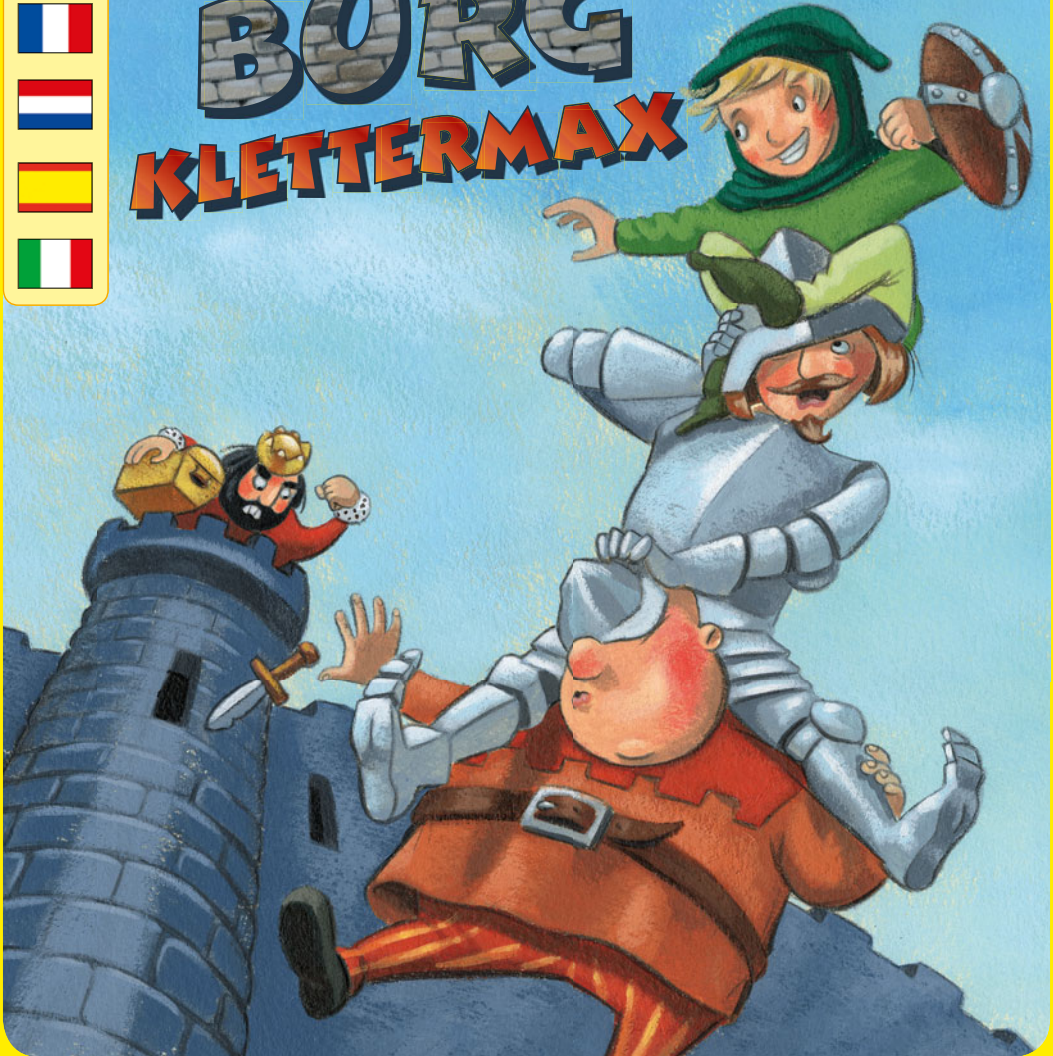




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# BURG KLETTERMAX



Klettermax Castle • Tous à l'assaut !  
Kasteel Klimop • El castillo Escalamax • Scalata al castello!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# Burg Klettermax

Ein ritterliches Stapelspiel für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren.

