würfelt. Eine neue Rumpelrunde beginnt.

WANN IST SCHLUSS?

Sobald ein Kind seinen **zweiten Goldtaler** bekommt, endet das Spiel. Haben mehrere Kinder 2 Goldtaler, so gewinnen sie gemeinsam.



SPIEL 2: DAS GROSSE DRACHEN-SPEKTAKEL

Ein rumpelndes Memo-Spiel für 2-4 Ritterkinder ab 5 Jahren, ca. 15 Minuten Spieldauer.

BEVOR ES LOSGEHT:

Für dieses Spiel braucht ihr folgendes Spielmaterial: Burghof, 3 Türme (jeweils mit Geheimtür und Dach), 32 Ritter, 1 Drache Rumpelritter, 1 Turmwürfel, 2 Ritterwürfel, 48 Taler (10 Goldtaler und 38 Kupfertaler), je Kind 1 Tippkartenset, Rittersammelplatz und Eintauschtafel.

Legt den Rumpelwürfel im Schachteldeckel beiseite.

Stellt den zusammengebauten **Burghof** vor euch und steckt **alle 3 Türme** jeweils mit Dach und Geheimtür in die Aussparungen. (s. Abb.).

Steckt **Drache Rumpelritter** oben auf das erste Drachenfeld des ganz linken Turms. Legt **alle 32 Ritter** auf den **Rittersammelplatz**. Das ist euer gemeinsamer Rittervorrat. Nehmt euch **jeder ein Tippkartenset** und legt es verdeckt vor euch. Sortiert die **Taler nach Farben**. Legt sie in getrennten Haufen als allgemeinen Vorrat für alle gut erreichbar aus. Legt die **Eintauschtafel** für alle gut sichtbar dazu. Haltet die **beiden Ritter- und den Turmwürfel** bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn genau **6 Rumpelrunden**. Wer zuletzt eine Burg besucht hat, beginnt.

Eine Rumpelrunde beginnt ...

Starte eine Rumpelrunde: Würfle nacheinander mit den Würfeln in dieser Reihenfolge:

Turmwürfel → **1. Ritterwürfel** → **2. Ritterwürfel**



Was hast du gewürfelt?

Turmwürfel



Feuerturm?



Kristallturm?



Wasserturm?

Der Turm mit dem entsprechenden Symbol ist auserwählt.

Ritterwürfel 1

• Eine Farbe?



Nimm einen entsprechend farbigen Ritter vom Rittersammelplatz und stecke ihn in den auserwählten Turm. Sage dabei die Farbe des Ritters und den auserwählten Turm laut an. Gibt es keinen der erwürfelten Farbe mehr, **startet sofort das Ritter-Rumpeln!** (s. Erklärung weiter unten)

• Den Stern?



Suche dir eine **beliebige der 4 Ritterfarben** für diesen Würfel aus.

Aber aufgepasst! Suchst du dir eine Farbe aus, von der kein Ritter mehr im Vorrat auf dem Rittersammelplatz ist? Dann startet sofort das Ritter-Rumpeln! (s. Erklärung weiter unten)

Sage dabei die Farbe des Ritters und den auserwählten Turm laut an.

• Das X?



Du darfst für diesen Würfel leider keinen Ritter in den auserwählten Turm stecken.

Ritterwürfel 2

Hast du mit dem 1. Ritterwürfel ein **Ritter-Rumpeln** ausgelöst, **dann würfelst du den 2. Ritterwürfel nicht mehr.**

Wenn nicht, dann siehe die Erläuterungen bei Ritterwürfel 1.

Ritter-Rumpeln!

Es gibt keine zum gewürfelten Ritterwürfel farbig passenden Ritter mehr auf dem Rittersammelplatz? Egal ob du die Farbe gewürfelt hast oder statt des Sterns die Ritterfarbe wählen möchtest?

Das Würfeln endet sofort. Alle nehmen ihr Tippkartenset und geben geheim einen Tipp ab. Wählt geheim die farbige Tippkarte aus, von deren Ritter ihr glaubt, dass viele aus dem **auserwählten Turm** purzeln werden. Legt sie verdeckt vor euch.

Glaubst du, dass der Turm leer ist, dann wähle die graue Tippkarte, und lege sie vor dich.

Eure restlichen Tippkarten legt ihr getrennt von eurer ausgewählten Tippkarte als verdeckten Stapel daneben.

Habt ihr alle eine ausgewählte Tippkarte vor euch liegen? Dann dreht diese gleichzeitig um. Das Kind, das das **Ritter-Rumpeln** ausgelöst hat, zieht nun vorsichtig die Geheimtür des auserwählten Turms heraus, so dass alle Ritter herauspurzeln.

Anschließend steckt es die Geheimtür wieder in den Turm.



Was machst du mit den herausgepurzelten Rittern?

- Alle Ritter, die in eines der 3 Wasserlöcher gepurzelt sind oder deren Wasserboden berühren, scheiden aus. Nimm sie aus den Wasserlöchern und lege sie auf den Rittersammelplatz. Sollten dabei weitere Ritter in die Wasserlöcher purzeln, scheiden diese ebenfalls aus.
- Nun bekommt jeder von euch für jeden Ritter, der auf dem Burgplatz in der von euch getippten Farbe liegt, 1 Kupfertaler.

Sind keine Ritter aus dem Turm gepurzelt?

Es bekommen alle von euch, die die graue Tippkarte ausgelegt haben, **2 Kupfertaler**.

Beispiel:

Der rote, der violette und der blaue Ritter, die in den beiden Wasserlöchern liegen scheiden aus. Legt sie zurück auf den Rittersammelplatz. Tim hat rot getippt, er bekommt 5 Kupfertaler. Lea und Mia haben orange getippt. Sie bekommen beide 3 Kupfertaler. Felix hat violett getippt und bekommt daher einen Kupfertaler. Keiner hat blau getippt, daher werden diese Ritter diesmal nicht gewertet.

Wann endet eine Rumpelrunde?

Nach dem Verteilen der Taler endet die Rumpelrunde.

Jetzt sammelt ihr noch die Ritter vom Burgplatz und legt sie zurück auf den Rittersammelplatz. Die anderen beiden Türme und die Ritter darin bleiben unberührt. Alle nehmen ihre ausgewählte Tippkarte zu sich zurück. Steckt nun noch den Drachen 1 Drachenfeld weiter. (s. Abb.).



Dann beginnt ihr eine neue Rumpelrunde ...

Das im Uhrzeigersinn nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.



WANN IST SCHLUSS?

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie das Spiel endet:

- Habt ihr die 6. Rumpelrunde beendet, verlässt der Drache den letzten Turm. Damit endet das Spiel.
- Ihr habt fleißig Taler umgetauscht und die Kupfertaler im Vorrat sind dennoch leer? Auch dann endet das Spiel. Eventuell gerade gewonnene Ritter zählen nun wie Kupfertaler.

Zählt nun den Wert eurer Taler und eventuell zuletzt gewonnener Ritter zusammen.

Wer den höchsten Wert hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Kinder gemeinsam.



VARIANTE

Wenn ihr schon etwas geübter in dem Grundspiel seid, könnt ihr die 3 Würfel auch alle gleichzeitig würfeln und die Reihenfolge der beiden Ritterwürfel selbst aussuchen. Dann ist das Spiel etwas taktischer.

Für die „alten“ Rumpelritter-Fans:

Wenn ihr die Ritter richtig in die Wasserlöcher plumpsen lassen möchtet, dann lasst den Wasserboden beim Spielen weg. Bei „Was machst du mit den herausgepurzelten Rittern?“ müsst ihr jetzt die Ritter, die in die Wasserlöcher gefallen sind unter dem Spielplan hervorholen.

Autoren:

Günter Burkhardt veröffentlichte seine ersten Spiele 1997, damals unterrichtete er noch in der Realschule. Seit 2001 ist er hauptberuflich Spieleautor und hat mittlerweile über 100 Spiele in mehr als 30 Verlagen veröffentlicht. Zu seinen erfolgreichsten Spielen gehört das HABA-Spiel Funkelschatz, das er zusammen mit seiner Tochter entwickelte und 2018 Kinderspiel des Jahres war.

Benjamin Burkhardt ist in einer Spielefamilie groß geworden. So ist es kein Zufall, dass er schon im Alter von sieben Jahren die Idee zu Rumpelritter hatte. Mittlerweile arbeitet er als Software-Architekt in der IT-Branche, unterstützt aber weiterhin fleißig als Spieltester im Hause Burkhardt.

Illustrator:

Thies Schwarz, Jahrgang 1968, ist freiberuflicher Illustrator und arbeitet für Werbeagenturen und Verlage. Er hat für Kinderspiele, Schulbücher sowie Apps gezeichnet und mehrere Kinderbücher veröffentlicht. Alleine für HABA erweckte er bereits über 50 Projekte mit seinen Illustrationen zum Leben. Auch das Spiel „Rumpelritter“ gehörte 2004 zum ersten Mal dazu.



Knuckling Knights

& The Big Dragon Spectacle

Two rumble-tumble knight games for 2 to 4 dragon helpers.

The original "Knuckling Knights" for ages 4 years and older & "The Big Dragon Spectacle" for ages 5 years and older.

Game Designers: Benjamin* und Günter Burkhardt

Illustrator: Thies Schwarz

Game Developer: Christiane Hüpper

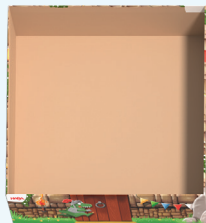
Length of the game: 10 - 15 minutes each game

There's excitement at Dragon's Tooth Castle! It's time for another big dragon spectacle! Dragon Knuckling Knight has invited everyone to the tournament, and no one wants to miss out on the highlight of the year. All the knights cheerfully crowd into the towers and wait for the secret doors to open. When it's time, they all tumble out roaring with laughter into the castle courtyard – but hopefully not into the water holes!

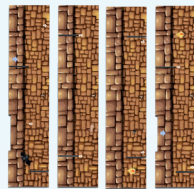
Whoever successfully makes their way through the turmoil and collects the most coins wins the game.

** HABA first published the game Knuckling Knights in 2004. Benjamin Burkhardt was just 7 years old at the time, making him the youngest of all HABA game inventors. He and his father developed the game playing many fun rounds. Although other children have since launched their game ideas with HABA, he is still HABA's youngest children's game designer.*

GAME MATERIALS:



1 castle courtyard (= box base)



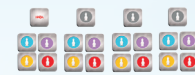
4 partition walls



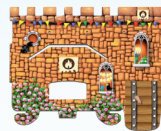
1 game board



1 water base



4 sets of guessing cards
(in 5 different colors)



1 large main tower



2 small outer towers



1 knight
gathering place



1 Dragon
Knuckling Knight



2 knight dice
1 tumble die
1 tower die



32 knights
(in 4 colors)



3 secret doors



6 locking rings
(3 as spares)



3 roofs




1 exchange board



48 coins (10 gold coins, 38 copper coins)

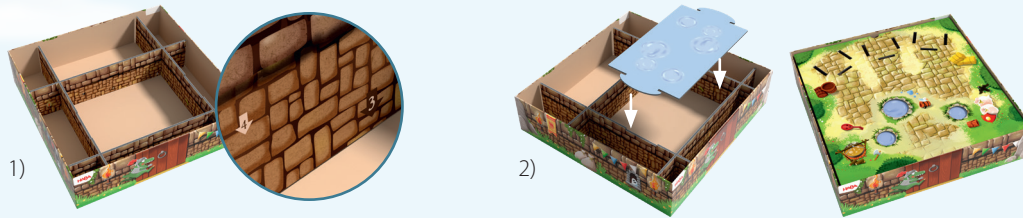


BEFORE THE FIRST GAME:

Carefully separate the cardboard pieces from the frames. The frames and the parts with the  are no longer needed. Please dispose of them properly.

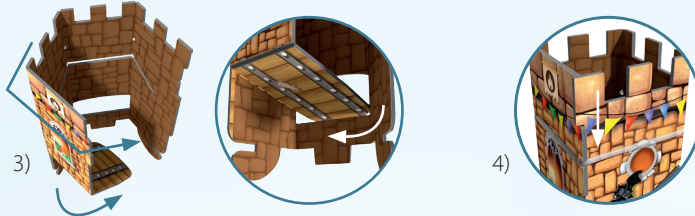
First assemble the castle courtyard!

