

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Ruhmreiche Ritter

4217

Glorious knights • Le labyrinthe des chevaliers • Roemrijke ridders



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2002

Habermas-Spiel Nr. 4217

Ruhmreiche Ritter

Ein ungewöhnliches Gedächtnisspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.
Mit mehreren Spielvarianten.

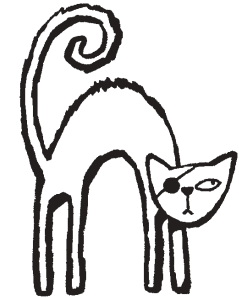
Spielidee: Odet L. 'Homer & Roberto Fraga

Illustration: Martina Leykamm

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielinhalt:

- 4 Ritter
- 1 Gespenst (Gunilla)
- 1 Spielplan
- 32 Labyrinth-Karten
- 1 Augenbinde
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenwürfel
- 1 Spielanleitung



Die mutigen Ritter nehmen an einem spannenden Wettkampf teil:
Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich einen Weg zu ihren Prinzessinnen durch das Labyrinth zu finden. Doch das ist gar nicht so einfach, denn das Labyrinth verändert sich ständig. Gunilla, das schauerliche Gespenst, versucht die Ritter zu vertreiben ...

Spielziel:

Wer seinen Ritter zuerst zur gegenüberliegenden, eigenen Prinzessin führen kann, gewinnt das Spiel. Die Dame des Herzens erkennt man daran, dass sie ein Tuch der gleichen Farbe in der Hand hält.

Jeden Schritt, den der eigene Ritter gehen soll, müssen sich die Spieler gut einprägen, denn die Anweisungen müssen mit verbundenen Augen gegeben werden ...

Das Einstiegsspiel (ohne Gunilla)

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Jeder Spieler sucht sich einen Ritter aus und stellt ihn auf das passende farbige Eckfeld.

Es gibt verschiedene Labyrinth-Karten:

- Einige haben keine Wände.
- Manche haben eine oder zwei Wände.

Ritter durch das
Labyrinth führen

Spielplan,
Ritter

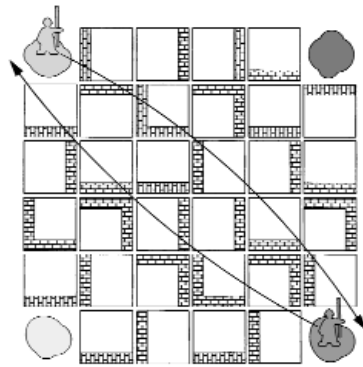
Karten

Würfel und Maske bereitlegen

Karten tauschen

Baut nun gemeinsam das Labyrinth auf:
Legt reihum jeweils eine Labyrinth-Karte auf die Quadrate des Spielplanes.
Platziert so nach und nach alle Karten.

Startfeld für rot
Zielfeld für blau



Startfeld für blau
Zielfeld für rot

Der Farbwürfel, der Augenzwürfel und die Augenbinde werden bereitgelegt.

Gunilla wird in dieser Variante nicht benötigt. Spielen weniger als vier Spieler, werden die übrigen Ritter zurück in die Schachtel gelegt.

Spielverlauf:

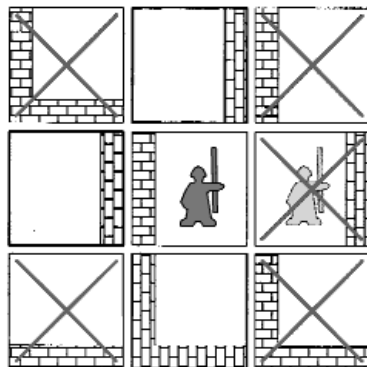
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Der jüngste Spieler beginnt.

1. Das Labyrinth verändern

Würfele einmal mit dem Farbwürfel.

Vertausche eine direkt an die **Figur dieser Farbe** angrenzende, unbesetzte Karte mit einer beliebigen anderen, unbesetzten Karte.

- Achtung: Wird Weiß gewürfelt oder eine Farbe, die keinem Kind gehört? Vertausche **zwei beliebige**, unbesetzte Karten.



Augenbinde aufsetzen, würfeln

Nachbar =
Knappe

Knappe bewegt
Ritter

2. Den Ritter bewegen

Präge dir die Wege des Labyrinthes und die Position deines Ritters gut ein.
Setze dir die **Augenbinde** auf und würfele mit dem Augenzwürfel.

Der Spieler, der rechts neben dir sitzt, sagt dir die erwürfelte Zahl. Er ist jetzt dein „Knappe“ und bewegt auch gleich deinen Ritter nach deinen Anweisungen.