**Autor:** Gunter Baars  
**Illustration:** Stephan Pricken  
**Spieldauer:** 15 - 20 Minuten

Verärgert über die Habgier ihres fiesen Königs, der sämtliche Schätze in seiner Burg für sich allein gehortet hat, verbünden sich die Ritter. Sie haben auch schon einen Plan, wie sie sich die Schätze zurückholen. Einer auf dem anderen klettern sie an der Burgmauer hoch und springen von dort in die Burg. Dazu brauchen sie eure Hilfe. Jeder Spieler stapelt einen Turm aus fünf verschiedenfarbigen Rittern und schnippt dann den obersten in die Burg. Wer eine glückliche Hand beim Würfeln hat und geschickt schnippen kann, gewinnt die wertvollsten Schätze zurück.

## Spielinhalt

1 Burg (= Schachtelboden), 4 Burgwände, 20 Ritter, 27 Schatzkärtchen, 4 Turmbauplättchen, 2 Würfel, 1 Spielanleitung

## Vor dem ersten Spiel

So baut ihr die Burg mit ihren neun Kammern auf: Steckt die Burgwände mit den Zinnen nach oben zusammen und setzt sie anschließend in die Burg ein.



## Spielvorbereitung

Verdeckt die Schatzkärtchen und mischt sie. Legt in jede Kammer drei Kärtchen und deckt jeweils das oberste auf. Jeder Spieler sucht sich ein Turmbauplättchen aus und überlegt, welche Schatzkammer er plündern will. Er legt sein Turmbauplättchen an diese Stelle außen an die Burgmauer. Ihr könnt euch also auch um die Burg herum-bewegen. Haltet die Ritter und die Würfel bereit.



## Spielablauf

Wer am schnellsten „Auf die Schultern, fertig, los!“ rufen kann, beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.

### Was hast du gewürfelt?

- Ein oder zwei Ritterschilde?



Ritterstark! Für jedes gewürfelte Schild darfst du dir einen Ritter der entsprechenden Farbe nehmen und ihn auf deinem Turmbauplättchen an der Burgmauer stapeln.



### ▪ Hast du eine gewürfelte Ritterfarbe bereits gestapelt?

Ein Ritterturm muss aus allen Ritterfarben bestehen! Ritter in schon vorhandenen Farben werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser Spieler kann sie stapeln oder muss sie auch weitergeben, falls er diese Farben schon hat.

### ▪ Nützen keinem Spieler die gewürfelten Ritterfarben?

Du darfst dir entsprechend viele (ein oder zwei) Ritter nehmen und auf deinen Ritterturm stapeln. Achte darauf, dass in deinem Ritterturm keine Ritterfarbe doppelt vorkommt.

### • Ein oder zwei Narren?

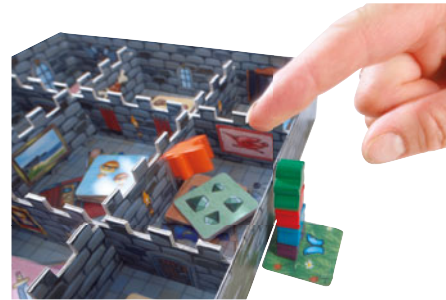


- Hast du einen Narren gewürfelt, hat er dir einen Streich gespielt. Du kannst nur die Farbe des anderen Würfels benutzen.
- Hast du aber zwei Narren gewürfelt, hast du den frechen Scherzbold ausgetrickst: Du darfst **einen** Ritter deiner Wahl stapeln.

Dann ist der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

### Auf die Plätze, schnipp den Ritter!

Sobald ein Spieler fünf Ritter übereinandergestapelt hat, darf er einen Ritter in die Burg schnippen. Jetzt musst du Ruhe bewahren und vorsichtig sein! Schnippe den obersten Ritter leicht an, sodass er in einer Burgkammer landet. Du darfst dir jetzt das offene Schatzkärtchen aus der Kammer nehmen, in der er landet. Lege es verdeckt vor dir ab.