- 1) Connect the partition walls as pictured and place the grid created in the box base. Pay attention to the markings on the partition walls and the box base! (See Fig.)
- 2) Place the water base on the grid as pictured and place the game board on top. The castle courtyard is ready!



Assemble the towers!

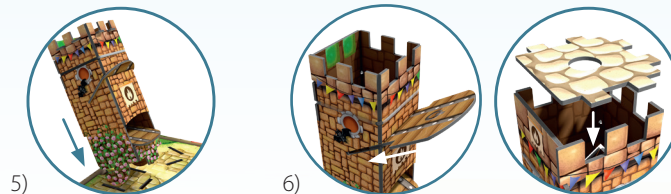
- 3) Fold the towers as pictured and
- 4) slide 1 silicone ring down over the tower, so that it fits into the notches in the corners.



Important: You only need to assemble the grid and the towers with the silicone rings **once**. Everything remains assembled after the game. Just remove the secret door and the roof from the tower and store everything in the box along with the rest of the game material.

Inserting the towers!

- 5) Insert the towers into the cut-outs in the castle courtyard as pictured.
- 6) Slide the secret door into the slit and place the roof on top of the battlements.





GAME 1: KNUCKLING KNIGHTS

An exciting rumble-tumble game for 2 to 4 dragon knights aged 4 years and older.

BEFORE STARTING:

For this game you'll need the following game materials: castle courtyard, brown main tower (with secret door and roof), 8 knights of 1 color per child, 1 tumble die, 8 gold coins, knight gathering place.

Place the rest of the game materials to the side in the box lid. You won't need these until **The Big Dragon Spectacle** game.

Place the assembled **castle courtyard** in front of you and insert the brown **main tower** into the middle cut-outs.

Each player chooses **a knight color** and takes the **8 knights of this color**. Place the **knight gathering place** next to the castle courtyard. Have the **tumble die** ready along with the **8 gold coins** as a general stockpile.



LET'S GET STARTED:

Take turns playing in a clockwise direction. You play several **tumbling rounds**. Many knights had long hair, so the child with the longest hair goes first.

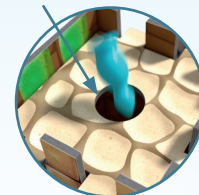
Start a tumbling round: Roll the tumble die.

What did you roll?



• One or two dots?

Send your knights into the tower. They try to find their way out as quickly as possible. Take the number of knights corresponding to what you rolled (1 or 2) and place them in the round opening in the tower roof. Later in the game you may have knights of another color in front of you. You can send these into the tower too.



If you don't have enough (or even any) knights left, send the knights you do have left into the tower. This ends the **tumbling round**, and now it's time for **scoring** (see explanation "When does a tumbling round end and how is it scored?").

• The secret door?

Great, you've found the **secret door**! Now it's time to tumble ... Carefully pull the secret door out of the tower so that all the knights tumble out.



What do you do with the knights that tumbled out?

- All knights that fall into one of the 3 water holes or touch the water base are taken out of the round. Remove them from the water holes and place them in the knight gathering place. If any other knights tumble into the water holes, these are also taken out of the round.
- Now divide up the knights lying in the castle courtyard. Take back all the knights of **your color**. In addition, you may capture **one knight of each color** that tumbled out and place it in front of you. Return the remaining knights to the other children.

Slide the secret door back into the tower.

Example: Tim has the purple knights. He rolls the secret door and pulls it out of the tower. Tim moves the blue knight slightly away from the edge as it is not touching the water base. He places the orange and red knight that fell into the water hole in the knight gathering place. Tim now takes his two purple knights and 1 orange, 1 red, and 1 blue knight from the castle courtyard. He returns the remaining knights lying in the castle courtyard to the other children.



Important: Big knight rescue! If you roll the secret door and believe there are no knights in the tower, you call out: **“One, two, three: one knight will soon belong to me!”** The other children check to see if you guessed correctly by taking the roof off the tower and looking to see whether there are any knights inside.

- **If you guessed correctly and there are no knights in the tower**, you may take a knight of **your color** from any child, rescuing it. This is provided that one of your knights has already been captured by another child.
- **If you didn't guess correctly, you may not rescue any of your knights, nor may you pull out the secret door.**

Then it's the next child's turn to roll the die.

When does a tumbling round end and how is it scored?

A tumbling round ends when a child whose turn it is needs to put knights in the tower but doesn't have any or enough knights left in front of them. All the other children count their knights, including those of different colors. The player with the most knights wins this tumbling round and takes a gold coin from the stockpile.

Does more than one child have the same number of knights? Then the child with the most knights of their own color in front of them wins. If there is still a tie, all these children win a gold coin. If no one has a knight in front of them, each child wins a gold coin.

A new tumbling round begins ...

After scoring, pull the secret door out of the tower so that all remaining knights tumble out. Each child takes the 8 knights of their color. The next child in a clockwise direction takes their turn to roll the die. A new tumbling round begins.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as a child wins their **2nd gold coin**. If several children have 2 gold coins, they win together.



GAME 2: THE BIG DRAGON SPECTACLE

A rumble-tumble memory game for 2 to 4 budding knights aged 5 years and older.

BEFORE STARTING:

For this game you'll need the following game materials: castle courtyard, 3 towers (each with a secret door and roof), 32 knights, 1 Dragon Knuckling Knight, 1 tower die, 2 knight dice, 48 coins (10 gold coins and 38 copper coins), 1 set of guessing cards per child, knight gathering place, exchange board.

Place the tumble die to the side in the box lid.

Place the assembled **castle courtyard** in front of you and insert **all 3 towers**, each with a roof and secret door, into the cut-outs. (See Fig.).

Place **Dragon Knuckling Knight** at the top of the first dragon space of the tower on the left. Place **all 32 knights** in the **knight gathering place**. This is your shared knight stockpile. Each player takes **1 set of guessing cards** and places it face-down in front of them. Sort the **coins by color**. Place them in separate piles as a general stockpile that can be easily reached by everyone. Place the **exchange board** where everyone can see it. Have **both knight dice and the tower die** ready.



LET'S GET STARTED:

Take turns playing in a clockwise direction. You play exactly **6 tumbling rounds**. Whoever most recently visited a castle goes first.

A tumbling round begins ...

Start a tumbling round: Roll the dice in the following order:

Tower die → **1st knight die** → **2nd knight die**





What did you roll?

Tower die



Fire tower?



Crystal tower?



Water tower?

The tower showing this symbol is the selected tower.

Knight die 1

• A color?



Take a knight of this color from the knight gathering place and place it in the selected tower. Say the color of the knight and the selected tower out loud. If there are no knights of the color you rolled left, **knight tumbling time begins right away!** (See explanation further below)

• The star?



Choose **any of the 4 knight colors** for this die.

But be careful: if there are no knights left in the knight gathering place in the color you choose, knight tumbling time begins right away! (See explanation further below)

Say the color of the knight and the selected tower out loud.

• The X?



Unfortunately, you may not place any knights in the tower for this roll.

Knight die 2

If you triggered **knight tumbling** time with the 1st knight die, **you don't roll the 2nd knight die.**

Otherwise, see the explanations for knight die 1.

Knight tumbling time!

Are there no more knights in the knight gathering place matching the color you rolled, or the color you chose because you rolled the star?

The rolling part of the game ends right away. All players take their set of guessing cards and make a guess in secret. Without the other players seeing, choose the guessing card that matches the color of the knights you think there are most of in the **selected tower**. Place it face-down in front of you.

If you think the tower is empty, select the silver guessing card and place it in front of you.

Place the rest of your guessing cards as a face-down stack separate from the guessing card you've chosen.

Once all players have chosen a guessing card, turn them over at the same time. The child who triggered the **knight tumbling** time carefully pulls the secret door out of the selected tower so that all the knights tumble out. Slide the secret door back into the tower.



What do you do with the knights that tumbled out?

- All knights that fall into one of the 3 water holes or touch the water base are taken out of the round. Remove them from the water holes and place them in the knight gathering place. If any other knights tumble into the water holes, these are also taken out of the round.
- Now, each player receives 1 copper coin for each knight lying in the courtyard of the color they guessed.

Have no knights tumbled out of the tower?

All players who chose the silver guessing card receive **2 copper coins**.

Example:

The red, purple, and blue knights who are lying in the 2 water holes are taken out of the round. Place them back in the knight gathering place. Tim guessed red. He gets 5 copper coins. Lea and Mia guessed orange. They each get 3 copper coins. Felix guessed purple. He gets 1 copper coin. No one guessed blue, so this knight is not counted.

When does a tumbling round end?

The tumbling round ends once the coins have been handed out.

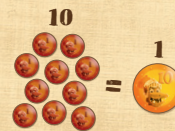
Collect the knights from the castle courtyard and place them back in the knight gathering place. The other two towers and the knights inside them remain untouched. All players take back their guessing card. Move the dragon 1 dragon space. (See Fig.).



Then you start a new tumbling round ...

The next child in a clockwise direction takes their turn to roll the dice.

Tip:
You can exchange 10 copper coins for 1 gold coin so there are always enough copper coins in the stockpile.



WHEN DOES THE GAME END?

The game can end in 2 ways:

- When you complete the 6th tumbling round, the dragon leaves the last tower. This ends the game.
- If you've exchanged your coins but there are still no copper coins left in the stockpile, this ends the game as well. Any knights you've just won now count the same as copper coins.

Add up the value of your coins and any knights you've just won. The player with the highest score wins the game. If there's a tie, the children who are in a tie win together.



VARIATION

Once you've had plenty of practice playing the basic game, you can throw the 3 dice at the same time and choose the order of the 2 knight dice yourself. This adds a more tactical element to the game.

For the "old" Knuckling Knights fans:

If you want the knights to really plop into the water holes, leave out the water base when playing. When it's time for the step "What do you do with the knights that tumbled out?," you'll then need to retrieve the knights that have fallen into the water holes from under the game board.

Authors:

Günter Burkhardt published his first games in 1997, when he was still teaching at a high school. Since 2001, he has been a full-time game designer and has now published over 100 games with more than 30 publishers. One of his most successful games is the HABA game *Dragon's Breath*, which he developed with his daughter and which was named "Kinderspiel des Jahres" (Children's Game of the Year) in 2018.

Benjamin Burkhardt grew up in a family of game creators. So it was no coincidence that he had the idea for *Knuckling Knights* at the age of just seven. He now works as a software architect in the IT industry but continues to help out as a game tester in the Burkhardt household.

Illustrator:

Thies Schwarz, born in 1968, is a freelance illustrator who works for advertising agencies and publishers. He has illustrated children's games, schoolbooks, and apps as well as publishing several children's books. With his illustrations, he has already brought more than 50 projects to life for HABA alone. One of these was the game "*Knuckling Knights*" which he illustrated for the first time in 2004.



Les chevaliers tumultueux

& Le grand tournoi du dragon

Deux jeux chevaleresques pour 2 à 4 dresseurs de dragon.

La version originale du jeu « Les chevaliers tumultueux », dès 4 ans, et le jeu de mémoire « Le grand tournoi du dragon », à partir de 5 ans.

Auteurs : Benjamin* und Günter Burkhardt
Illustration : Thies Schwarz
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée de jeu : 15 à 10 minutes par partie

C'est l'effervescence au château du dragon : c'est le retour du grand tournoi du dragon ! Le dragon chevalier tumultueux a lancé une invitation à participer à son grand tournoi, et personne ne veut manquer le plus grand événement de l'année. Tous les chevaliers réjouis se pressent et se bousculent dans les tours du château, attendant l'ouverture des portes secrètes. Ils jaillissent alors tout sourire avec fracas dans la cour du château – en espérant qu'ils ne tombent pas dans l'eau !

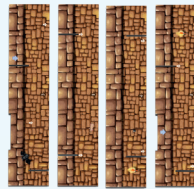
Celui qui se frayera un chemin à travers la cohue et parviendra à réunir le plus grand nombre de pièces remporte la partie.