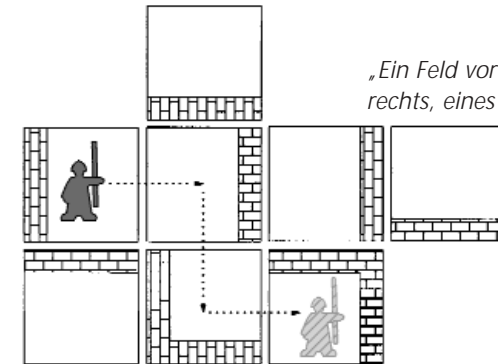
Der **Würfel** gibt an, wie viele Felder weit der eigene Ritter im Labyrinth bewegt werden darf.

Der **maskierte Spieler** sagt seinem Knappen, in welche Richtung sein Ritter gezogen werden soll.

Der **Knappe** führt den befohlenen Zug aus.

Dabei sind folgende Wettkampffregeln zu beachten:

- Der Ritter geht bei seinen Anweisungen von **seiner Sitzposition** aus.
- Er sollte seine Hände zu Hilfe nehmen, um die Bewegungsrichtung zu beschreiben.
- Die Richtung darf nach jedem Schritt verändert werden.
- Der Ritter kann **nicht durch Wände** gehen.
- Es müssen **nicht alle Würfelaugen** ausgenutzt werden.
- Auf einem Feld dürfen **beliebig viele Ritter** stehen.
- Der Ritter darf nicht über den äußeren Spielfeldrand hinausgezogen werden.



Bewegung endet

Die Bewegung endet ...

- sofort, wenn der Ritter gegen eine Wand laufen würde (der Ritter muss vor der Wand stehen bleiben),
- wenn die **gesamte Würfelaugenanzahl** gelaufen werden konnte
- oder der Spieler auf noch übrige **Würfelaugen verzichtet**.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, das Labyrinth zu verändern und seinen Ritter zu bewegen.

Prinzessin erreicht? Sieg

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Ritter seine Prinzessin erreicht hat. Der Spieler, dem dieser Ritter gehört, gewinnt den Wettkampf und das Herz seiner Auserwählten.

2. Das Labyrinth mit Gunilla, dem Gespenst

Das Einsteigerspiel ist schon gar nicht so einfach: Doch nun kommt noch Gunilla ins Spiel ...

Vorbereitung:

Wie beim Einstiegsspiel.

Zusätzlich setzt der jüngste Spieler Gunilla auf eines der vier mittleren Felder des Labyrinthes.

Spielablauf:

Es gelten dieselben Abläufe und Zugregeln wie im Einstiegsspiel. Dabei sind folgende Ergänzungsregeln zu beachten:

Ritter bewegen

- Der Zug endet sofort, wenn der Ritter auf das Gespenst Gunilla trifft. In diesem Fall sagt der Knappe laut: „Uhuhu, erwischt!“, damit der maskierte Spieler weiß, was geschehen ist. Der Ritter bleibt vor dem Feld mit Gunilla stehen. Übrige Würfelaußen verfallen.

Nach dem Ritter muss nun noch Gunilla auf Anweisung des maskierten Spielers bewegt werden.

Gunilla bewegen

Gunilla wird um **genau 3 Felder** in beliebiger Richtung bewegt. Sie ist ein Gespenst und kann darum auch **durch Wände** gehen.

- Landet Gunilla auf einem freien Feld, geschieht nichts.
- Zieht Gunilla auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere Ritter stehen, ruft der Knappe laut: „Uhu, erwischt!“. Der Zug endet sofort und der Ritter nimmt die Augenbinde ab. Überzählige Zugpunkte verfallen.

- **Ist der eigene Ritter erwischt worden?**

Dann bewegt der **Knappe** den Ritter um genau 3 Felder. Über die Richtung darf der Knappe selbst entscheiden. Dabei darf der Ritter nicht durch eine Wand gezogen werden.

- **Sind ein oder mehrere fremde Ritter erwischt worden?**

Der vorher maskierte Spieler bewegt den bzw. die erwischten Ritter

Gunilla setzen

Ritter trifft auf Gunilla: Zug endet sofort

Gunilla trifft auf Ritter: Ritter 3 Felder weg bewegen

um jeweils 3 Felder in eine beliebige Richtung. Dabei dürfen die Ritter auch jetzt nicht durch eine Wand gezogen werden.

- **Sind fremde und der eigene Ritter erwischt worden?**

Der vorher maskierte Spieler bewegt die fremden Ritter und der Knappe den Ritter des maskierten Spielers um jeweils 3 Felder in eine beliebige Richtung. Dabei dürfen die Ritter nicht durch eine Wand gezogen werden.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Ritter seine Prinzessin erreicht hat. Der Spieler, dem dieser Ritter gehört, gewinnt den Wettkampf und das Herz seiner Auserwählten.