Lege deine fünf Ritter zum Vorrat und drehe das nächste Schatzkärtchen in der eben geplünderten Kammer um. Du kannst jetzt dein Turmbauplättchen an einer neuen Stelle platzieren und deine Ritter dort stapeln, wenn du wieder an der Reihe bist.

### Wichtige Ritterregeln:

- Sobald der erste Ritter auf einem Turmbauplättchen steht, darf das Plättchen nicht mehr verschoben werden.
- Ein Ritterturm muss aus allen fünf Ritterfarben bestehen.
- Fällt ein Turm unabsichtlich um, wird er wieder aufgebaut.
- Landet ein Ritter beim Schnippen nicht in der Burg oder landet er in einer leeren Kammer, wird der Ritter zurück zum Rittervorrat gelegt. Die übrigen vier Ritter bleiben gestapelt oder werden wieder aufgebaut.

### Tipp:

Anfänger dürfen zweimal schnippen, wenn es nicht gleich klappt.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler fünf Schatzkärtchen gesammelt hat. Jeder Spieler zählt die Anzahl der Schätze auf seinen Schatzkärtchen. Wer die meisten Schätze hat, gewinnt als bester Kletterritter das Spiel.



# Klettermax Castle

ENGLISH

A knightly stacking game for 2 - 4 players ages 4 - 99.

**Author:** Gunter Baars  
**Illustrations:** Stephan Pricken  
**Length of the game:** 15 - 20 minutes

Disgruntled with their greedy mean king, who has hoarded all of the treasures in his castle, the knights join forces. Already they have a plan for how to get the treasures back. They climb up the castle wall, one on top of the other, and then leap into the castle. To do so they need your help. Each player stacks a tower made up of five knights of different colors and then carefully flicks the knight on top into the castle. Whoever is lucky at throwing the dice, is a nifty stacker and has good flicking skills will win back the most valuable treasures.

## Contents

1 castle (bottom part of game box), 4 walls, 20 knights, 27 little treasure tiles, 4 tower stacking tiles, 2 dice, Set of game instructions

## Before starting to Play

First assemble the castle with its nine chambers: connect the walls (with the pinnacles pointing up) and insert them into the castle.



## Preparations

Place the treasure tiles face down and shuffle them. Then place three tiles in each chamber and turn the top tile face up. Each player chooses a tower stacking tile and decides which chamber he wants to try to loot. He places his tower-stacking tile right on this spot, just outside the castle wall. You are also allowed to stand and move around the castle. Get the knights and the dice ready.



## How to Play

Whoever can say "On your shoulders, ready, steady, go!" the quickest may start and rolls both dice.

### What do the dice show?

- One or two shields?



Good work young knight! For each shield you can take a knight of the corresponding color and pile it on your tower-stacking tile next to the castle wall.



### ▪ Have you already piled a knight of the colors on the dice?

A tower has to show all the colors of the knights! Pass all the knights of repeated colors on to the next player in a clockwise direction. This player can now stack them or must pass them on again if the colors repeat in his tower.

### ▪ No players are able to use the colors appearing on the dice?

In this case you can take the corresponding number (one or two) of knights from the provision and stack them on your tower. Make sure no color repeats in your tower.

### • One or two jesters?



- If you have rolled one jester symbol, you have been fooled. You can only use the color of the other die.
- If you have rolled two jester symbols, it's you who has played a trick on the cheeky joker and you can stack **a knight** of your choice.

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

### On your marks, flick the knight!

As soon as a player has stacked five knights he may flick a knight into the castle. You have to stay calm and be very careful! Gently flick the knight on the top so that he lands inside a castle chamber. Take the (face up) treasure tile from the chamber where the knight lands, and keep it face down in front of you.



Now return your five knights to the provisions and turn over the next treasure tile inside the chamber you just looted. You can also move your tower-stacking tile to another spot and stack your knights at this new position when it's your turn again.