** HABA a édité la première version du jeu Les chevaliers tumultueux en 2004. Benjamin Burkhardt est alors âgé de 7 ans, ce qui fait de lui le plus jeune des créateurs de jeu HABA. Il a conçu le jeu et ses différentes manches amusantes avec son père. Si dans l'intervalle d'autres enfants ont soumis avec succès leurs idées de jeu à HABA, Benjamin reste le plus jeune auteur enfant chez HABA.*

MATÉRIEL DE JEU :



1 cour du château
(= fond de la boîte)



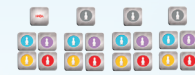
4 cloisonnettes



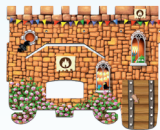
1 plateau de jeu



1 plateau d'eau



4 jeux de cartes de pari
(de 5 couleurs différentes)



1 grand donjon



2 petites tours extérieures



1 point de rassemblement des chevaliers



1 dragon chevalier tumultueux



2 dés « chevalier »
1 dé vert clair
1 dé « tour »



32 chevaliers
(de 4 couleurs)



3 portes secrètes



6 bagues de verrouillage
(dont 3 de remplacement)



3 toits




1 plaque de conversion



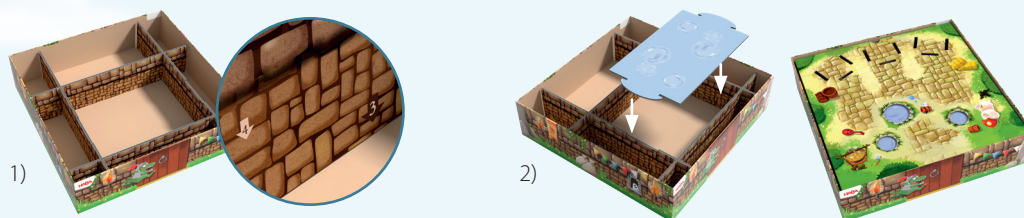
48 pièces
(10 pièces d'or, 38 pièces de cuivre)

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS :

Détachez délicatement les pièces cartonnées du cadre perforé. Les cadres perforés et les pièces portant le symbole  ne servent plus. Jetez-les en respectant les consignes de tri sélectif.

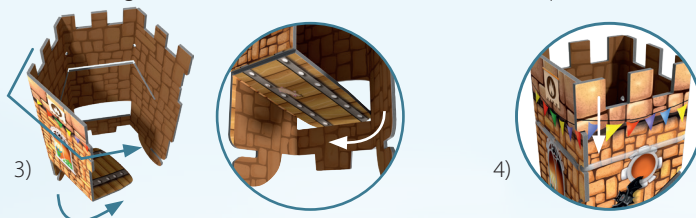
Commencez par assembler la cour du château.

- 1) Assemblez les cloisonnettes et posez la grille ainsi obtenue dans le fond de la boîte. Pour ce faire, reportez-vous aux symboles figurant sur les cloisonnettes et dans le fond de la boîte ! (Voir illustration.)
- 2) Posez le fond d'eau sur la grille comme indiqué sur l'illustration, puis le plateau de jeu. La cour du château est prête !



Assemblez les tours !

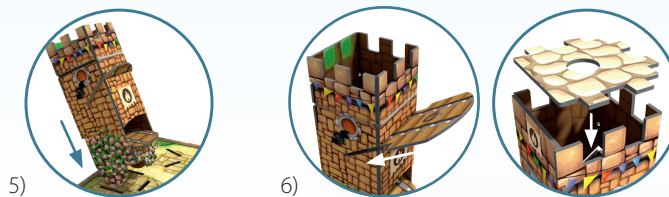
- 3) Pliez les tours conformément à l'illustration et
- 4) insérez 1 bague en silicone sur la tour, de manière à ce qu'elle s'enclenche dans les encoches.



Remarque importante : la grille et les tours, bague en silicone comprise, ne sont assemblées **qu'une seule fois**. Elles restent montées à l'issue du jeu. Retirez uniquement la porte secrète et le toit de la tour, puis rangez le tout avec le reste du matériel de jeu dans la boîte.

Mise en place des tours !

- 5) Insérez les tours conformément à l'illustration dans les encoches prévues à cet effet sur la cour du château.
- 6) Insérez la porte secrète dans la fente et posez le toit sur les créneaux.





JEU 1 : LES CHEVALIERS TUMULTUEUX

Un jeu chevaleresque passionnant pour 2 à 4 dresseurs de dragons, dès 4 ans.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Pour cette variante du jeu, vous avez besoin du matériel suivant : cour du château, grand donjon marron (avec porte secrète et toit), 8 chevaliers d'une même couleur par enfant, 1 dé vert clair, 8 pièces d'or et un point de rassemblement des chevaliers.

Réservez le reste du matériel de jeu dans le couvercle de la boîte. Il ne sert que pour **Le grand tournoi du dragon**.

Posez la **cour du château** assemblée devant vous et insérez le **donjon marron** dans les encoches situées au centre du plateau.

Choisissez **chacun une couleur** et prenez **8 chevaliers de cette couleur**. Placez le point de **rassemblement des chevaliers** à côté de la cour du château. Préparez le **dé vert clair** et une réserve commune de **8 pièces d'or**.



C'EST PARTI :

Vous jouez, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre en **plusieurs manches**.

De nombreux chevaliers avaient les cheveux longs : par conséquent, le joueur qui a les cheveux les plus longs commence.

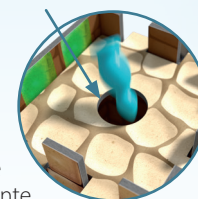
Début d'une manche : prends le dé vert clair et lance-le.

Qu'indique le dé ?



• Un ou deux points ?

Envoie tes chevaliers dans la tour. Ils essaient alors de trouver la sortie le plus rapidement possible. Prends le nombre de chevaliers correspondant (1 ou 2) et insère-les dans l'ouverture ronde du toit de la tour. Plus tard au cours de la partie, il est possible que tu aies aussi des chevaliers de couleur différente. Tu pourras également les envoyer dans la tour.



Si tu n'as plus assez de chevaliers (ou plus aucun), insère ceux qui te restent dans la tour. **La manche se termine alors et le décompte des chevaliers commence (voir « Fin d'une manche et compte des points »).**

• La porte secrète ?

Super, tu as trouvé la **porte secrète** ! Prépare-toi à la cohue... Retire délicatement la porte secrète pour permettre à tous les chevaliers de sortir.

Que faire des chevaliers qui jaillissent de la tour ?

→ Tous les chevaliers qui tombent dans l'un des 3 trous d'eau ou qui touchent le fond d'eau sont éliminés. Retire-les des trous d'eau et pose-les sur le point de rassemblement des chevaliers. Si cela entraîne la chute d'autres chevaliers dans l'eau, ceux-ci sont également éliminés.

→ Répartis ensuite les chevaliers qui se trouvent dans la cour du château : reprends **tous les chevaliers de ta couleur**. Tu as également la possibilité de prendre **un chevalier d'une autre couleur**. Rends les autres chevaliers aux autres enfants.

Remets ensuite la porte secrète en place dans la tour.

Exemple : Thomas joue avec les chevaliers violets. Il a lancé le dé, qui indique la porte secrète. Il retire donc la porte secrète de la tour. Thomas écarte un peu du bord le chevalier bleu, car il n'a pas touché l'eau. Il place les chevaliers orange et rouges tombés dans l'eau sur le point de rassemblement. Parmi les chevaliers présents dans la cour du château, Thomas prend ses deux chevaliers violets, ainsi qu'un chevalier orange, un rouge et un bleu. Thomas redonne aux autres enfants les chevaliers qui restent dans la cour du château.



Attention : libération de chevaliers tumultueux en vue ! Le dé lancé indique la porte secrète et tu penses savoir qu'aucun chevalier ne se trouve dans la tour ? Alors, fais l'annonce suivante à voix haute : « **Un, deux, trois : un chevalier va être libéré !** » Les autres enfants vérifient cette affirmation en soulevant le toit de la tour pour vérifier si des chevaliers s'y trouvent.

→ **Tu as raison et la tour est vide ?** Tu peux prendre un chevalier **de ta couleur** au joueur de ton choix et le libérer, à condition bien sûr qu'un autre enfant ait déjà capturé l'un de tes chevaliers.

→ **Si tu as tort, tu ne peux ni libérer l'un de tes chevaliers ni retirer la porte secrète.**

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin d'une manche et compte des points

Une manche se termine lorsqu'un joueur doit insérer des chevaliers dans une tour, mais n'en a plus suffisamment ou plus du tout. Les autres joueurs comptent alors les chevaliers qui sont devant eux, y compris ceux d'une autre couleur. Celui qui a le plus grand nombre de chevaliers remporte la manche et prend une pièce d'or dans la réserve commune.

Plusieurs joueurs ont le même nombre de chevaliers ? Celui qui a le plus de chevaliers d'une même couleur remporte la manche. S'il y a toujours égalité, les joueurs en question reçoivent chacun une pièce d'or. Si plus aucun joueur n'a de chevalier devant lui, chacun remporte une pièce d'or.

Une nouvelle manche commence...

Après le décompte des chevaliers, retirez la porte secrète de la tour pour en faire sortir les chevaliers restants. Chaque enfant prend les 8 chevaliers de sa couleur. C'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé. Une nouvelle manche commence.

FIN DE LA PARTIE

Si un enfant remporte une **deuxième pièce d'or**, il remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont remporté 2 pièces d'or, ils remportent la partie à égalité.



JEU 2 : LE GRAND TOURNOI DU DRAGON

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 petits chevaliers, à partir de 5 ans.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Pour cette variante du jeu, le matériel de jeu suivant est nécessaire : cour du château, 3 tours (avec chacune une porte secrète et un toit), 32 chevaliers, 1 dragon chevalier tumultueux, 1 dé « tour », 2 dés « chevalier », 48 pièces (10 pièces d'or et 38 pièces de cuivre), 1 jeu de cartes de pari par enfant, point de rassemblement des chevaliers et plaque de conversion.

Place le dé vert clair dans le couvercle de la boîte.

Placez la **cour du château** assemblée devant vous et insérez **les 3 tours** avec leur toit et leur porte secrète dans les encoches prévues à cet effet. (Voir illustration.)

Placez le **Dragon chevalier tumultueux** en haut de la première case dragon de la tour la plus à gauche. Posez **les 32 chevaliers** sur le **point de rassemblement**. Il s'agit de votre réserve commune de chevaliers. **Chaque joueur prend un jeu de cartes de pari** et le pose devant lui face cachée. Triez les **pièces par couleur**. Posez-les en tas séparés destinés à servir de réserve commune, facilement accessible. Placez la **plaque de conversion** de manière à ce qu'elle soit bien visible de tous. Préparez les **deux dés « chevalier »** et « tour ».



C'EST PARTI :

Le jeu se déroule à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en **6 manches**. Le dernier à avoir visité le château commence.

La première manche commence...

Début d'une manche : lancez les dés à tour de rôle dans l'ordre suivant :

Dé « tour »



Dé « chevalier » 1



Dé « chevalier » 2



Qu'indique le dé ?

Dé « tour »



Tour de feu ?



Tour de cristal ?



Château d'eau ?

Le symbole indiqué détermine le choix de la tour.

Dé « chevalier » 1

• Une couleur ?



Prends un chevalier de la couleur correspondante sur le point de rassemblement et insère-le dans la tour indiquée. Annonce la couleur du chevalier et la tour en question à voix haute. S'il n'y a plus de chevaliers de la couleur indiquée par le dé, **la libération des chevaliers commence !** (Voir explications ci-après.)

• L'étoile ?



Choisis **l'une des 4 couleurs** de chevalier.

Mais attention ! Tu as choisi une couleur indisponible sur le point de rassemblement des chevaliers ? La libération des chevaliers commence ! (Voir explications ci-dessous.)

Annonce la couleur du chevalier et la tour en question à voix haute.

• La croix ?



Tu n'as pas le droit d'insérer de chevalier dans la tour indiquée par le dé.

Dé « chevalier » 2

Si le lancer du 1er dé « chevalier » a déclenché **une libération de chevaliers, tu ne peux pas lancer le 2e dé « chevalier »**.

Dans le cas contraire, reporte-toi aux explications concernant le dé « chevalier » 1.

Libération de chevaliers !

Il n'y a plus de chevaliers de la couleur indiquée par le dé « chevalier » sur le point de rassemblement ?