Spielvariante:

- **Auch Gunilla wird mit Hilfe des Augwürfels gezogen.**

Um Gunilla zu bewegen, wird erneut der Augwürfel benutzt. Der Knappe sagt die gewürfelte Zahl an und der maskierte Spieler gibt die Anweisungen. Gunilla muss die **volle Anzahl** weit bewegt werden.

- **Die Geheimtüren**

- Auf einigen Wänden sind Geheimtüren zu sehen. Diese sind als Wandteppiche getarnt. Wer auf diesen Feldern „Auf die Tür und hopp hindurch!“ sagt, darf sie benutzen. Der Ritter darf dann ein Feld weiterbewegt werden.
- Wird eine Geheimtür an **einer falschen Stelle** vermutet und genannt, so endet der Zug dieses Ritters sofort.
- **Achtung!** Seht genau hin: Die Geheimtüren können nur von einer Seite durchschritten werden.

Glorious Knights

An unusual memory game for 2 – 4 players aged 5 to 99, with several ways to play.

Author: Odet L'Homer & Roberto Fraga
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: 20 minutes approx.

Contents:

- 4 knights
- 1 ghost (Gunilla)
- 1 game board
- 32 maze cards
- 1 eye bandage
- 1 color die
- 1 die with dots
- 1 set of game instructions



The brave knights are participating in an exciting competition: They have to try to find a way through the maze, as quickly as possible in order to get to their princesses. But it is not so easy as the maze constantly changes and Gunilla, the fearsome ghost tries to chase the knights away.

Aim of the game:

The player who is able to guide their knight to their princess on the opposite side wins the game. The lady of their heart's desire is the one who holds a cloth of the same color as the knight in her hand.

The players have to memorise carefully each step their knight should take as the instructions have to be given blindfolded.

The variant for beginners (without Gunilla)

Preparation:

Place the game board in the center of the table.

Each player chooses a knight and puts it on the corner square of the corresponding color.

There are different maze cards:

- A few don't have walls.
- Some have one or two walls.

guide knight through maze

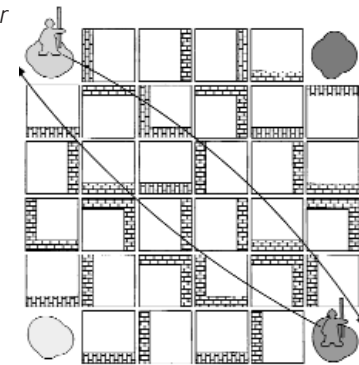
game board, knight

cards

Now construct the maze together:

One by one place a maze card on the squares of the game board until all the cards have been distributed.

starting square for red is the end square for blue



starting square for blue is the end square for red

get dice and mask ready

Get the **color die** ready; the **die with dots** and the **eye bandage**.

You don't need Gunilla for this variant. If there are less than four players the extra knights are put back in the box.

How to play:

Play in a clockwise direction.

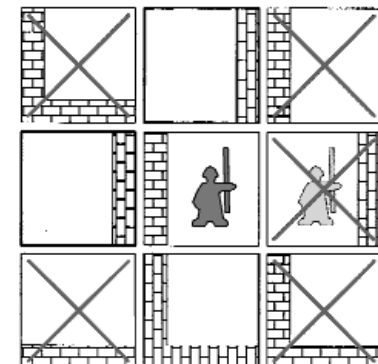
The youngest player starts.

1. Changing the maze

Throw the color dice.

Now swap places: take an unoccupied card adjacent to the **counter of the color thrown** and exchange it with any other unoccupied card.

- Watch out: If white or a color that belongs to nobody appears on the dice, then swap the places of **any two** unoccupied cards.



color dice, swap cards

put on eye bandage, throw dice

neighbour = squire

squire moves knight

2. Moving the knight

Memorize carefully the routes of the maze and the position of your knight. Put on the eye bandage and throw the dice with the dots.

The player on your right tells you which number appears on the dice and will act as your squire moving your knight according to your instructions.

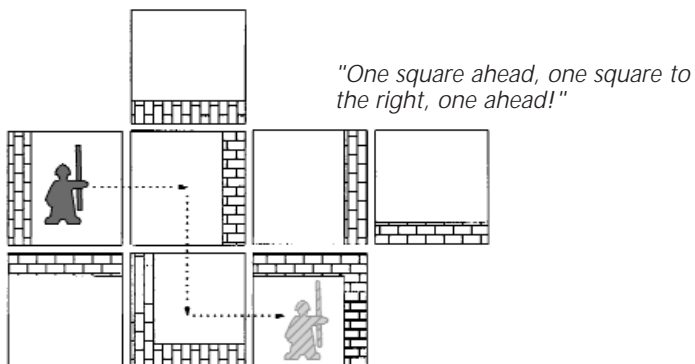
The **dots on the die** indicate how many squares your knight may be moved.