### Important Knights' Rules:

- As soon as a knight stands on the tower stacking tile, you can't change the place of the tile again.
- A tower has to consist of five knights, all of different colors.
- If a tower accidentally falls over, just stack it up again.
- If a flicked knight does not land inside the castle or if he lands in an empty chamber, he is put back in the provisions. The remaining four knights stay piled up or are stacked again, if necessary.

### Hint:

Beginners may flick twice if the first flick doesn't work.

### End of the Game

The game ends as soon as a player has collected five treasure tiles. Count the number of treasures on your tiles. The player with the most treasures wins the game as best climbing knight.



# Tous à l'assaut !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 chevaliers de 4 à 99 ans.

**Auteur :** Gunter Baars  
**Illustration :** Stephan Pricken  
**Durée de la partie :** 15 à 20 minutes

Furieux de voir que leur roi s'est accaparé de tous les trésors qu'il garde dans son château, les chevaliers ont formé une alliance. Ils ont déjà préparé un plan pour récupérer ces trésors. Grim pant l'un sur l'autre, ils arrivent en haut du mur du château et, de là, sautent dans le château. Mais pour cela, ils ont besoin de votre aide. Chaque joueur forme une tour en empilant cinq chevaliers de couleurs différentes et, d'un coup de doigt, pousse celui placé en haut pour le faire atterrir dans le château. Celui qui aura de la chance en lançant les dés et sera adroit en poussant le chevalier pourra remporter les précieux trésors.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

1 château (= fond de la boîte), 4 murs de château, 20 chevaliers, 27 cartes de trésor, 4 plaquettes de construction d'une tour, 2 dés, 1 règle du jeu

## Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les neuf pièces du château de la manière suivante : emboîtez les murs les uns dans les autres en tournant les créneaux vers le haut et insérez-les dans le château.



## Préparatifs

Retournez les cartes de trésor et mélangez-les. Posez trois cartes dans chaque pièce et retournez la carte du dessus face visible. Chaque joueur prend une plaquette de construction de tour et choisit la pièce de trésor qu'il va piller. Il pose sa plaquette à l'endroit correspondant à l'extérieur du mur du château. Vous pouvez donc vous déplacer autour du château. Préparez les chevaliers et les dés.



## Déroulement de la partie

Celui qui sera le plus rapide en disant « Sur mes épaules, prêts, partez » commence en lançant les deux dés.

### Qu'indiquent les dés ?

- Un ou deux boucliers de chevalier ?



Pour chaque bouclier obtenu, tu prends un chevalier de la couleur correspondante et le poses sur ta plaquette de tour posée contre le mur du château.

### ■ As-tu déjà posé un chevalier d'une de ces couleurs ?

Une tour de chevalier doit comprendre toutes les couleurs de chevaliers ! Si ta tour contient déjà un chevalier de la même couleur, tu le donnes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur peut soit le poser soit le passer aussi au joueur suivant s'il a déjà cette couleur.

### ■ Les couleurs indiquées par les dés ne peuvent servir à personne ?

Tu prends le nombre correspondant (un ou deux) de chevaliers et le(s) poses sur ta tour. Fais attention à ne pas poser deux fois la même couleur de chevalier sur ta tour.

### • Un ou deux fous ?



- Si tu as obtenu un fou en lançant les dés, ce dernier te joue un tour car tu ne pourras utiliser que la couleur de l'autre dé.
- Si tu obtiens deux fous, c'est toi qui feinte le plaisantin car tu as le droit de poser **un chevalier** de ton choix.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

### Comment envoyer un chevalier ?

Dès qu'un joueur a empilé cinq chevaliers les uns sur les autres, il en envoie un dans le château. Il faut alors faire preuve de calme et de prudence ! En appuyant ton index contre ton pouce, donne un petit coup sur le chevalier placé en haut de la tour pour qu'il atterrisse dans une pièce du château. Tu retires alors la carte de trésor face visible de cette pièce et la poses devant toi, face cachée.



FRANÇAIS

Défais la pile de tes chevaliers, pose-les dans la réserve et retourne, face visible, la carte de trésor suivante dans la pièce que tu viens de piller. Tu peux alors poser ta plaquette de construction de tour à un autre endroit et empiler tes chevaliers quand ce sera ton tour de jouer.