Que le dé indique une couleur ou l'étoile, le lancer des dés s'interrompt aussitôt. Tous les joueurs saisissent leur jeu de cartes de pari et parient secrètement. Choisissez, sans la montrer, la carte de pari de la couleur des chevaliers qui seront selon vous les plus nombreux à jaillir de la **tour indiquée**. Placez la carte devant vous face cachée.

Si tu penses que la tour est vide, choisis la carte de pari argentée et pose-la devant toi.

Les cartes de pari restantes doivent être empilées séparément de celle choisie, faces cachées.

Vous avez tous placé une carte de pari devant vous ? Retournez-la tous en même temps. Le joueur qui a déclenché la **libération des chevaliers** retire alors délicatement la porte secrète de la tour sélectionnée afin d'en faire jaillir tous les chevaliers, puis la remet en place.



Que faire des chevaliers qui jaillissent de la tour ?

- Tous les chevaliers qui tombent dans l'un des 3 trous d'eau ou qui touchent le fond d'eau sont éliminés. Retire-les des trous d'eau et pose-les sur le point de rassemblement des chevaliers. Si cela entraîne la chute d'autres chevaliers dans l'eau, ceux-ci sont également éliminés.
- Chaque joueur obtient une pièce de cuivre pour chaque chevalier de la couleur pariée qui se trouve dans la cour du château.

Aucun chevalier n'a jailli de la tour ?

Chaque joueur qui a choisi la carte de pari argentée obtient **2 pièces de cuivre**.

Exemple : Les chevaliers rouge, violets et bleu tombés dans les trous d'eau sont éliminés. Ils retournent sur le point de rassemblement. Thomas a parié sur le rouge, il obtient 5 pièces de cuivre. Léa et Mathilde ont parié sur l'orange. Elles obtiennent chacune 3 pièces de cuivre. Félix a parié sur le violet, il obtient donc 1 pièce de cuivre. Aucun joueur n'a parié sur le bleu. Les chevaliers de cette couleur ne sont donc pas comptabilisés.

Fin d'une manche

La manche se termine avec la distribution des pièces. Réunissez les chevaliers qui se trouvent dans la cour du château et replacez-les sur le point de rassemblement. Ne touchez pas aux deux autres tours, ni aux chevaliers qui s'y trouvent. Chaque joueur reprend sa carte de pari. Avancez le dragon d'un cran (voir illustration).



Une nouvelle manche commence alors...

C'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Conseil :

Vous pouvez convertir 10 pièces de cuivre en 1 pièce d'or pour garder une réserve suffisante de pièces de cuivre dans la réserve commune.



FIN DE LA PARTIE

Deux options possibles à la fin de la partie :

- À la fin de la 6e manche, le dragon quitte la dernière tour. La partie est alors terminée.
- Si malgré tout la réserve de pièces de cuivre vient à s'épuiser, le jeu se termine. Les chevaliers remportés peuvent éventuellement être comptabilisés comme pièces de cuivre.

Comptez la valeur de vos pièces et éventuellement les derniers chevaliers gagnés. Celui qui a la valeur la plus élevée gagne la partie. S'il y a égalité, les joueurs ex æquo gagnent ensemble.



VARIANTE :

Si vous connaissez déjà le jeu de base, vous pouvez aussi lancer les 3 dés simultanément et choisir vous-même dans quel ordre lancer les deux dés « chevalier ». Le jeu est alors un peu plus stratégique.

Pour les fans plus âgés du jeu Les chevaliers tumultueux :

Pour faire plonger les chevaliers dans les trous d'eau, il suffit de retirer le fond d'eau. À l'étape « Que faire des chevaliers qui jaillissent de la tour? », il faudra alors récupérer les chevaliers tombés dans les trous d'eau sous le plateau de jeu.

Auteurs :

Günter Burkhardt a publié ses premiers jeux en 1997, alors qu'il était encore enseignant dans le secondaire. Depuis 2001, il est auteur de jeux à plein temps et a désormais publié plus de 100 jeux dans plus de 30 maisons d'édition. Parmi ses jeux les plus populaires figure le jeu HABA Trésor de glace, qu'il a développé avec sa fille et qui a été élu Jeu pour enfants de l'année 2018.

Benjamin Burkhardt a grandi dans une famille de joueurs. Ce n'est donc pas un hasard s'il ambitionnait de devenir chevalier à l'âge de sept ans. Désormais, il est architecte logiciel dans le secteur informatique, mais continue à apporter son soutien de testeur de jeux aux établissements Burkhardt.

Illustrateur :

Thies Schwarz, né en 1968, est illustrateur indépendant et travaille pour des agences publicitaires et des éditeurs. Il a réalisé des illustrations de jeux pour enfants, de manuels scolaires et d'applications et a publié plusieurs livres pour enfants. Rien que pour HABA, il a déjà prêté vie à plus de 50 projets avec ses illustrations. En 2004, le jeu « Les chevaliers tumultueux » était le premier de cette longue série.



De stormloop

& Het grote drakenspektakel

Twee rommelige ridderspellen voor 2 - 4 drakenmaatjes.

Het originele spel ‚De stormloop‘ vanaf 4 jaar en het geheugenspel ‚Het grote drakenspektakel‘ vanaf 5 jaar.

Auteurs: Benjamin* und Günter Burkhardt

Illustraties: Thies Schwarz

Redactie: Christiane Hüpper

Speelduur: per spel 10 - 15 minuten

Opwinding op Kasteel Drakentand: het grote drakenspektakel vindt weer plaats! Draak Rommelige Ridder heeft iedereen op zijn kasteel uitgenodigd en niemand wil het hoogtepunt van het jaar missen. Goed gehumeurd drommen de ridders samen in de torens en wachten tot de geheime deuren opengaan. Als het zover is, duikelen de ridders onder luid gelach naar buiten op de binnenplaats, maar hopelijk vallen ze niet in het water!

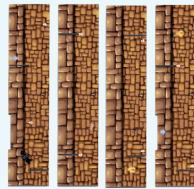
Wie zich succesvol een weg baant door de gezellige chaos en de meeste munten verzamelt, wint het spel.

** In 2004 publiceerde HABA voor het eerst het spel De stormloop. De bedenker, Benjamin Burkhardt, was toentertijd 7 jaar oud en daarmee de jongste spellenontwikkelaar bij HABA. Samen met zijn vader heeft hij het spel in vele leuke spelrondes ontwikkeld. Hoewel ondertussen veel andere kinderen hun spelideeën bij HABA hebben gepubliceerd, is hij op dit moment nog steeds de jongste kinderauteur bij HABA.*

SPELMATERIAAL



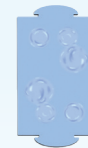
1 binnenplaats
(= onderkant van de doos)



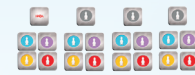
4 scheidingswanden



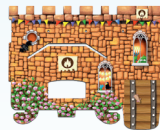
1 spelbord



1 waterbord



4 sets tipkaarten
(in 5 verschillende kleuren)



1 grote toren



2 kleine torens



1 riddersverzamelplaats



1 draak
Rommelige
Ridder



2 ridderdobbelstenen
1 stormlooptdobbelsteen
1 torendobbelsteen



32 ridders
(in 4 kleuren)



3 geheime deuren



6 afsluitingen
(2 als vervanging)



3 daken




1 ruilbord



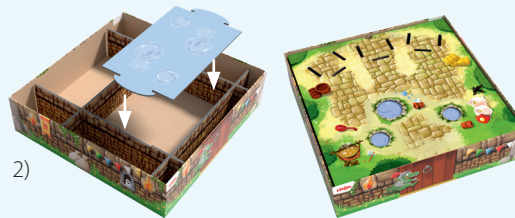
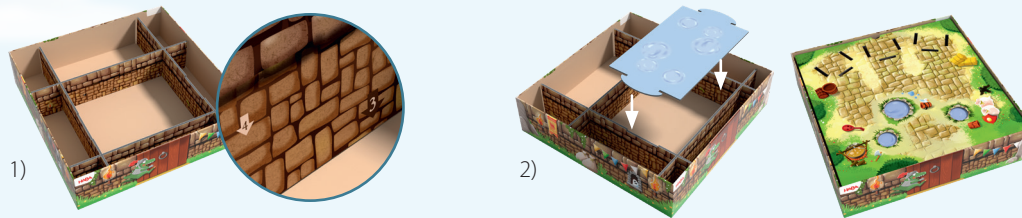
48 munten (10 gouden munten, 38 koperen munten)

VOOR HET EERSTE SPEL

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit de borden. De borden en het deel met het  hebben jullie niet meer nodig voor het spel. Verwijder alles op de juiste manier.

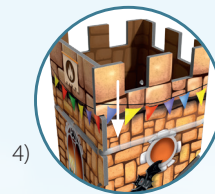
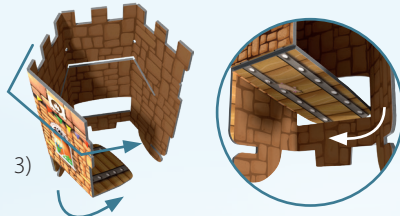
Zet eerst de binnenplaats in elkaar.

- 1) Neem de scheidingswanden, steek ze zoals afgebeeld in elkaar en leg het geheel in de onderkant van de doos. Let daarbij op de tekens op de scheidingswanden en de onderkant van de doos! (zie afbeelding)
- 2) Leg het waterbord zoals afgebeeld op het raster en leg het spelbord daar weer op. De binnenplaats is klaar.



Zet de torens in elkaar!

- 3) Vouw de torens samen zoals afgebeeld en
- 4) schuif 1 siliconen ring van bovenaf over de toren, zodat hij vastzit in de inkepingen op de hoeken.



Belangrijk: Jullie hoeven het raster en de torens met siliconen ring maar **één keer** in elkaar te zetten. Alles blijft in elkaar als jullie uitgespeeld zijn. Trek alleen de geheime deur uit de toren en leg alles met de rest van het spelmateriaal in de doos.

Plaatsen van de torens

- 5) Zet de torens in de openingen van de binnenplaats, zoals weergegeven.
- 6) Steek de geheime deuren in de gleuven en plaats de daken bovenop de kantelen.





SPEL 1: DE STORMLOOP

Een spannend stormloopspel voor 2 - 4 drakenridders vanaf 4 jaar.

VOOR JULLIE BEGINNEN

Voor dit spel hebben jullie het volgende spelmateriaal nodig: binnenplaats, bruine grote toren (met geheime deur en dak), per speler 8 ridders van één kleur, 1 stormloopp dobbelsteen, 8 gouden munten en de riddersverzamelplaats.

Het spelmateriaal dat je niet gebruikt, kun je in het deksel van de doos leggen. Dat hebben jullie pas nodig in het spel **Het grote drakenspektakel**.

Zet de **binnenplaats** voor jullie neer en zet de **grote bruine toren** op de middelste uitsparing.

Iedere speler kiest een kleur en legt **8 ridders in die kleur** voor zich neer. Leg de riddersverzamelplaats naast de binnenplaats. Pak de **stormloopp dobbelsteen** en de **8 gouden munten** erbij als algemene voorraad.



NU BEGINT HET

Jullie spelen om de beurt met de klok mee en in meerdere **stormlooprondes**. Veel ridders hebben lang haar, daarom begint de speler met het langste haar.

Begin met een stormloopronde. Neem de stormloopp dobbelsteen en dobbel.

Wat heb je gegooid?

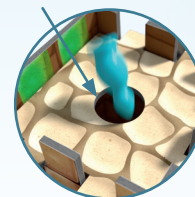


• **Eén of twee ogen?**

Stuur je ridders naar de toren. Ze proberen er zo snel mogelijk uit te komen.

Neem het overeenkomstige aantal (1 of 2) ridders en laat ze door de ronde opening in het dak in de toren vallen. Later in het spel kun je ook ridders van een andere kleur voor je hebben liggen. Ook die kun je in de toren laten vallen.

Als je niet genoeg ridders meer hebt, gooi dan de ridders die je nog wel hebt in de toren. **De stormloopronde** is nu afgelopen en de **riddertelling begint** (zie uitleg, „Wanneer is een stormloopronde afgelopen en hoe werkt de telling?“).



• **De geheime deur?**

Super, je hebt de **geheime deur** gevonden! De stormloop kan beginnen ... Trek de geheime deur voorzichtig uit de toren zodat alle ridders eruit tuimelen.

Wat doe je met de ridders die uit de toren tuimelen?