The **blindfolded player** tells their squire in which direction to move their knight.

The **squire** moves accordingly.

The following rules have to be complied with:

- The player gives the instructions to their knight from the **position where they are sitting**.
- They should use their hands to describe the direction in which to move the knight.
- After each step the direction can be changed.
- The knight may **not pass through walls**.
- **Not all dots of the dice have to be used up**.
- There may be **several knights** on one square.
- The knight may not be moved over the edge of the game board.



action ends

The moving ends,

- as soon as the knight bumps into a wall (the knight has to stop in front of the wall),
- if the **total amount of dots** has been used up,
- or if the knight **renounces using up the remaining dots**.

Then it's the turn of the next player to change the maze and move their knight.

Reached the princess? Winner

place Gunilla

knight meets Gunilla: move ends immediately

Gunilla meets knight: move knight 3 squares

End of the game:

The game ends as soon as the first knight has reached his princess. The player to whom this knight belongs wins the competition and the heart of his beloved chosen one.

The maze with Gunilla the ghost

The variant for beginners was not easy at all: What's more, in this variant Gunilla comes into play ...

Preparation:

As in the variant for beginners.

Additionally the youngest player puts Gunilla on one of the four center squares of the maze.

How to play:

The movements and rules are the same as in the basic game, except for the following additional rules:

Moving the knight:

- The moving of the knight ends immediately if the knight meets Gunilla. In this case the squire says loudly: "ooyoo, caught!" so that the player with the mask knows what has happened. The knight has to stop on the square before the one where Gunilla is. Any remaining dots are not used.

Then Gunilla has to be moved, according to the instructions of the blindfolded knight.

Moving Gunilla

Gunilla is moved **exactly 3 squares** in any direction.

As it is a ghost it can move **through walls**.

- If Gunilla lands on a free square, nothing happens.
- If Gunilla lands on a square with one or more knights the squire again shouts "Ooyoo, caught!". The move ends immediately and the knight takes off the eye bandage. Any remaining dots can not be used up.

- **Has one's own knight been caught?**

Then the **squire** moves the knight three squares. He can decide the direction. The knight however can not be moved through walls.

- **Have one or more knights of the other players been caught?**

The player who took off the mask moves the caught knight(s) 3 squares in any direction. The knight(s) can however not be moved through walls.

- **Have the knights of other players and one's own knight been caught?**

The player who took off the mask moves the knight(s) of the other player(s) and the squire the knight of the just unmasked player, both 3 squares in any direction. The knight can not be moved through walls.

End of the game:

The game ends as soon as the first knight has reached his princess. The player to whom this knight belongs, wins the competition and the heart of the chosen one.

Variant:

- **Gunilla is also moved according to the dice with the dots.**
In order to move Gunilla, throw the dice with the dots again. The squire states the number thrown and the masked player gives instructions. **All dots** have to be used up when moving Gunilla.
- **The secret doors**
 - On some walls secret doors are represented. They are camouflaged behind tapestries. Whoever reaches this kind of square and says "Open the door and quickly through!" can use the secret door and their knight move ahead one square.
 - If the secret door is **wrongly guessed** and named, the move of the knight ends immediately.
 - **Watch out** and look carefully: The secret doors can only be passed through from one side.

Jeu Habermaaß n° 4217

Le labyrinthe des chevaliers

Un étonnant jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec plusieurs variantes.

Idée : Odet L'Homer & Roberto Fraga

Illustration : Martina Leykamm

Durée d'une partie : env. 20 minutes

Contenu :

- 4 chevaliers
- 1 fantôme (Gunilla)
- 1 plateau de jeu
- 32 cartes-labyrinthe
- 1 bandeau pour les yeux
- 1 dé à points multicolores
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Les vaillants chevaliers participent à une passionnante compétition : ils doivent essayer de trouver le plus vite possible un chemin à travers le labyrinthe pour rejoindre leurs princesses . Mais ce n'est pas très facile, car le labyrinthe se transforme sans arrêt et Gunilla, le terrifiant fantôme, essaye de faire déguerpir les chevaliers ...

But du jeu :

Celui qui réussira en premier à amener son chevalier vers sa princesse qui l'attend de l'autre côté gagnera la partie. Il reconnaît la dame de son cœur à la couleur du foulard qu'elle tient dans sa main.

Les joueurs devront bien se rappeler la position de leur chevalier avant de le faire avancer, car ils donneront leurs instructions en ayant les yeux bandés ...