### Règles importantes de chevaliers :

- Dès que le premier chevalier est posé sur une plaquette de construction de tour, on n'a plus le droit de déplacer la plaquette.
- Une tour de chevalier doit toujours comprendre les cinq couleurs de chevaliers.
- Si une tour se renverse par inadvertance, elle est de nouveau assemblée.
- Si un chevalier n'atterrit pas dans le château quand il est catapulté ou s'il atterrit dans une pièce vide, il est remis dans la réserve de chevaliers du joueur. Les quatre autres chevaliers restent empilés et ou sont de nouveau empilés.

### Conseil :

Les débutants ont le droit à deux essais pour catapulter leur chevalier, s'ils n'y arrivent pas du premier coup.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré cinq cartes de trésor. Chaque joueur compte le nombre de trésors représenté sur ses cartes. Celui qui aura la plus de trésors gagne et est le meilleur chevalier.



# Kasteel Klimop

Een ridderlijk stapelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Auteur:** Gunter Baars  
**Illustraties:** Stephan Pricken  
**Speelduur:** 15 - 20 minuten

De ridders zijn boos op hun gemene en hebzuchtige koning die alle schatten alleen voor zichzelf in zijn kasteel heeft opgeslagen. Om die reden hebben ze daarom een verbond gesloten en meteen ook een plan bedacht hoe ze de schatten kunnen terughalen. Ze klimmen bovenop elkaar langs de kasteelmuur omhoog en springen vandaar het kasteel in. Daarvoor hebben ze jullie hulp nodig. Elke speler stapelt een toren van vijf verschillend gekleurde ridders en tikt dan voorzichtig met zijn vinger de bovenste het kasteel in. Wie een beetje geluk heeft bij het dobbelen en stapelen en ook behendig kan tikken, wint de meest waardevolle schatten terug.

## Spelinhoud

1 kasteel (= bodem van de doos), 4 kasteelmuren, 20 ridders, 27 schatkaartjes, 4 torenkaartjes, 2 dobbelstenen, spelregels

## Voor het eerste spel:

De negen kamers van het kasteel worden als volgt opgebouwd: steek de kasteelmuren met de kantelen omhoog in elkaar en zet ze in het kasteel.



## Spelvoorbereiding





Keer de schatkaartjes om en schud ze. Leg in elke kamer drie kaartjes en draai telkens de bovenste om. Elke speler kiest een torenkaartje uit en bedenkt welke schatkamer hij wil plunderen. Hij legt zijn torenkaartje op deze plek buiten tegen de kasteelmuur. Jullie mogen dus ook rond het kasteel lopen. Leg de ridders en de dobbelstenen klaar.



## Spelverloop

Wie het snelst "Op de schouders, klaar, af!" kan roepen, begint en gooit met de twee dobbelstenen.

## Wat heb je gegooid?

- Een of twee ridderschilden?     

Riddersterk! Voor elk gegooid schild mag je een ridder met de bijpassende kleur pakken en hem op je torenkaartje naast de kasteelmuur stapelen.



### ▪ Heb je al een ridder van de gegooide kleur opgestapeld?

Een riddertoren moet uit alle ridderkleuren bestaan! Ridders met een kleur die je al hebt, worden kloksgewijs aan de volgende speler doorgegeven. Deze speler mag hem opstapelen, maar als hij deze kleur ook al heeft, moet hij hem eveneens doorgeven.

### ▪ Kan geen enkele speler de gegooide ridderkleuren gebruiken?

Je mag net zoveel (één of twee) ridders pakken en op je riddertoren stapelen. Let erop dat in je riddertoren nooit twee keer dezelfde kleur voorkomt.

### • Een of twee narren?

- Als je één nar hebt gegooid, heeft hij je een poets gebakken. Je kunt alleen de kleur van de andere dobbelsteen gebruiken.
- Maar als je twee narren hebt gegooid, ben je de brutale grapjas te slim afgeweest en mag je **één ridder** naar keuze opstapelen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelstenen.