- Ridders die in een van de 3 watergaten vallen of het waterbord raken, zijn af. Haal ze uit de watergaten en leg ze op de ridderverzamelplaats. Als daarbij nog meer ridders in de watergaten vallen, zijn die ook af.
- Verdeel nu de ridders die op de binnenplaats liggen: neem **alle ridders van jouw kleur** terug. Je mag daarnaast telkens één ridder kiezen **van de andere kleuren** die naar beneden zijn gevallen en die bij je nemen. De overige ridders geef je terug aan de andere spelers.

Steek vervolgens de geheime deur weer in de toren.

Bijvoorbeeld: Tim speelt met de paarse ridder. Hij heeft de geheime deur gedubbeld en trekt deze uit de toren. Tim schuift de blauw ridder iets van de rand weg, omdat deze niet het waterbord aanraakt. De oranje en rode ridder die in het water liggen, legt hij op de ridderverzamelplaats. Tim neemt nu zijn eigen paarse ridder en 1 oranje, rode en blauw ridder van de binnenplaats. De overige ridders op de binnenplaats geeft Tim aan de andere spelers terug.



Let op: Grote ridderbevrijding! Als je de geheime deur gooit en je weet dat er geen ridders in de toren zijn, roep je luid: „Komt dat horen: er is geen ridder in de toren!“. De andere spelers controleren jouw vermoeden. Zij halen het dak van de toren om te zien of er inderdaad geen ridders in zitten.

- **Heb je gelijk en zijn er geen ridders in de toren?** Dan mag jij van een willekeurige speler een ridder van je **eigen kleur** nemen en hem zo bevrijden. Maar, dan moet één van de spelers wel één een van jouw ridders gevangen genomen hebben, anders kan het niet.
- **Heb je geen gelijk, dan mag je geen ridders bevrijden en ook geen geheime deur uittrekken.**

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit.

Wanneer is een stormloopronde afgelopen en hoe werkt de telling?

Een stormloopronde is afgelopen als een speler tijdens zijn of haar beurt ridders in de toren moet doen, maar geen of niet genoeg ridders meer heeft. Nu tellen alle spelers hun ridders die voor hun liggen - ook de ridders in een andere kleur. Wie de meeste ridders heeft, wint deze stormloopronde en neemt één gouden munt uit de voorraad.

Als meerdere spelers evenveel ridders hebben, dan wint de speler die de meeste ridders van zijn of haar eigen kleur voor zich heeft liggen. Als ook hier de stand gelijk is, krijgen al deze spelers een gouden munt. Heeft niemand één ridder voor zich liggen, dan krijgt elke speler een gouden munt.

Een nieuwe stormloopronde begint ...

Na het tellen, trekken jullie de geheime deur uit de toren en alle overgebleven ridders tuimelen eruit. Elke speler legt 8 ridders in zijn of haar kleur voor zich neer. Nu is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit. Een nieuwe stormloopronde begint.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Zodra één van de spelers zijn of haar **tweede gouden munt** krijgt, is het spel afgelopen. Als meerdere spelers twee gouden munten hebben, winnen ze samen.



SPEL 2: HET GROTE DRAKENSPEKTAKEL

Een spannend geheugenspel voor 2 - 5 jonge ridders vanaf 5 jaar.

VOOR JULLIE BEGINNEN

Voor dit spel hebben jullie het volgende spelmateriaal nodig: binnenplaats, 3 torens (met geheime deur en dak), 32 ridders, 1 draak Rommelige Ridder, 1 torendobbelsteen, 2 ridderdobbelstenen, 48 munten (10 gouden munten en 38 koperen munten), per speler 1 set tipkaarten, ridderverzamelaars en ruilbord.

Leg de stormlooppobbelsteen in het deksel van de doos.

Zet de **binnenplaats** voor jullie neer en zet **alle drie torens** met daken en geheime deuren in de betreffende uitsparingen (zie afbeelding).

Zet **Draak Rommelige Ridder** bovenop het eerste drakenveld van de meest linkse toren. Leg **alle 32 ridders** op de **ridderverzamelaars**. Dat is jullie gemeenschappelijke riddervoorraad. Neem **elk één set tipkaarten** en leg deze verdekt voor jullie neer. Sorteert de **munten op kleur**. Leg ze in aparte hoopjes als algemene voorraad voor iedereen binnen handbereik. Leg het **ruilbord** voor iedereen goed zichtbaar neer. Houd **de twee ridderdobbelstenen** en **de torendobbelsteen** bij de hand



NU BEGINT HET

Jullie spelen om de beurt met de klok mee en in **6 stormlooppodes**. Wie als laatste een kasteel heeft bezocht, mag beginnen.

Een stormlooppode begint ...

Begin met een stormlooppode: Dobbel achter elkaar met alle drie dobbelstenen in deze volgorde:

Torendobbelsteen



1. Ridderdobbelsteen



2. Ridderdobbelsteen



Wat heb je gegooid?

Torendobbelsteen



Vuurtoren?



Kristaltoren?



Watertoren?

De toren met het bijbehorende symbool wordt gekozen.

Ridderdobbelsteen 1

• Een kleur?



Neem een ridder van de overeenkomstige kleur van het riddersverzamelpunt en laat hem in de gekozen toren vallen. Zeg hardop de kleur van de ridder en de gekozen toren. Als er geen ridder meer is in de gedobbeldde kleur, **begint direct de stormloop van de ridders!** (de uitleg staat verderop)

• De ster?



Kies **een van de 4 ridderkleuren** voor deze dobbelsteen.

Maar let op: kies je een kleur waarvan er geen ridders meer in voorraad zijn op het riddersverzamelpunt? Dan begint direct de stormloop van de ridders! (de uitleg staat verderop)

Zeg hardop de kleur van de ridder en de gekozen toren.

• De X?



Je mag voor deze dobbelsteen helaas geen ridder in de gekozen toren laten vallen.

Ridderdobbelsteen 2

Als je met de 1e dobbelsteen een **stormloop van de ridders** bent gestart, dan gooi je **niet meer met de 2e dobbelsteen**. Zo niet, zie dan de uitleg bij ridderdobbelsteen 1.

Stormloop van de ridders!

Zijn er op het riddersverzamelpunt geen ridders meer die overeenkomen met de kleur die je met de ridderdobbelsteen hebt gedobbeld?

Ongeacht of je de kleur hebt gedobbeld of de ster zodat je de ridderkleur mag kiezen?

Het dobbelen stopt direct. Alle spelers nemen hun set met tipkaarten en geven in het geheim een tip. Kies in het geheim de tipkaart in de kleur van de ridder waarvan jij gelooft dat deze met velen uit de **gekozen toren** zullen tuimelen. Leg de kaart verdekt voor je neer.

Als je denkt dat de toren leeg is, kies je de zilveren tipkaart en leg je die voor je neer.

Leg de overblijvende tipkaarten apart van de gekozen tipkaart als een stapel eraast.

Hebben jullie allemaal een tipkaart gekozen en voor jullie neergelegd? Draai ze dan tegelijk om. De speler die **de stormloop van de ridders** is gestart, trekt nu voorzichtig de geheime deur uit de gekozen toren zodat alle ridders naar buiten tuimelen. Hij of zij steekt vervolgens de geheime deur weer in de toren.



Wat doe je met de ridders die uit de toren tuimelen?

- Ridders die in één van de 3 watergaten vallen of het waterbord raken, zijn af. Haal ze uit de watergaten en leg ze op de ridderverzamelplaats. Als daarbij nog meer ridders in de watergaten vallen, zijn die ook af.
- Nu krijgt elk van jullie 1 koperen munt voor elke ridder in de door jullie getipte kleur die op de binnenplaats ligt.

Zijn er geen ridders uit de toren gevallen?

Iedereen die de grijze tipkaart heeft neergelegd, ontvangt **2 koperen munten**.

Bijvoorbeeld: De rode, paarse en blauw ridders die in de twee watergaten liggen, zijn af. Leg ze terug op de ridderverzamelplaats. Tim heeft rood getipt, hij krijgt 5 koperen munten. Lea en Mia hebben oranje getipt. Ze krijgen elk 3 koperen munten. Felix heeft paars getipt, hij krijgt dus geen koperen munten. Niemand heeft blauw getipt, daarom worden deze ridders dit keer niet geteld.

Wanneer eindigt een stormloopronde?

Na het verdelen van de munten is de stormloopronde afgelopen.

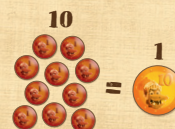
Verzamel nu de ridders van de binnenplaats en leg ze terug op het ridderverzamelpunt. De andere twee torens en de ridders erin blijven onaangeroerd. Jullie nemen allemaal je gekozen tipkaart weer terug. Steek nu de draak 1 drakenveld verder (zie afbeelding).



Daarna begint een nieuwe stormloopronde ...

Het is de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit.

Tip: Je kunt 10 koperen munten inwisselen voor 1 gouden munt, zodat je altijd genoeg koperen munten in voorraad hebt.



WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Er zijn twee mogelijkheden waarop het spel eindigt.

- Als jullie de 6e stormloopronde beëindigen, verlaat de draak de laatste toren. Daarna is het spel afgelopen.
- Jullie zijn flink bezig geweest met het omwisselen van munten en toch is de voorraad van koperen munten nu leeg? Ook dan eindigt het spel. Alle ridders die je net hebt gewonnen, tellen nu als koperen munten.

Tel de waarde van je munten en de ridders die je onlangs hebt gewonnen bij elkaar op.

Wie de hoogste waarde heeft, is de winnaar. Bij gelijke stand winnen de betreffende spelers samen.



VARIANT:

Als je al wat meer ervaring hebt met het basisspel, kun je de 3 dobbelstenen ook tegelijk gooien en zelf de volgorde van de twee ridderdobbelstenen kiezen. Hiermee wordt het spel iets tactischer.

Voor de oudere stormloopfans:

Als je wilt dat de ridders goed in de watergaten plonzen, laat dan het waterbord weg tijdens het spelen. Je moet dan wel de ridders die in de watergaten zijn gevallen onder het spelbord vandaan halen.

Auteurs:

Günter Burkhardt publiceerde zijn eerste spellen in 1997. Hij gaf toen nog les op de middelbare school. Sinds 2001 is hij fulltime spelauteur en hij heeft inmiddels meer dan 100 spellen gepubliceerd bij meer dan 30 uitgevers. Een van zijn meest succesvolle spellen is het HABA-spel *Fonkelschat*, dat hij samen met zijn dochter ontwikkelde en dat in 2018 kinderspel van het jaar was.

Benjamin Burkhardt groeide op in een echte spelletjesfamilie. Het is dus geen toeval dat hij al op zijn zevende het idee had voor *De stormloop*. Inmiddels werkt hij als software-architect in de IT-sector, maar hij blijft een enthousiaste speltester in de familie Burkhardt.

Illustrator:

Thies Schwarz werd geboren in 1968. Hij is freelance illustrator en werkt voor reclamebureaus en uitgevers. Hij tekende voor kinderspelletjes, schoolboeken en apps en heeft meerdere kinderboeken gepubliceerd. Alleen al voor HABA bracht Thies meer dan 50 projecten tot leven met zijn prachtige illustraties. Voor dit spel *De stormloop* maakte hij ook al de illustraties in 2004.



Tumulto de Caballeros

y El Gran Espectáculo de Dragones

Dos tumultuosos juegos de caballeros para 2-4 ayudantes de dragones.

El original "Tumulto de Caballeros" a partir de 4 años y el juego de memoria "El Gran Espectáculo de Dragones" a partir de 5 años.

Autores: Benjamin* und Günter Burkhardt

Ilustración: Thies Schwarz

Redacción: Christiane Hüpper

Duración de la partida:

10-15 minutos por juego

Emoción en el Castillo del Colmillo de Dragón: ¡vuelve a celebrarse el gran espectáculo de dragones! El dragón Benjamín ha invitado a todo el mundo a un torneo y nadie quiere perderse el momento más estelar del año. Todos los caballeros se agolpan ya en las torres sin quejarse, esperando a que se abran las puertas secretas. Cuando por fin llega el momento, salen dando tumbos al patio del castillo entre carcajadas... ¡con un poco de suerte no caerán en un pozo!

Quien consiga abrirse camino entre el alboroto y reunir el mayor número de doblones ganará la partida.