Premier jeu (sans Gunilla)

Préparatifs :

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur choisit un chevalier et le pose sur la case de la couleur correspondante.

Il y a différentes cartes-labyrinthe :

- sur quelques-unes il n'y a pas de mur ;
- sur d'autres il y a un ou deux murs.

faire traverser le labyrinthe par les chevaliers

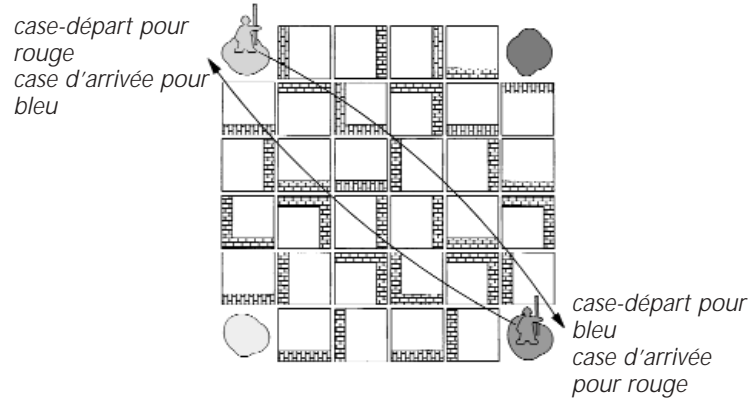
plateau de jeu, chevaliers

cartes

préparer le dé et le masque

dé de couleur, inverser les cartes

Assemblez le labyrinthe tous ensemble : posez chacun à votre tour une carte-labyrinthe sur les cases du plateau de jeu. Placez ainsi toutes les cartes les unes après les autres.



Préparez le dé aux points multicolores, l'autre dé et le bandeau pour les yeux.

On ne se servira pas du fantôme Gunilla pour cette variante. S'il y a moins de quatre joueurs, remettez les chevaliers en trop dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

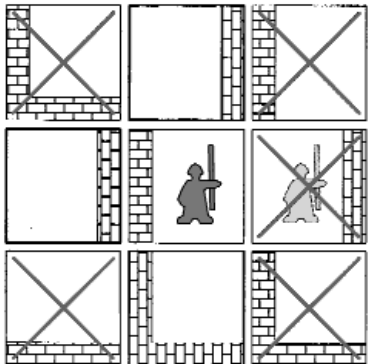
Le joueur le plus jeune commence.

1. Transformer le labyrinthe

Lance le dé de couleur une fois.

Inverse deux cartes : prends une carte non occupée par un pion, posée directement à côté du pion de la même couleur que le point du dé, et échange-la avec n'importe quelle autre carte non occupée.

- Attention : le dé est tombé sur la couleur blanche ou sur la couleur d'un pion qui n'est pas dans le jeu ? Inverse deux cartes non occupées.



mettre le masque, lancer le dé

voisin = écuyer

l'écuyer déplace le chevalier

déplacement terminé

2. Déplacer le chevalier

Mets-toi bien en mémoire les couloirs du labyrinthe et la position de ton chevalier. Mets le bandeau pour les yeux et lance l'autre dé.

Le joueur assis à ta droite te dit le nombre de points sur lequel le dé est tombé. Comme il va être ton écuyer, c'est lui qui déplace ton chevalier en suivant tes instructions.

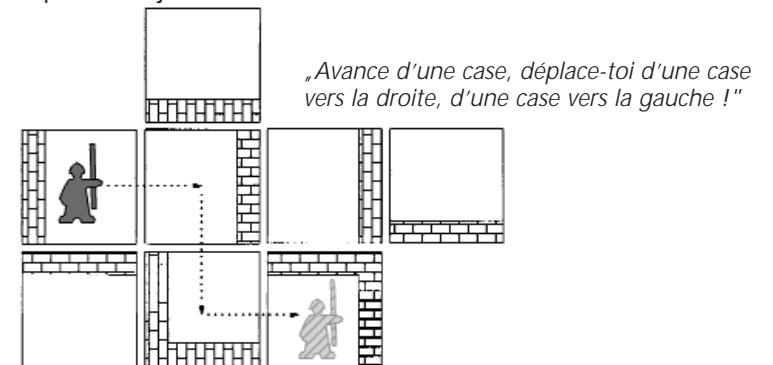
Le nombre de points du dé indique de combien de cases ton chevalier a le droit d'être déplacé.

Le joueur masqué dit à son écuyer dans quel sens il doit déplacer son chevalier.