### Op jullie plaatsen, tik de ridder!

Wanneer een speler vijf ridders op elkaar heeft gestapeld, mag hij een ridder in het kasteel tikken. Nu moet je rustig blijven en voorzichtig zijn! Tik zachtjes met je vinger tegen de bovenste ridder, zodat hij in een kasteelkamer terecht komt. Nu mag je het bovenste schatkaartje uit de kamer pakken waarin de ridder terecht is gekomen. Leg het verdekt voor je neer.



Leg je vijf ridders weer bij de voorraad en draai het volgende schatkaartje in de juist geplunderde kamer om. Je mag nu je torenkaartje op een andere plaats leggen en je ridders erop stapelen als je opnieuw aan de beurt bent.

### Belangrijke ridderregels:

- Zodra de eerste ridder op een torenkaartje staat, mag het kaartje niet meer worden verplaatst.
- Een riddertoren moet alle vijf ridderkleuren bevatten.
- Als een toren per ongeluk omvalt, wordt hij opnieuw opgebouwd.
- Als een ridder bij het tikken niet in het kasteel of in een lege kamer terecht komt, wordt hij opnieuw bij de voorraad gelegd. De overgebleven vier ridders blijven staan of worden opnieuw opgebouwd.

### Tip:

Beginners mogen twee keer tikken als het niet meteen lukt.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers vijf schatkaarten heeft verzameld. Elke speler telt het aantal schatten op zijn schatkaarten. Wie de meeste schatten heeft, wint het spel en is de beste klimridder.



# El castillo Escalamax

Un caballeresco juego de apilar para 2 – 4 jugadores de 4 a 99 años.

**Autor:** Gunter Baars  
**Ilustraciones:** Stephan Pricken  
**Duración de una partida:** 15 – 20 minutos

Enfadados por la codicia de su antipático rey que ha acaparado todos los tesoros en su castillo, los caballeros deciden aliarse y trazar un plan para recuperar los tesoros. Montados unos encima de los otros escalan los muros del castillo para saltar desde allí a su interior. Para tal fin necesitan vuestra ayuda. Cada jugador apila una torre compuesta de cinco caballeros de diferentes colores y con el dedo golpea con cuidado al que se encuentra más arriba para dirigirlo al interior del castillo. Ganará los tesoros más valiosos quien tenga una mano afortunada al tirar los dados y una mayor habilidad en los lanzamientos con el dedo.

## Contenido del juego

1 castillo (= base de la caja), 4 paredes del castillo, 20 caballeros, 27 cartitas de tesoros, 4 bases de apilar, 2 dados, 1 instrucciones del juego

## Antes de jugar por primera vez

Así se monta el castillo para que tenga sus nueve aposentos: encarad las paredes con las almenas hacia arriba y encajadlas en el castillo.



## Preparativos

Poned las cartitas de los tesoros boca abajo y mezcladlas. Poned tres cartitas en cada aposento y dad la vuelta a la primera cartita de cada uno de ellos. Cada jugador escoge una base de apilar y piensa qué cámara del tesoro va a saquear; a continuación coloca su base de apilar en la parte exterior del muro correspondiente. Eso significa que podéis moveros libremente alrededor del castillo. Tened los caballeros y los dados preparados.



## ¿Cómo se juega?

Comienza tirando los dos dados el más rápido en exclamar «¡preparados, listos, ya!».

### ¿Qué te ha salido en el dado?

#### • ¿Uno o dos escudos de caballeros?



¡Qué caballero más suertudo! Coge un caballero del color correspondiente por cada escudo que te haya salido en el dado y apívalo sobre la base de apilar que has colocado junto al muro del castillo.