** HABA publicó por primera vez su juego "Tumulto de Caballeros" en 2004. Benjamin Burkhardt tenía entonces 7 años y era el más joven de todos los desarrolladores de juegos de HABA. Desarrolló el juego junto con su padre disfrutando de cada ronda en múltiples partidas. Aunque desde entonces muchos otros niños/as han podido aportar sus ideas de juego a HABA, sigue siendo el autor de juegos infantiles más joven de HABA.*

MATERIAL DE JUEGO:



1 patio de armas
(= base de la caja)



4 separadores



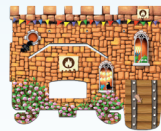
1 tablero



1 base de agua



4 juegos de cartas de apuestas
(de 5 colores diferentes)



1 torre principal
grande



2 torres exteriores pequeñas



1 lugar de reunión
de caballeros



1 dragón
Benjamín



2 dados de caballeros

1 dado tumultuoso
1 dado de torre



32 caballeros
(de 4 colores)



3 puertas secretas



6 juntas de cierre
(3 son de repuesto)



3 tejados




1 tablero de intercambio



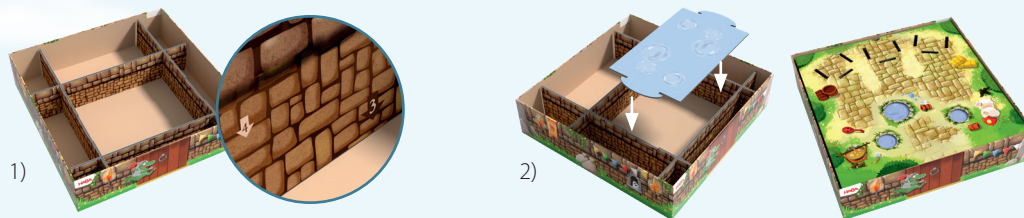
48 doblones (10 doblones de oro,
38 doblones de cobre)

ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

Extraed con cuidado las piezas de cartón de los marcos troquelados. Los marcos troquelados y las piezas con el símbolo  no los necesitaréis más. Recicladlos debidamente.

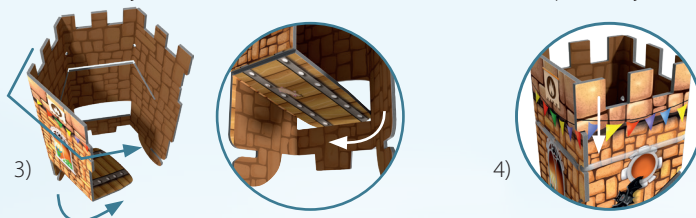
Montad primero el patio de armas

- 1) Montad los separadores como se muestra en la ilustración y colocadlos en la base de la caja. Para ello, tened en cuenta las marcas en los separadores y en la base de la caja (ver ilustr.).
- 2) Encajad la base de agua como se muestra en la ilustración y colocad encima el tablero. ¡El patio de armas está listo!



Montad las torres

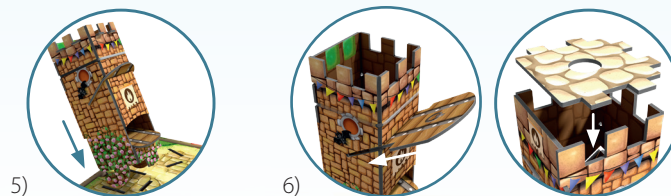
- 3) Plegad las torres como se muestra en la ilustración e
- 4) introducid 1 junta de silicona desde arriba (4), de forma que encaje en las muescas de las esquinas.



Importante: Solo hay que montar **una vez** las torres con la junta de silicona. Después de jugar se quedan montadas. Retirad únicamente la puerta secreta y el tejado de las torres, y guardadlo todo con el resto del material de juego en la caja.

Colocación de las torres

- 5) Fijad cada torre como se ve en la ilustración, en los huecos previstos para ello en el patio de armas.
- 6) Introducid la puerta secreta en la ranura y colocad el tejado encima, en las almenas.





JUEGO 1: TUMULTO DE CABALLEROS

Un emocionante juego tumultuoso para 2-4 caballeros dragones a partir de 4 años.

ANTES DE EMPEZAR:

Para este juego, necesitáis el siguiente material de juego: patio de armas, torre principal marrón (con puerta secreta y tejado), 8 caballeros de un color por jugador/a, 1 dado tumultuoso, 8 doblones de oro y un lugar de reunión de caballeros.

Dejad aparte el material de juego restante en la tapa de la caja. Solo hace falta para el juego **El Gran Espectáculo de Dragones**.

Colocad el **patio de armas** ya montado ante vosotros/as y fijad la **torre principal marrón** en los huecos que hay en el centro.

Elegid cada **uno/a un color de caballero** y coged los **8 caballeros de ese color**. Colocad el **lugar de reunión de caballeros** junto al castillo. Preparad el **dado tumultuoso** y los **8 doblones de oro** como provisión general.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Jugáis varias **rondas tumultuosas**, por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Muchos caballeros llevan el pelo largo: por ello da comienzo el jugador/a con el cabello más largo.

Empieza una ronda tumultuosa: coge el dado tumultuoso y tira.

¿Qué has sacado?

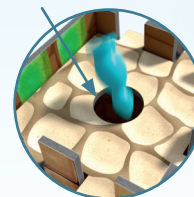


• ¿Uno o dos puntos?

Envía a tus caballeros a la torre. Intentarán salir de nuevo lo más rápidamente posible. Coge el número correspondiente (1 o 2) de tus caballeros e introdúcelo(s) en la apertura redonda del tejado de la torre. Puede pasar que más adelante tengas ante ti también caballeros de otro color. También los puedes enviar a la torre.

Si no tienes suficientes caballeros, o incluso ninguno, introduces en la torre los caballeros que te queden.

Así finaliza la **ronda tumultuosa** y comenzáis a **valorar los caballeros (ver la explicación "¿Cuándo finaliza una ronda tumultuosa y cómo se valora?")**.



• ¿La puerta secreta?

Estupendo, has encontrado la puerta secreta. Ahora empieza el gran estruendo...

Saca con cuidado la puerta secreta de la torre para que todos los caballeros salgan en tropel.

¿Y qué haces con los caballeros que han caído rodando?

- Todos los caballeros que hayan caído rodando en uno de los 3 pozos o que toquen su base de agua, quedan eliminados. Cógelos de los pozos y colócalos en el lugar de reunión de caballeros. Si al coger los caballeros del pozo, caen rodando en él más caballeros, descártalos también.
- Reparte ahora los caballeros que están en el patio del castillo: vuelve a coger **todos los caballeros de tu color**. Además, puedes coger **un caballero de cada uno de los demás colores que han salido en tropel** y quedártelos. Los demás caballeros los devuelves a los otros jugadores/as.

Después vuelves a colocar la puerta secreta en la torre.

Ejemplo: Tomás juega con el caballero morado. Le ha salido la puerta secreta al tirar los dados y la retira de la torre. Tomás aparta un poco al caballero azul del borde para que no toque la base de agua. Coloca al caballero naranja y al rojo del pozo en el lugar de reunión de caballeros. Ahora coge sus dos caballeros morados y, además, 1 naranja, 1 rojo y 1 azul del patio del castillo. Finalmente devuelve el resto de los caballeros del patio del castillo a los demás jugadores/as.



Atención: ¡Gran liberación de caballeros tumultuosos! Si te sale la puerta secreta y sabes que no quedan caballeros en la torre, gritas: **“Un, dos, tres: ¡caballero libre!”**. Los demás jugadores/as comprueban si estás en lo cierto. Retiran el tejado de la torre para ver si hay caballeros dentro.

- **¿Has acertado y no quedan caballeros en la torre?** Entonces puedes coger un caballero **de tu color** a cualquier jugador/a, liberándolo. Para ello, uno de tus caballeros debería haberlo cogido previamente otro jugador/a.
- **Pero, si no has acertado, no podrás liberar a ninguno de tus caballeros ni retirar la puerta secreta.**

Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.

¿Cuándo finaliza una ronda tumultuosa y cómo se valora?

Una ronda tumultuosa finaliza cuando un jugador/a, durante su turno, debe introducir caballeros en la torre, pero no tiene ninguno, o no los suficientes. Ahora todos los demás jugadores/as cuentan los caballeros que tienen ante sí, sean del color que sean. Gana esta ronda tumultuosa quien tenga más caballeros, y puede coger un doblón de oro de la provisión.

¿Hay varios jugadores/as con el mismo número de caballeros? Entonces ganará el jugador/a que tenga ante sí el mayor número de caballeros de su color. Y si, en este caso, se vuelve a producir un empate, todos esos jugadores/as reciben un doblón cada uno/a. Si nadie tiene un caballero ante sí, cada jugador/a recibe un doblón de oro.

Comienza una nueva ronda tumultuosa ...

Tras la valoración, retiráis la puerta secreta de la torre y los demás caballeros salen en tropel. Cada jugador/a coge a los 8 caballeros de su color. Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj. Empieza con ello una nueva ronda tumultuosa.

¿CUÁNDO TERMINA LA PARTIDA?

La partida termina tan pronto como un jugador/a reciba su **segundo doblón de oro**. En el caso de que varios jugadores/as hayan obtenido 2 doblones de oro, habrán ganado todos/as.



JUEGO 2: EL GRAN ESPECTÁCULO DE DRAGONES

Un tumultuoso juego de memoria para 2-4 caballeros en potencia a partir de 5 años.

ANTES DE EMPEZAR:

Para este juego, necesitáis el siguiente material de juego: patio de armas, 3 torres (cada una con puerta secreta y tejado), 32 caballeros, 1 dragón Benjamín, 1 dado de torre, 2 dados de caballeros, 48 doblones (10 doblones de oro y 38 doblones de cobre), 1 juego de cartas de apuestas por jugador/a, 1 lugar de reunión de caballeros y 1 tablero de intercambio.

Dejad aparte el dado tumultuoso en la tapa de la caja.

Colocad el **patio de armas** ya montado ante vosotros/as y fijad **las 3 torres** (cada una con su tejado y puerta secreta) en los huecos. (ver ilustr.)

Colocad al **Dragón Benjamín** encima de la primera casilla de dragón de la torre más a la izquierda. Colocad a **los 32 caballeros** en el **lugar de reunión de caballeros**. Esa es vuestra provisión común de caballeros. Coged **un juego de cartas de apuestas cada uno/a** y colocadlo boca abajo delante vuestro. Clasificad **los doblones por color**. Colocadlos en pilas independientes, de modo que todos los jugadores/as tengan buen acceso a ellos. Colocad el **tablero de intercambio** de modo que todo el mundo pueda verlo bien. Preparad **los dos dados de caballeros** y el **dado de torre**.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Jugáis **6 rondas tumultuosas** en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya visitado un castillo más recientemente.

Comienza una ronda tumultuosa ...

Inicia una ronda tumultuosa: Lanza consecutivamente los dados en el siguiente orden:

Dado de torre →

1r. Dado de caballeros →

2º. Dado de caballeros



¿Qué has sacado?

Dado de torre



¿Torre de fuego? ¿Torre de cristal? ¿Torre de agua?

Se selecciona la torre con el símbolo correspondiente.

Dado de caballeros 1

• ¿Un color?



Coge un caballero del color correspondiente del lugar de reunión de caballeros e introdúcelo en la torre elegida diciendo en voz alta el color del caballero y la torre seleccionada. Si ya no queda ninguno del color de la tirada, **¡empieza de inmediato el tumulto de caballeros!** (ver explicación a continuación).

• ¿La estrella?



Elige un caballero de un color **cualquiera, de los 4**, para este dado.

Pero, ¡cuidado! ¿Has elegido un color del que no quedan más caballeros en el lugar de reunión de caballeros? Entonces ¡empieza de inmediato el tumulto de caballeros! (ver explicación a continuación).

Di en voz alta el color del caballero y la torre seleccionada.

• ¿X?



¡Qué pena! Con esta tirada no puedes introducir ningún caballero en la torre seleccionada.

Dado de caballeros 2

Si con el primer dado de caballeros has desatado un **tumulto de caballeros**, entonces ya no puedes tirar el segundo dado de caballeros.

En caso contrario, mira las explicaciones del dado de caballeros 1.

¡Tumulto de caballeros!

