

Edelstein abgeben, warten

Edelstein: zur Burg bringen

4 Edelsteine: Sieg

Dann muss er nun **einen Edelstein abgeben**.

Er darf erst wieder weiterreiten, wenn der Drache zur nächsten Höhle gezogen ist. In der nächsten Runde darf dieser Ritter jedoch mitwürfeln (... mit etwas Glück erscheint der Drache auf dem Würfel und das grüne Ungeheuer wird eine Höhle weitergesetzt).

Das gilt auch, wenn der **Drache** in die Höhle kommt, in der gerade ein **Ritter** steht.

Hat ein Ritter einen Edelstein ergattert? Schnell muss er nun zurück zu seiner Burg reiten und ihn dort ablegen. Das **Feld vor der Burg** muss genau erreicht werden – sonst muss der wackere Ritter eine weitere Runde reiten. Beim nächsten Mal reitet er wieder los, um den nächsten Edelstein zu holen.

Spielende:

Der Ritter, der zuerst **vier verschiedenfarbige Edelsteine** zu seiner Burg gebracht hat, gewinnt das Spiel.



Kurzanleitung:
4 Edelsteine der eigenen Farbe

Ritter vor Burg, Edelsteine und Drache in Spielplanmitte, Würfel

1 x würfeln



Habermas Spiel Nr. 4186

Die kecken Recken

Ein Ritterspiel für **2 - 4 Kinder ab 5 Jahren**.

Spielidee: Geni Wyss

Illustration: Lothar Mulack

Spieldauer: ca. 20 - 25 Minuten

Die in den Höhlen des Zauberwaldes versteckten Schätze werden vom gefährlichen Drachen gut bewacht. Tapfer machen die Ritter sich auf den Weg, um ihn zu überlisten und reiche Beute ins eigene Schloß zu bringen.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Ritter mit ihren Pferden
- 16 Holzperlen (Edelsteine)
- 1 Drache
- 1 Sonderwürfel



Spielziel:

Welcher Ritter schafft es als Erster, **vier Edelsteine** der eigenen Farbe in seine Burg zu bringen?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich einen **Ritter** aus, setzt ihn auf ein Pferd und stellt ihn vor die **gleichfarbige Burg**. Die farblich entsprechenden **Edelsteine** werden auf das große Feld in der Spielplanmitte gelegt. Dort startet auch der Drache. Der Würfel liegt bereit.

Spiele nur zwei oder drei Kinder, so bleiben die nicht benötigten Spielfiguren und Edelsteine in der Schachtel.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Auf dem Würfel erscheinen:

- **Eins, zwei oder drei Würfelpunkte:** Der Ritter reitet ein, zwei oder drei freie Felder in Pfeilrichtung weiter.
- **Der Ritter:** Der Ritter darf nach Wahl ein, zwei oder drei freie Felder weiterziehen.

Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



noch einmal würfeln

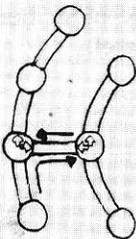
besetzte Felder überspringen

Zauberwald

Drachenfeld, Höhle leer: Edelstein nehmen

Höhle mit Drache: Ritter warten

4 Edelsteine: zurück zur Burg



Burg genau erreicht: Sieg

- **Der Drache:** Wenn der Drache zum ersten Mal erscheint, wird er auf eine beliebige Höhle gestellt. Später läuft er im **Uhrzeigersinn** jeweils eine Höhle weiter. Nachdem der Drache bewegt worden ist, darf noch **einmal** gewürfelt werden.

Achtung:

- Auf jedem Feld darf nur ein Ritter stehen. **Besetzte** Felder werden **übersprungen** und **nicht mitgezählt**.
- Ist ein Ritter in den **Zauberwald** (innerer Kreis) eingedrungen, so darf er ihn erst wieder verlassen, wenn er alle vier Edelsteine gesammelt hat.