L'écuyer déplace le pion en exécutant l'ordre donné :

Respectez les règles ci-dessous établies pour la compétition :

- Les instructions sont données par rapport à la position assise du joueur.
- Le joueur doit se servir de ses mains pour décrire le sens de déplacement.
- On a le droit de changer de sens après chaque déplacement.
- Le chevalier ne peut pas passer à travers les murs.
- On n'est pas obligé d'utiliser tous les points du dé.
- Il peut y avoir n'importe quel nombre de chevaliers sur une case.
- Le chevalier ne doit pas être déplacé au-delà du bord extérieur du plateau de jeu.



Le tour du joueur sera fini ...

- si son chevalier arrive sur une carte avec un mur (le pion reste sur cette case),
- lorsque le nombre complet de points du dé aura pu être utilisé,
- ou si le joueur ne veut pas utiliser les points restants.

C'est alors au tour du joueur suivant de transformer le labyrinthe et de déplacer son chevalier.

Arrivée vers la
princesse ?
Victoire

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un des chevaliers a rejoint sa princesse. Le joueur qui a ce chevalier remporte la victoire et retrouve l'élue de son cœur.

2. Le labyrinthe avec le fantôme Gunilla

Si le premier jeu n'est pas des plus faciles, tout se complique quand Gunilla entre en jeu ...

Préparatifs :

Procédez comme pour le premier jeu.

Le joueur le plus jeune pose Gunilla sur l'une des quatre cases situées au milieu du labyrinthe.

Déroulement du jeu :

Jouez comme dans le premier jeu, en respectant cependant les règles supplémentaires ci-dessous :

Déplacer les chevaliers

- Le chevalier devra arrêter sa course si le nombre de points du dé le fait arriver sur la case du fantôme Gunilla. L'écuyer dit alors tout fort : „Hou....., je suis le fantôme !", pour que le joueur masqué sache ce qui vient de se passer. Le chevalier reste sur la case placée devant Gunilla. Les points restants sont perdus.

Après avoir déplacé le chevalier, il faut aussi déplacer Gunilla suivant les instructions du joueur masqué.

Déplacer Gunilla

Gunilla est déplacé de 3 cases dans n'importe quel sens.

Comme c'est un fantôme, il peut passer à travers les murs.

- Si Gunilla arrive sur une case libre, il ne se passe rien.
- Si Gunilla arrive sur une case où il y a un ou plusieurs chevaliers, l'écuyer crie bien fort : "Hou..., je suis le fantôme !". Ce tour est fini pour ce joueur et il retire le bandeau pour les yeux. Les points restants sont perdus.
- **Est-ce que c'est le chevalier du joueur qui vient de se faire attraper ?**
L'écuyer déplace alors le chevalier de 3 cases. L'écuyer a le droit de choisir le sens de déplacement, mais il devra se rappeler qu'un chevalier n'a pas le droit de passer à travers un mur.

poser Gunilla

le chevalier arrive
sur la case de
Gunilla : c'est fini
pour ce tour

Gunilla arrive sur
la case du che-
valier : déplacer
le chevalier de
3 cases

- **Est-ce qu'un chevalier ou plusieurs chevaliers d'autres joueurs viennent de se faire attraper ?**
Le joueur masqué au tour précédent déplace le ou les chevaliers attrapés de 3 cases dans n'importe quelle direction. Les chevaliers n'ont pas le droit de passer à travers les murs.
- **Est-ce que le chevalier du joueur et le/les chevalier(s) d'autres joueurs viennent de se faire attraper ?**
Le joueur masqué au tour précédent déplace les chevaliers des autres joueurs et l'écuyer déplace le chevalier du joueur masqué respectivement de 3 cases dans n'importe quelle direction. Ils n'ont pas le droit de traverser les murs.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le premier chevalier est arrivé aux côtés de sa princesse. Le joueur qui a ce chevalier remporte la victoire et gagne le cœur de son élue.

Variante:

- **Gunilla est déplacé aussi en comptant les points du dé.**
Pour déplacer Gunilla, on utilise l'autre dé. L'écuyer dit le nombre de points sur lequel le dé est tombé et le joueur masqué donne ses instructions. Gunilla doit être déplacé du **nombre total des points du dé**.
- **Les portes secrètes**
 - Sur certains murs on peut voir des portes secrètes. Celles-ci sont camouflées comme tapisserie. Celui qui arrive sur l'une de ces cases en disant "Que la porte s'ouvre et me laisse passer !" a le droit de s'en servir. Le chevalier a le droit d'avancer d'une case.
 - Si un joueur **se trompe**, c'est-à-dire s'il croit qu'il y a une porte secrète et qu'il dit la formule, alors que ce n'est pas une porte secrète, il s'arrête là pour ce tour.
 - **Attention !** Regardez bien : on ne peut passer à travers les portes secrètes que d'un seul côté.

Roemrijke ridders

Een ongewoon geheugenspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar. Met verschillende spelvarianten.