¿No queda ningún caballero en el lugar de reunión de caballeros del color que ha salido en la tirada con el dado de caballeros o del color que has escogido cuando te ha salido la estrella?

Entonces dejáis de tirar el dado. Todo el mundo coge su juego de cartas de apuestas y hace una apuesta en secreto. Elegid en secreto la carta de apuesta del color de los caballeros que creéis que saldrán en mayor número en tropel de la **torre seleccionada** al tirar el dado de torre. Colocadla delante vuestro boca abajo.

Si crees que la torre está vacía, entonces elige la carta de apuesta plateada y colócala delante de ti.

Las cartas de apuestas sobrantes las colocáis boca abajo en una pila, separadas de la carta de apuesta elegida.

¿Habéis colocado todos/as la carta de apuesta seleccionada delante vuestro? Entonces giradlas al mismo tiempo.

El jugador/a que haya desatado el **tumulto de caballeros** retira ahora con cuidado la puerta secreta de la torre seleccionada, de forma que todos los caballeros salgan en tropel. Luego vuelve a poner la puerta secreta en la torre.



¿Qué hacéis con los caballeros que han caído rodando?

- Quedan excluidos todos los caballeros que hayan caído rodando en uno de los tres pozos o que toquen su base de agua. Cógelos de los pozos y colócalos en el lugar de reunión de caballeros. Si al coger los caballeros del pozo caen rodando en él más caballeros, descártalos también.
- Ahora todos recibís 1 doblón de cobre por cada caballero que haya en el patio del castillo que sea del color de vuestra apuesta.

¿No ha salido ningún caballero de la torre?

Todos/a los que habéis puesto la carta de apuesta plateada recibís **2 doblones de cobre**.

Ejemplo: El caballero rojo, el morado y el azul que están en los dos pozos quedan excluidos. Volved a colocarlos en el lugar de reunión de caballeros. Tomás había apostado por el rojo, así que recibe 5 doblones de cobre. Lía y Mía habían apostado al naranja. Ambas reciben 3 doblones de cobre. Félix había apostado al morado y por ello recibe un doblón de cobre. Nadie había apostado al azul, por lo que esta vez no se cuentan estos caballeros.

¿Cuándo finaliza una ronda tumultuosa?

Una vez distribuidos todos los doblones se acaba esta ronda tumultuosa.

Ahora recoged los caballeros que quedan en el patio del castillo y volved a colocarlos en el lugar de reunión de caballeros. Las otras dos torres y los caballeros que hay dentro no se tocan. Todo el mundo recupera la carta de apuesta que había seleccionado. Haced avanzar ahora el dragón 1 casilla de dragón (ver ilustr.).

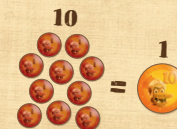


Y, de esta forma, empezáis una nueva ronda tumultuosa ...

Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj.

Consejo:

Podéis cambiar 10 doblones de cobre por 1 de oro, para que siga habiendo suficientes doblones de cobre en la provisión.



¿CUÁNDO TERMINA LA PARTIDA?

Hay dos formas de finalizar la partida:

- Si habéis concluido la sexta ronda tumultuosa, el dragón abandona la última torre. Así finaliza la partida.
- ¿Habéis ido cambiando los doblones y, a pesar de ello, ya no quedan doblones de cobre en la provisión? También entonces finaliza la partida. En ese caso podéis utilizar los caballeros que hayáis ganado como doblones de cobre.

Contad ahora el valor de vuestros doblones y, si fuera el caso, también de los caballeros que hayáis ganado.

Gana quien haya logrado la mayor cantidad. En caso de empate, todos los jugadores/as empatados/as serán ganadores/as.



VARIANTE:

Si ya tenéis práctica con el juego básico, podéis tirar los tres dados al mismo tiempo y elegir vosotros/as mismos/as el orden de los dos dados de caballeros. De esa forma, el juego es un poco más táctico.

Para los aficionados/as al "Tumulto de Caballeros" de mayor edad:

Si queréis que los caballeros hagan plof en los pozos, entonces no uséis la base de agua durante la partida. En "¿Y qué haces con los caballeros que han caído rodando?" tendréis que recoger a los caballeros que hayan caído en los pozos (bajo el tablero).

Autores:

Günter Burkhardt publicó sus primeros juegos en 1997, cuando todavía daba clase en la escuela secundaria. Desde 2001 se dedica en exclusiva a ser autor de juegos y ha publicado más de 100 juegos en más de 30 editoriales. Uno de sus juegos más exitosos es Tesoro Brillante de HABA, que desarrolló junto con su hija y que fue el juego infantil del año 2018.

Benjamin Burkhardt creció en una familia dedicada a los juegos. Así que no fue por casualidad que tuviera la tumultuosa idea de convertirse en caballero a los siete años. Actualmente trabaja como arquitecto de software en el sector de las TI, pero sigue prestando su apoyo como probador de juegos en la empresa Burkhardt.

Ilustrador:

Thies Schwarz (1968) es ilustrador independiente y trabaja para agencias publicitarias y editoriales. Ha dibujado para juegos infantiles, libros escolares y aplicaciones, y ha publicado varios libros infantiles. Solo para HABA, ya ha dado vida a más de 50 proyectos con sus ilustraciones. El juego "Tumulto de Caballeros" fue el primero de todos ellos en 2004.



La torre dei cavalieri

e Il grande spettacolo dei draghi

Due giochi di cavalieri fracassoni per 2 - 4 aiutanti di draghi

„La torre dei cavalieri“ originale“ a partire da 4 anni e il gioco di memoria „Il grande spettacolo dei draghi“ a partire da 5 anni.

Autori: Benjamin* und Günter Burkhardt
Illustrazioni: Thies Schwarz
Testo: Christiane Hüpper
Durata del gioco: 15 - 10 minuti per gioco

C'è fermento al castello del drago: si terrà nuovamente il grande spettacolo dei draghi! Il cavaliere drago fracassone ha diffuso un invito al torneo e nessuno vuole perdersi questo grande evento dell'anno. Di ottimo umore, i cavalieri si accalcano alle torri e aspettano che le porte segrete vengano aperte. Quando finalmente ciò avviene, fanno un gran fracasso e ruzzolano all'esterno, nel cortile dal castello, fra grasse risate - ma senza cadere nelle buche d'acqua, si spera!

Vince il gioco chi riesce a farsi strada nella mischia e a raccogliere il maggior numero di talleri fracassoni.

** nel 2004 ha pubblicato il suo primo gioco, „La torre dei cavalieri“. Benjamin Burkhardt aveva 7 anni all'epoca ed è quindi il più giovane ideatore dei giochi HABA. Insieme al padre, aveva sviluppato il gioco tramite tante divertenti partite. Anche se nel frattempo altri bambini hanno potuto condividere le loro idee di gioco con HABA, continua ad essere il giovane autore-bambino di HABA.*

DOTAZIONE DEL GIOCO



1 cortile del castello
(= fondo della scatola)



4 pareti divisorie



1 tabellone di gioco



1 base d'acqua



4 set di carte pronostico
(di 5 colori diversi)



1 grande torre principale



2 piccole torri esterne



1 punto di raccolta
per cavalieri



1 cavaliere
drago
fracassone



2 dadi dei cavalieri
1 dado fracassone
1 dado della torre



32 cavalieri
(di 4 colori diversi)



3 porte segrete



6 anelli di chiusura
(3 di ricambio)



3 tetti




1 tavola degli scambi



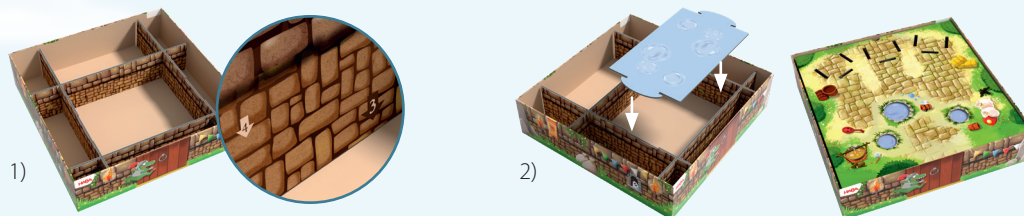
48 talleri (10 talleri d'oro, 38 talleri di rame)

PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA

Staccate con cautela i pezzi di cartone dalle cornici punzonate. Non avrete più bisogno delle cornici punzonate e dei pezzi con il . Smaltiteli correttamente.

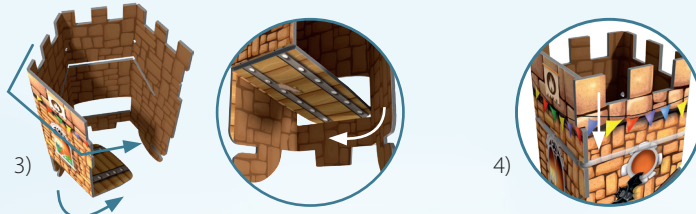
Innanzitutto assemblate il castello!

- 1) Attaccate le pareti divisorie come mostrato in figura e sistemate la griglia così ottenuta sul fondo della scatola. Fate attenzione ai simboli riportati sulle pareti divisorie e sul fondo della scatola! (v. fig.)
- 2) Sistemate la base d'acqua sulla griglia come mostrato in figura e sopra al tabellone di gioco. Il castello è pronto!



Assemblate le torri!

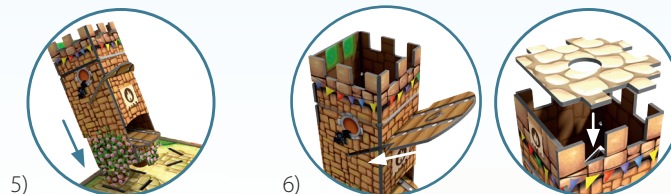
- 3) Piegate le torri come mostrato in figura e
- 4) fate scorrere 1 anello in silicone dall'alto sulla torre (4) in modo che si incastrino nelle tacche negli angoli.



Importante: assemblate la griglia e le torri con l'anello di silicone solo una volta. Una volta terminato il gioco, la struttura rimarrà assemblata. Rimuovete solo la porta segreta e il tetto dalla torre e riponete tutto nella scatola, con il resto del materiale di gioco. (v. fig.)

Inserire le torri!

- 5) Inserite le torri come mostrato in figura, nei relativi spazi liberi del castello.
- 6) Inserite la porta segreta nella fessura e riponete il tetto sopra, sui merli.





GIOCO 1: LA TORRE DEI CAVALIERI

Un divertente gioco fraccassone per 2 - 4 cavalieri draghi a partire da 4 anni.

PRIMA DI COMINCIARE

Per questo gioco avrete bisogno del seguente materiale di gioco: castello, torre principale marrone (con porta segreta e tetto), 8 cavalieri di un colore per ogni bambino, 1 dado fraccassone, 8 talleri d'oro e un punto di raccolta per cavalieri.

Mettete da parte, nel coperchio della scatola, il restante materiale di gioco. Vi servirà per il gioco **Il grande spettacolo dei draghi**.

Posizionate davanti a voi il **castello** assemblato e inserite la **torre principale** marrone negli spazi vuoti centrali.

Scegliete **un colore** e prendete **8 cavalieri di questo colore**. Posizionate il **punto di raccolta** per cavalieri accanto al castello. Tente pronti il **dado fraccassone** e gli **8 talleri d'oro** come scorta generale.



SI COMINCIA:

Giocate a turno in senso orario su più **giri**. Tanti cavalieri avevano i capelli lunghi: quindi inizia il bambino coi capelli più lunghi.

Inizio di un giro: prendi il dado fraccassone e tiralo.

Cosa è uscito sul dado?



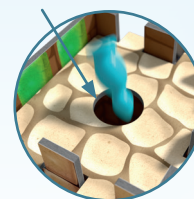
• Uno o due punti?

Manda i tuoi cavalieri sulla torre. Cercheranno di trovare quanto prima una via d'uscita. Prendi il numero corrispondente (1 o 2) di cavalieri e inseriscili nell'apertura rotonda del tetto della torre. Più avanti nel gioco potrà capitare che davanti a te ci siano dei cavalieri di un altro colore. Potrai spedire anche loro nella torre.

Se non ha più cavalieri o non ne hai a sufficienza, inserisci i cavalieri che ti restano nella torre. Il **giro** termina e iniziate la **valutazione dei cavalieri (v. spiegazione „Quando finisce un giro e come viene valutato?“)**.