Landet ein Ritter auf einem **Drachenfeld**, so darf er sich **einen Edelstein** seiner Farbe aus der Spielplanmitte nehmen und auf seine Lanze speißen. Für den nächsten Stein muss er zum nächsten Drachenfeld reiten.

Achtung:

- Sitzt der **Drache** in dieser **Höhle**, so muss sich der Ritter ganz still verhalten! Er **bekommt einen Edelstein**, darf jedoch erst wieder weiterreiten, wenn der Drache zur nächsten Höhle gezogen ist. In der nächsten Runde darf dieser Ritter jedoch mitwürfeln (... mit etwas Glück erscheint der Drache auf dem Würfel und das grüne Ungeheuer wird eine Höhle weitersetzt). Das gilt auch, wenn der **Drache in die Höhle kommt**, auf deren Drachenfeld gerade ein Ritter steht.

Hat ein Ritter **alle vier Edelsteine** seiner Farbe eingesammelt? Schnell muss er nun zurück zu seiner Burg. Das Zielfeld vor der Burg muss direkt erreicht werden. Reitet ein Ritter vorbei, so muss er noch einmal rundherum ziehen.

Tip: Ist ein Ritter auf dem äußeren Weg unterwegs und verfehlt die eigene Burg nur um ein Feld, so biegt er nach innen ab. Er stellt sich auf den Verzweigungspunkt beim inneren Kreisweg. Würfelt er in der nächsten Runde einen Punkt oder den Ritter, so kann er die Burg direkt erreichen.

Spielende:

Der erste Ritter, der das **Feld vor seiner Burg genau** erreicht und seine **vier Edelsteine** dort ablegen kann, gewinnt das Spiel.

Die tollkühnen Ritter

Ein Wettlaufspiel für 2 - 4 Kinder ab 8 Jahren.

Kurzanleitung:
4 Edelsteine erbeuten

Ritter, Pferd, Burg, Edelsteine, Drachen

1 x würfeln



noch einmal würfeln

besetzte Felder

Drachenfeld, Höhle leer: Edelstein

Drache in Höhle:

Spielziel:

Wer schafft es, als Erster **nacheinander vier verschiedenfarbige Edelsteine** in die eigene Burg zu bringen?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich einen **Ritter** aus, setzt ihn auf ein Pferd und stellt ihn vor die **gleichfarbige Burg**. Die **Edelsteine** werden auf das große Feld in der Spielplanmitte gelegt. Dort startet auch der **Drache**. Der Würfel liegt bereit. Spielen nur zwei oder drei Kinder, so bleiben die nicht benötigten Spielfiguren und Edelsteine in der Schachtel.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Auf dem Würfel erscheinen:

- **Eins, zwei oder drei Würfelpunkte:** Der Ritter reitet ein, zwei oder drei freie Felder in Pfeilrichtung weiter.
- **Der Ritter:** Der Ritter kann nach Wahl ein, zwei oder drei freie Felder weiterziehen.

Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

- **Der Drache:** Erscheint er zum ersten Mal, so wird er auf **eine der Höhlen** gestellt. Später dann läuft der **Drache im Uhrzeigersinn** immer eine Höhle weiter. Nachdem der Drache bewegt worden ist, darf **gleich noch einmal gewürfelt** werden.

Achtung:

- Auf jedem Feld kann nur ein Ritter stehen: **Besetzte Felder werden übersprungen** und **nicht mitgezählt**.

Landet ein Ritter auf einem **Drachenfeld**, so darf er sich einen **Edelstein** aus der Spielplanmitte nehmen und auf seine Lanze speißen.

Achtung:

- Sitzt der **Drache** in dieser Höhle, so darf **kein Edelstein** genommen werden. Hat der Ritter bereits etwas erbeutet?

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4186



Habermasß GmbH, Postfach 1107, 96473 Bad Rodach, www.haba.de

TL 27906

Aufl. 1999/2

HABA[®]

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1994