▪ **¿Ya has apilado a un caballero del color que te ha salido en el dado?**

¡Una torre de caballeros sólo puede estar compuesta por caballeros de diferentes colores! Hay que entregar cada caballero del color que uno ya tiene al jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj. Este jugador debe apilarlo en su torre o tiene que entregarlo al jugador siguiente en el caso de que él ya tenga el caballero de ese color.

▪ **¿No le sirven a ningún jugador los colores de caballeros que te han salido en el dado?**

Coge el número de caballeros correspondiente (uno o dos) del montón de caballeros para servirse y apíalo(s) en tu torre de caballeros. Mira bien que en tu torre no haya caballeros con el color repetido.

• **¿Uno o dos bufones?**



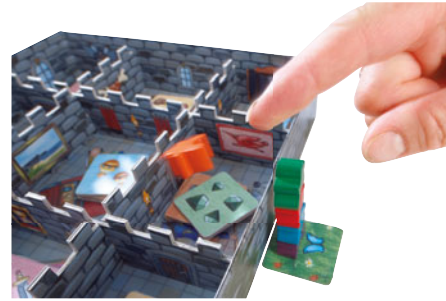
- Si has sacado un bufón, éste te habrá hecho una buena jugarreta porque sólo podrás utilizar el color del otro dado.
- Pero si sacas dos bufones te habrás burlado de ese descarado bromista. Apila a **un caballero** de tu elección.

A continuación le toca tirar el dado al jugador siguiente en posesión del turno.

**¡A sus puestos!**

**¡A lanzar con el dedo al caballero!**

Cuando un jugador consigue apilar a cinco caballeros, tiene que lanzar al de arriba al interior del castillo. ¡Ahora lo importante es mantener la calma y estar muy concentrado! Empuja suavemente con el dedo al caballero de arriba para que caiga en uno de los aposentos del castillo. Quédate la cartita de tesoro destapada del aposento en el que aterrice tu caballero y pónitelo delante y boca abajo.



Pon a tus cinco caballeros en el montón para servirse y da la vuelta a la siguiente cartita del tesoro en el aposento que acabas de saquear. Ahora puedes colocar la base de apilar en otro lugar y apilar allí a tus caballeros cuando te toque el turno.

**Reglas importantes para caballeros:**

- La base para apilar no se podrá mover de lugar en el momento en que se encuentre un caballero ya en ella.
- Una torre de caballeros sólo puede estar compuesta por cinco caballeros de diferentes colores.
- Si se cayera una torre sin querer, sólo hay que recomponerla de nuevo.
- Si un caballero no va a parar al castillo o aterriza en una habitación vacía, se le coloca entonces en el montón para servirse. Los cuatro caballeros restantes permanecen apilados o se recompone la torre de nuevo si se hubiera desmontado por el golpe.

**Consejo:**

Los principiantes pueden lanzar una segunda vez con el dedo si no aciertan en la primera.

**Final del juego**

La partida se acaba en el momento en el que un jugador reúne cinco cartitas de tesoros. Cada jugador cuenta el número de tesoros contenidos en sus cartitas. Gana la partida y se convierte en el mejor caballero escalador quien tenga el mayor número de tesoros.



# Scalata al castello!

Un gioco per impilare, per 2-4 cavalieri da 4 a 99 anni.

**Autore:** Gunter Baars  
**Illustrazioni:** Stephan Pricken  
**Durata del gioco:** 15-20 minuti

Indignati per la cupidigia del loro perfido re, che ha accumulato per sé nel suo castello tutti i tesori, i cavalieri decidono di allearsi. Sanno anche come rientrare in possesso dei tesori sottratti. Uno dopo l'altro si arrampicano sul muro del castello e da lì vi saltano dentro. Voi dovete aiutarli. Ogni giocatore impila una torre formata da cinque cavalieri di diverso colore e, aiutandolo con una spinta, lascia cadere nel castello il cavaliere che si trova in cima alla torre. Riescono a recuperare i preziosi tesori i giocatori che hanno fortuna ai dadi, che sanno costruire con mano ferma la torre e sospingere poi con abilità il cavaliere nel castello.

## Dotazione del gioco

1 castello (= fondo della scatola), 4 pareti del castello, 20 cavalieri, 27 tessere del tesoro, 4 cartoncini per costruire la torre, 2 dadi, istruzioni per giocare.

## Prima di iniziare il gioco

Costruite il castello con le sue nove stanze: unite tra loro le pareti del castello con i merli rivolti verso l'alto e inseritele poi dentro il castello.



## Preparazione del gioco

Coprite le tessere del tesoro e mescolatele. Mettete in ogni stanza tre tessere e scoprite quella superiore. Ogni giocatore sceglie un cartoncino per costruire la torre e stabilisce quale stanza del tesoro vuole assaltare; colloca poi il proprio cartoncino per costruire la torre nel punto esterno del muro della stanza prescelta. Vi potete anche muovere intorno al castello. Preparate i cavalieri ed i dadi.



## Svolgimento del gioco

Inizia il gioco chi riesce a gridare più rapidamente "Sulle vostre spalle, pronti, via" e tira i due dadi.

### Cosa c'è sui dadi?

- Uno o due scudi cavallereschi?



Magnifico! Per ogni scudo uscito ai dadi puoi prendere un cavaliere di colore corrispondente e impilarlo sul cartoncino accanto al muro del castello.

### ■ Hai già impilato un cavaliere del colore uscito ai dadi?

Una torre di cavalieri deve essere composta da tutti i colori dei cavalieri! I cavalieri di colori già presenti vanno passati, in senso orario, al giocatore successivo, che può impilarli oppure passarli a sua volta, nel caso egli possieda già questo colore.

### ■ A nessun giocatore servono i colori dei cavalieri usciti ai dadi?

Puoi prenderti un numero corrispondente di cavalieri (uno o due) e impilarli sulla tua torre di cavalieri. Controlla che nella tua torre di cavalieri non si ripeta nessun colore.

### • Uno o due giullari?



- Se sui dadi esce **un** giullare: ti ha giocato un brutto tiro. Puoi usare solo il colore dell'altro dado
- Se invece sui dadi escono **due** giullari, avrai raggirato il burlone impertinente: puoi impilare **un cavaliere** a scelta.

Il turno passa poi al giocatore seguente, che tira il dado.

### Tutti pronti? Spingi il cavaliere!

Non appena un giocatore ha impilato cinque cavalieri, ne può lanciare uno dentro il castello. Mantieni la calma e fai attenzione! Spingi con cura (con un colpetto di unghia) il cavaliere in cima alla torre, per farlo cadere dentro la stanza del castello. Prendi poi la tessera del tesoro scoperta dalla stanza in cui arriva il cavaliere. Mettila coperta davanti a te.



Metti i tuoi cinque cavalieri nella riserva dei cavalieri e scopri la tessera del tesoro successiva nella stanza che hai appena saccheggiato. Quindi, quando arriva il tuo prossimo turno, puoi spostare il tuo cartoncino per costruire la torre in un altro punto e lì impilare i tuoi cavalieri.

### Importanti regole cavalleresche:

- Se sul cartoncino c'è già un primo cavaliere, non potrai più spostare il cartoncino in una posizione diversa.
- Una torre di cavalieri deve essere formata da tutti e cinque i colori.
- Se una torre cade casualmente, la si rimonta.
- Se, dopo averlo lanciato, il cavaliere non riesce ad entrare nel castello oppure arriva in una stanza vuota, viene messo nella riserva dei cavalieri. Gli altri quattro cavalieri restano impilati oppure sono nuovamente ricollocati nella torre.

### Consiglio:

Se non riuscite al primo tentativo, potete provare a spingere il cavaliere una seconda volta.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto cinque tessere del tesoro. Ognuno conta il numero dei tesori sulle proprie tessere. Sarà il migliore cavaliere scalatore, e vincerà il gioco, chi possiede il maggior numero di tesori.



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

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/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.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

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

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

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

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szül k!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**


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

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

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderoogen gaan stralen!

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA**<sup>®</sup>

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