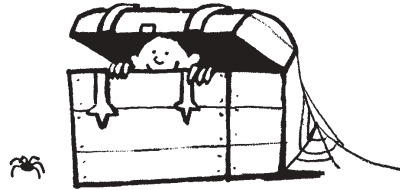
Spelidee: Odet L'Homer & Roberto Fraga

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: ca. 20 minuten

Spelinhoud:

- 4 ridders
- 1 spook (Gunilla)
- 1 spelbord
- 32 labyrintkaarten
- 1 blinddoek
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 normale dobbelsteen
- 1 spelregels



De dappere ridders doen aan een spannende wedstrijd mee. Ze moeten proberen om zo snel mogelijk een weg naar hun prinsessen door het labyrint te vinden. Maar dat is nog helemaal niet zo eenvoudig, want het labyrint verandert steeds. Gunilla, het afschuwelijke spook, probeert de ridders te weg te jagen ...

Doel van het spel:

Wie zijn ridder als eerste naar zijn tegenovergelegen, eigen prinses kan leiden, wint het spel. De dame van zijn hart valt te herkennen aan het doek van dezelfde kleur die zij in haar hand houdt.

Iedere stap die je eigen ridder moet doen, moet door de spelers goed onthouden worden, want de aanwijzingen moeten geblinddoekt worden gegeven ...

Het beginnersspel (zonder Gunilla)

Spelvoorbereiding:

Leg het spelbord in het midden op tafel. Iedere speler kiest een ridder uit en plaatst hem op het overeenkomstig gekleurde hoekveld.

Er zijn verschillende labyrintkaarten:

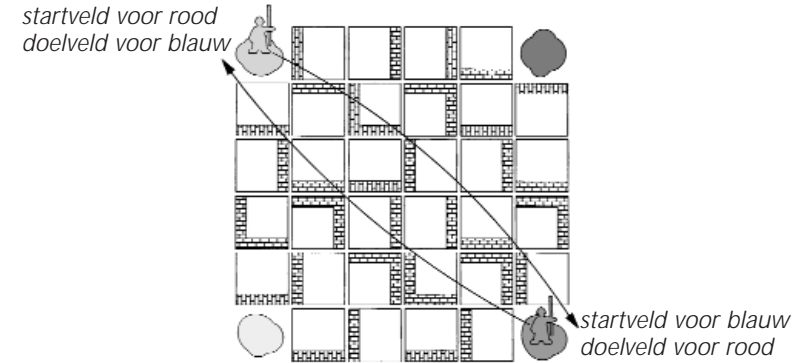
- Sommige hebben geen muren.
- De meeste hebben een of twee muren.

ridder door het labyrint leiden

spelbord ridder

kaarten

Bouw nu met z'n allen het labyrint op: Leg om beurten telkens een labyrintkaart op de vierkanten van het spelbord. Leg zo alle kaarten na elkaar op een plaats.



dobbelstenen en masker klaar

De gekleurde en de gewone dobbelsteen en het blinddoek worden klaargelegd.

Gunilla wordt bij deze variant niet gebruikt. Als er minder dan vier spelers meedoen, dan gaan de overgebleven ridders terug in de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

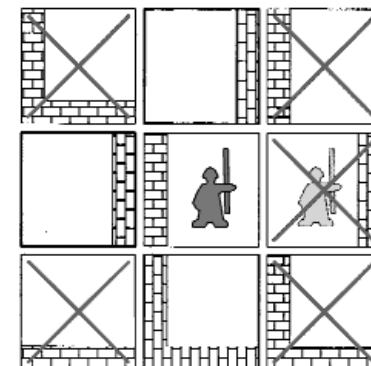
De jongste speler mag beginnen.

1. Het labyrint veranderen

Gooi een keer met de gekleurde dobbelsteen.

Verwissel een direct aan het **speelfiguur van die kleur** grenzende, onbezette kaart met een willekeurige andere vrije kaart.

- **Opgelet:** wordt wit gegooid of een kleur die aan geen enkel kind toebehoort? **Verwissel dan twee vrije kaarten naar keuze.**



gekleurde dobbelsteen, kaarten verwisselen

masker opzetten,
gooien

buurman =
schildknaap

schildknaap
verzet ridder

2. De ridder verzetten

Prent de weg door het labrynt en de positie van je ridder goed in je geheugen. Zet het **blinddoek** op en gooi met de gewone dobbelsteen.

De speler die rechts naast je zit, vertelt je het gegooide aantal. Hij is nu je "schildknaap" en verzet ook zo meteen je ridder volgens jouw aanwijzingen.

De **dobbelsteen** geeft aan hoeveel velden je eigen ridder door het labrynt verzet mag worden.