• La porta segreta?

Fantastico, hai trovato la **porta segreta**! C'è un gran fracasso turbolento ... Estrati con attenzione la porta segreta dalla torre per far ruzzolare fuori tutti i cavalieri.



Cosa fai con i cavalieri ruzzolati fuori?

- Tutti i cavalieri ruzzolati in una delle 3 buche d'acqua o che toccano la base d'acqua vengono eliminati. Prelevali dalle buche d'acqua e sistemali sul punto di raccolta per cavalieri. Se nel farlo ruzzolano altri cavalieri nelle buche d'acqua, anche questi vengono eliminati.
- Ora distribuisce i cavalieri che si trovano nell'area del castello: riprenditi **tutti i cavalieri del tuo colore**. Inoltre puoi prendere **uno dei cavalieri ruzzolati di un altro colore** e tenerlo per te. Restituisci agli altri bambini i restanti cavalieri.

Reinserisci quindi la porta segreta nella torre.

Esempio: Tim gioca con i cavalieri viola. Ha tirato il dado ed è uscita la porta segreta, quindi la estrae dalla torre. Tim fa scorrere il cavaliere blu allontanandolo dal bordo, dato che non tocca la base d'acqua. Posiziona invece nel punto di raccolta i cavalieri arancione e rosso che si trovano nella buca d'acqua. Tim si riprende i suoi due cavalieri viola e prende anche 1 cavaliere arancione, 1 rosso e 1 blu dall'area del castello. Tim restituisce agli altri bambini i restanti cavalieri che si trovano nell'area del castello.



Attenzione: liberazione dei cavalieri fracassoni! Se, tirando il dado, esce la porta segreta e sai che nella torre non ci sono cavalieri, gridi: „Uno, ...due, ...tre: un cavaliere liberato è!“. Gli altri bambini controllano la tua affermazione togliendo il tetto dalla torre e verificando se ci sono dei cavalieri all'interno.

- **Hai ragione e non ci sono cavalieri nella torre?** Allora puoi farti consegnare da uno dei bambini a tua scelta un cavaliere **del tuo colore** per liberarlo. Potrai farlo solo nel caso in cui il cavaliere fosse già stato catturato da un altro bambino.
- **Se non hai ragione, non puoi liberare nessuno dei tuoi cavalieri e neanche estrarre la porta segreta.**

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Quando finisce un giro e come viene valutato?

Un giro finisce quando un bambino, durante il suo turno, doveva inserire dei cavalieri nella torre, ma non ne ha più o non ne ha a sufficienza. Ora tutti gli altri bambini contano i loro cavalieri, anche quelli di altri colori. Vince questo giro chi ha più cavalieri e si può prendere un tallero d'oro dalla scorta.

Più bambini hanno lo stesso numero di cavalieri? Allora vince il bambino che ha più cavalieri del proprio colore.

Se c'è ancora parità, tutti questi bambini prenderanno un tallero d'oro. Se nessuno ha più cavalieri, ogni bambino riceve un tallero d'oro.

Inizia un nuovo giro ...

Dopo la valutazione estraete la porta segreta dalla torre e tutti i cavalieri restanti ruzzolano fuori. Ogni bambino prende gli 8 cavalieri del suo colore. Ora tocca a giocare al prossimo bambino in senso orario, che tira il dado. Inizia un nuovo giro.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce non appena un bambino riceve il suo secondo tallero d'oro. Se più bambini hanno **2 talleri d'oro**, vincono insieme.



GIOCO 2: IL GRANDE SPETTACOLO DEI DRAGHI

Un rumoroso gioco di memoria per 2-4 piccoli cavalieri a partire da 5 anni.

PRIMA DI COMINCIARE

Per questo gioco avete bisogno del seguente materiale: castello, 3 torri (ciascuna con porta segreta e tetto), 32 cavalieri, 1 cavaliere drago fracassone, 1 dado della torre, 2 dadi dei cavalieri, 48 talleri (10 talleri d'oro e 38 talleri di rame), 1 set di carte pronostico per ogni bambino, punto di raccolta per cavalieri e tavola degli scambi.

Mettete da parte il dado fracassone nel coperchio della scatola.

Mettete davanti a voi il **castello** assemblato e inserite **tutte e 3 le torri**, ciascuna con tetto e porta nascosta, negli spazi vuoti.(v. fig.).

Inserite il **cavaliere drago fracassone** in cima al primo spazio drago della torre più a sinistra. Posizionate **tutti e 32 i cavalieri** nel punto di raccolta per cavalieri. Questa è la vostra scorta comune di cavalieri. **Ciascuno di voi** prende **un set di carte pronostico** e lo mette coperto davanti a sé. Ordinate i **talleri per colore**. Disponeteli in mucchietti separati come scorta comune e comodamente raggiungibile da tutti. Aggiungete la **tavola degli scambi** in modo che sia ben visibile. Tente pronti i **dadi della torre e dei cavalieri**.



SI COMINCIA:

Giocate a turno in senso orario esattamente su **6 giri**. Inizia chi ha visitato più di recente un castello.

Inizia il giro ...

Inizia un giro: tira in successione i dadi seguendo questo ordine:

Dado della torre → **1° dado dei cavalieri** → **2° dado dei cavalieri**



Cosa è uscito sul dado?

Dado della torre



Torre di fuoco? Torre di cristallo? Torre d'acqua?

Viene scelta la torre con il simbolo corrispondente.

Dado dei cavalieri 1

• Un colore?



Prendi un cavaliere del colore corrispondente dal punto di raccolta per cavalieri e inseriscilo nella torre selezionata. Nomina ad alta voce il colore del cavaliere e la torre selezionata. Se non ce sono più del colore uscito sul dado, **iniziate subito il fracasso dei cavalieri!** (v. spiegazione sotto)

• La stella?



Questo dado ti consente di scegliere uno dei **4 colori dei cavalieri a scelta**.

Ma attenzione! Hai scelto un colore ma non ci sono più cavalieri di quel colore nella scorta nel punto di raccolta? Allora inizia subito il fracasso dei cavalieri! (v. spiegazione sotto)

Nomina ad alta voce il colore del cavaliere e la torre selezionata.

• La X?



Purtroppo con questo dado non puoi inserire alcun cavaliere nella torre selezionata.

Dado dei cavalieri 2

Se con il 1° dado dei cavalieri hai attivato il **fracasso dei cavalieri** allora non puoi tirare il 2° dado dei cavalieri.

In caso contrario, vedi le spiegazioni sul dado dei cavalieri 1.

Fracasso dei cavalieri!

Nel punto di raccolta non ci sono più cavalieri del colore corrispondente a quello uscito sul dado dei cavalieri?

Indipendentemente dal fatto che il colore sia uscito sul dado o che al posto della stella tu voglia scegliere il colore del cavaliere?

Si interrompe subito il lancio dei dadi. Tutti prendono il loro set di carte pronostico e fanno un pronostico segreto. Scegliete di nascosto la carta pronostico colorata corrispondente ai cavalieri che pensate ruzzoleranno in quantità dalla **torre selezionata**. Mettetela coperta davanti a voi.

Se pensi che la torre sia vuota, allora scegli la carta pronostico argento e mettila davanti a te.

Posizionate le altre carte pronostico separate dalla carta pronostico selezionata, come mazzo coperto.

Avete messo tutti la carta pronostico selezionata davanti a voi? Allora scopritele contemporaneamente. Il bambino che ha attivato il **fracasso dei cavalieri**, estrae con attenzione la porta segreta della torre selezionata, di modo che tutti i cavalieri ruzzolino giù. Quindi inserisce nuovamente la porta nascosta nella torre.



Cosa fai con i cavalieri ruzzolati fuori?

- Tutti i cavalieri che sono ruzzolati in una delle 3 buche d'acqua o che ne toccano la base d'acqua, vengono eliminati. Prelevali dalle buche d'acqua e mettili nel punto di raccolta per cavalieri. Se nel farlo ruzzolano altri cavalieri nelle buche d'acqua, anche questi vengono eliminati.
- Ora ciascuno di voi riceve 1 tallero di rame per ciascun cavaliere del colore da voi pronosticato che si trova nell'area del castello.

Nessun cavaliere è ruzzolato dalla torre?

Tutti quelli di voi che hanno piazzato la carta pronostico grigia ricevono **2 talleri di rame**.

Esempio: il cavaliere rosso, quello viola e quello blu che si trovano nelle buche d'acqua vengono eliminati. Rimetteteli nel punto di raccolta per cavalieri. Tim ha pronosticato il colore rosso e riceve 5 talleri di rame. Lea e Mia hanno pronosticato il colore arancione. Ricevono entrambe 3 talleri di rame. Felix ha pronosticato il colore viola e riceve perciò un tallero di rame. Nessuno ha pronosticato il colore blu, quindi questi cavalieri non vengono valutati.

Quando finisce un giro?

Dopo la distribuzione dei talleri termina il giro.

Ora raccogliete i cavalieri che si trovano nell'area del castello e rimetteteli nel punto di raccolta per cavalieri. Le altre due torri e i cavalieri che si trovano lì non vengono toccati. Tutti riprendono le carte pronostico che avevano selezionato. Fate quindi avanzare il drago di 1 casella (v. fig.).



Ora iniziate un nuovo giro ...

Ora tocca a giocare al prossimo bambino in senso orario, che tira il dado.

Suggerimento:
Potete scambiare 10 talleri di rame con 1 tallero d'oro per avere sempre una quantità sufficiente di talleri di rame nella scorta.

10 = 1



QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco può finire in 2 modi:

- Avete terminato il 6° giro e il drago se ne è andato dall'ultima torre. Il gioco si conclude.
- Avete scambiato i talleri e sono finiti i talleri di rame nella scorta? Anche in questo caso finisce il gioco. I cavalieri eventualmente appena conquistati contano come talleri di rame.

Contate il valore dei vostri talleri ed eventualmente degli ultimi cavalieri conquistati. Vince chi ottiene il valore più alto. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.



VARIANTE:

Se avete preso confidenza col gioco di base, potete tirare i 3 dadi anche contemporaneamente e scegliere voi la sequenza dei due dadi dei cavalieri. Così il gioco diventa più tattico.

Per gli appassionati della vecchia versione di „La torre dei cavalieri“:

Se volete lasciare cadere i cavalieri nelle buche d'acqua, togliete la base d'acqua durante il gioco. „Cosa fai con i cavalieri ruzzolati?“ Ora dovete tirare fuori da sotto il tabellone di gioco i cavalieri che sono caduti nelle buche d'acqua.

Autori:

Günter Burkhardt ha pubblicato i suoi primi giochi nel 1997, quando era ancora insegnante di scuola media. Dal 2001 si dedica a tempo pieno allo sviluppo di giochi. Oramai ne ha pubblicati più di un centinaio presso oltre 30 case editrici. Ha riscosso particolare successo con il gioco HABA „Il tesoro sfavillante“, sviluppato insieme alla figlia e vincitore del premio „Kinderspiel des Jahres“ nel 2018.

Benjamin Burkhardt è cresciuto in una famiglia appassionata di giochi. Non a caso già a sette anni aveva iniziato a sviluppare l'idea di gioco della „Torre dei cavalieri“. Oggi lavora nel settore informatico come architetto software, ma continua a contribuire alle attività di famiglia come collaudatore di giochi.

Illustratore:

Thies Schwarz, classe 1968, è un illustratore freelance che collabora con agenzie pubblicitarie e case editrici. Ha illustrato giochi per bambini, testi scolastici e app e ha pubblicato diversi libri per bambini. Solo con HABA, con le sue illustrazioni ha contribuito alla realizzazione di oltre 50 progetti iniziando dal 2004, anno in cui ha collaborato al gioco „La torre dei cavalieri“.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile
können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil
des Spielmaterials noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile
it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement
si la pièce de jeu que vous avez perdue
est encore disponible sur
www.haba-play.com/Ersatzteile
dans la partie Pièces détachées.





Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile
kunt u heel eenvoudig navragen
of kwijtgeraakte delen van het
spelmateriaal nog kunnen worden
nabesteld.



Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile
podéis ver si todavía disponemos de
una pieza de juego que hayáis perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile
(ricambi) potete informarvi se un pezzo
mancante del gioco è ancora disponibile.



HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2011721001

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.

TL A107745