De **gemaskerde speler** zegt tegen zijn schildknaap in welke richting zijn ridder verzet moet worden.

De **schildknaap** voert de opgegeven zet uit.

Daarbij moeten de volgende wedstrijdregels in acht worden genomen:

- De ridder gaat bij zijn aanwijzingen uit van de **positie waarin hij zit**.
- Hij moet zijn handen gebruiken om de bewegingsrichting aan te duiden.
- De richting mag na elke stap worden veranderd.
- De ridder kan **niet door muren heenlopen**.
- **Niet alle gegooide ogen hoeven te worden gebruikt**.
- Op een veld mag zich een **willekeurig aantal ridders** bevinden.
- De ridder mag niet over de buitenste spelrand heen worden verzet.



zet voorbij

De zet is beëindigd ...

- zodra de ridder tegen een muur aanloopt (de ridder moet voor de muur blijven staan),
- als het **totale aantal gegooide ogen** is verbruikt,
- of wanneer de speler **afziet** van overgebleven **ogen**.

Nu is de volgende speler aan de beurt om het labrynt te veranderen en zijn ridder te verzetten.

Prinses bereikt?
gewonnen

Gunilla
verplaatsen

ridder komt op
Gunilla: beurt
voorbij

Gunilla komt op
ridder: ridder 3
velden verzetten

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer de eerste ridder zijn prinses heeft bereikt. De speler, om wiens ridder het gaat, heeft de wedstrijd en het hart van zijn uitverkorene gewonnen.

2. Het labrynt met Gunilla het spook

Het beginnersspel is al niet zo eenvoudig; maar nu komt Gunilla ook nog 's in het spel ...

Vorbereiding:

Zoals bij het beginnersspel.

Bovendien zet de jongste speler Gunilla op een van de vier middelste velden van het labrynt.

Spelverloop:

Er gelden dezelfde spelregels als bij het beginnersspel. Daarnaast moeten de volgende regels worden opgevolgd.

Ridder verzetten

- De beurt is onmiddellijk voorbij, wanneer de ridder Gunilla het spook tegenkomt. In dit geval zegt de schildknaap luid: "oehoehoe, je bent erbij!", zodat de gemaskerde speler weet, wat er is gebeurd. De ridder blijft voor het veld met Gunilla staan. Overgebleven ogen vervallen.

Na de ridder moet nu Gunilla nog op aanwijzing van de gemaskerde speler worden verplaatst.

Gunilla verzetten

Gunilla wordt **exact drie velden** in willekeurige richting verzet. Ze is een spook en kan daarom ook **door muren** lopen.

- Komt Gunilla op een vrij veld terecht, dan gebeurt er niets.
- Loopt Gunilla naar een veld waarop een of meerdere ridders staan, dan roept de schildknaap luid: "oehoe, hij is erbij!" De zet is meteen voorbij en de ridder zet het blinddoek af. Overgebleven punten vervallen.

Is de eigen ridder te pakken genomen?

Dan verzet de **schildknaap** de ridder exact drie velden. De richting mag de schildknaap zelf beslissen. Hierbij mag de ridder niet door een muur heenlopen.

Is een of zijn meerdere andere ridders te pakken genomen?

De speler die zojuist het masker op had, verzet de ridder(s) exact drie velden in willekeurige richting. Hierbij mag/mogen de ridder(s) niet

door een muur heenlopen.

- **Zijn andere en de eigen ridder te pakken genomen?**

De speler die zojuist het masker op had, verzet de andere ridders en de schildknaap de ridder van de gemaskerde speler elk 3 velden in willekeurige richting. Hierbij mogen de ridders niet door een muur lopen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer de eerste ridder zijn prinses heeft bereikt. De speler, om wiens ridder het gaat, heeft de wedstrijd en het hart van zijn uitverkorene gewonnen.

Spelvariant:

- **Ook Gunilla wordt met behulp van de gewone dobbelsteen verzet.**

Om Gunilla te verzetten, wordt opnieuw van de gewone dobbelsteen gebruik gemaakt. De schildknaap noemt het gegooide aantal ogen en de gemaskerde speler geeft de aanwijzingen. Gunilla moet het **gehele aantal** ogen benutten.

- **De geheime deuren**

- Op sommige muren zijn geheime deuren te zien. Deze zijn als wandtapijten vermomd. Wie op deze velden "Deur ga open, zodat ik verder kan lopen!" zegt, mag deze gebruiken. De ridder mag dan een veld verder worden gezet.
- Wanneer een geheime deur op een **verkeerde plaats** vermoed wordt, is de beurt van deze ridder direct voorbij.
- **Opgelet:** kijk goed: de geheime deuren kunnen slechts vanaf één kant worden doorlopen.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany