

# Spielanleitung



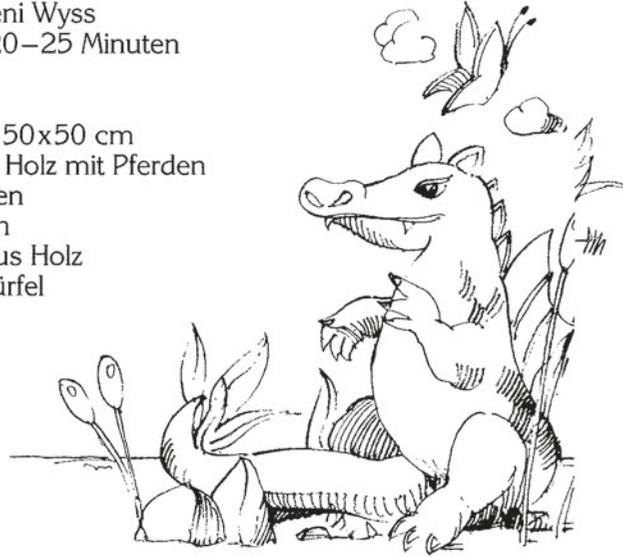
# Die kecken Recken

Ein Wettspiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahre

Grafik-Design: Lothar Mulack  
Spielidee: Geni Wyss  
Spieldauer: 20–25 Minuten

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan 50x50 cm
- 4 Ritter aus Holz mit Pferden und Lanzen
- 16 Holzperlen
- 1 Drache aus Holz
- 1 Sonderwürfel



Vier Ritter wohnen auf ihren Burgen um den großen Zauberwald. So ganz allein macht das Leben auf Dauer jedoch keinen Spaß und deshalb suchen alle Ritter nach ihrer Prinzessin. Doch welches Burgfräulein möchte schon einen armen Edelmann heiraten? Aus diesem Grund sind alle Recken bemüht, möglichst schnell ihre Schatzkammern zu füllen. Aber dazu müssen sie sich in den Zauberwald wagen, der von dem Drachen mit magischer Kraft bewacht wird. Und so einfach gibt das Untier seine Reichtümer nicht her. Man muß schon ganz schön mutig sein, um seinen Schatz sicher auf die Burg zu bringen.

## Ab 5 Jahre

### Spielziel:

4 gleichfarbige Edelsteine sammeln

Jeder Spielteilnehmer muß im Drachenwald vier Edelsteine der eigenen Spielfarbe sammeln und sie dann alle zusammen zu seiner Burg bringen.

Edelsteine in die Mitte – Ritter vor die Burg

### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler sucht sich einen Ritter aus und setzt ihn auf das Feld vor der gleichfarbigen Burg (roter Ritter – rote Burg usw.) Die Edelsteine werden auf das große Feld in der Spielplanmitte verteilt. Der Drache steht in der Mitte des Spielplans auf der Wiese.

Immer im Uhrzeigersinn ziehen!

### Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer einmal in den Drachenwald (innerer Kreisweg) eingedrungen ist, darf diesen erst wieder verlassen, wenn er alle vier Edelsteine gesammelt hat. Auf den beiden Kreiswegen dürfen die Ritter nur im Uhrzeigersinn verschoben werden.

Besetztes Feld

Andere Mitspieler dürfen übersprungen werden (das Feld zählt mit). Wer auf kein Feld ziehen kann, weil alle durch die erzielte Würfelseite bestimmten Zielorte besetzt sind, darf seine Figur **nicht** verschieben. Er muß die erzielte Punktzahl einem **beliebigen** Mitspieler schenken.

Ausnahmen:

Der Zug darf nicht an Spieler verschenkt werden, die  
a) vom Drachen gebannt sind (vgl. Drache in der Höhle)  
b) den Zug nicht ausführen können (besetzte Felder ringsherum).  
Kann kein Mitspieler den Zug benutzen, verfällt er.

Der Beschenkte hat das Geschenk anzunehmen, auch wenn es sich als ein nicht sehr liebenswürdiges entpuppt. Wohin er zieht, kann er jedoch selbst bestimmen.

1x würfeln



Der Ritter wird ein, zwei oder drei Punkte weitergesetzt, immer nur im Uhrzeigersinn (siehe Pfeile)! Der nächste Spieler ist an der Reihe.

1x würfeln



Die Figur kann nach Wahl ein, zwei oder drei Punkte weiterziehen.

2x würfeln



Wer als erstes dieses Symbol würfelt, setzt den Drachen auf eine beliebige Höhle. Bei jedem weiteren Wurf rückt die Figur immer eine Höhle im Uhrzeigersinn weiter. Noch einmal würfeln.

## Drachenfeld

Erbeuten eines Edelsteins:

Wer mit seinem Ritter den Punkt bei einer der Höhlen (Drachenfeld) erreicht, darf in jedem Fall einen Edelstein seiner Farbe aufspießen.

## Drache in der Höhle

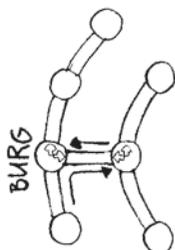
Sitzt gleichzeitig der Drache dort in seiner Höhle, wird der Ritter allerdings festgehalten und darf erst wieder weiterziehen, wenn der Drache zur nächsten Höhle gezogen ist.

Steht ein Ritter auf einem Drachenfeld mit einer leeren Höhle und der Drache wird durch Würfeln auf diese Höhle gesetzt, so muß er ebenfalls warten (vgl. oben). Seine bisher gesammelten Edelsteine darf er behalten. Weiterwürfeln erlaubt!

## Zielfeld vor der Burg

Wenn ein Ritter alle seine Edelsteine gesammelt hat, muß er schnellstmöglich zu seiner Burg reiten. Erreicht er genau den Punkt vor der Burg, darf er die Steine ablegen. Passiert der Ritter seine Burg, ohne das Zielfeld zu treffen, muß er nochmal rundherum, entweder auf dem inneren Weg oder dem äußeren. Pro Spielzug ist nur ein Kreiswegwechsel erlaubt.

## Verzweigungspunkt



Tip: Wer auf dem äußeren Weg unterwegs ist und die eigene Burg nur um einen Punkt verfehlt, biegt am besten nach innen ab und stellt seine Figur auf den Verzweigungspunkt beim inneren Kreisweg. Würfelt er das nächste mal einen Punkt oder den Ritter, kann er die Edelsteine in die Burg bringen.

## Spielende:

Sieger ist, wer zuerst alle vier Edelsteine zu seiner Burg gebracht hat.

## 2 oder 3 Spieler:

Bei zwei oder drei Spielern werden die überflüssigen Spielfiguren und Edelsteine aus dem Spiel genommen.



# Ab 8 Jahre

## Spielziel:

4 verschiedene Edelsteine sammeln

Die Ritter versuchen vier verschiedene Edelsteine, die ein Drache bewacht, nacheinander auf Ihre Burg zu bringen.

## Spielvorbereitung:

Edelsteine in die Mitte – Ritter vor die Burg

Jeder Spieler sucht sich einen Ritter aus und setzt ihn auf das Feld vor der gleichfarbigen Burg (roter Ritter – rote Burg) usw. Die Edelsteine werden auf das große Feld in der Spielplanmitte verteilt.

Der Drache steht in der Mitte des Spielplans auf der Wiese.

## Spielverlauf:

Immer im Uhrzeigersinn ziehen!

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Auf den beiden Kreiswegen dürfen die Figuren nur im Uhrzeigersinn verschoben werden. Man kann beliebig vom äußeren Kreisweg zum inneren oder umgekehrt wechseln, jedoch nur einmal pro Spielzug. Der äußere Weg ist weiter und sicherer; der innere ist kürzer, aber von dem Drachen droht dauernd Gefahr.

Besetztes Feld

Andere Mitspieler dürfen übersprungen werden (der Punkt zählt mit); würde ein Ritter jedoch auf einem bereits besetzten Feld landen, so muß er einen anderen Weg nehmen (nur im Uhrzeigersinn!). Ist kein Zug möglich, muß er warten und die erwürfelte Punktzahl verschenken. (Sonderregeln vgl. Spielanleitung ab 5 Jahren).

1 x würfeln



Der Ritter wird ein, zwei oder drei Punkte weitergesetzt, immer nur im Uhrzeigersinn (siehe Pfeil)! Der nächste Spieler ist an der Reihe.

1 x würfeln



Die Figur kann nach Wahl bis zu drei Punkte weiterziehen.

2 x würfeln



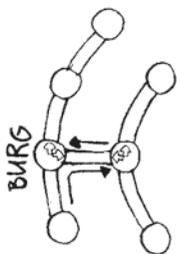
Wer als erster dieses Symbol würfelt, setzt den Drachen auf eine beliebige Höhle. Bei jedem weiteren Wurf rückt die Figur jeweils eine Höhle im Uhrzeigersinn weiter (noch einmal würfeln).

**Drachenfeld** Erbeuten eines Edelsteins:  
Wer mit seinem Ritter den Punkt bei einer der Höhlen (Drachenfeld) erreicht, darf einen Edelstein, den er noch nicht besitzt, aufspießen.

**Drache in der Höhle** Ausnahme: der Drache befindet sich gerade in der Höhle bei diesem Drachenfeld. Dann darf kein Edelstein genommen werden und der Ritter muß solange dort warten bis der Drache weitergezogen ist. Wer im Besitz eines Edelsteins mit dem Drachen zusammentrifft, muß seinen Schatz auf die Wiese in der Spielplanmitte zurücklegen und auf Befreiung warten. Wird der Drache weggesetzt, darf der Recke dort keinen Edelstein mehr nehmen, sondern muß zum nächsten Drachenfeld.

**Zielfeld vor der Burg** Erreichen des Zielfeldes:  
Wenn ein Ritter einen Edelstein auf seine Lanze aufgespießt hat, muß er schnellstmöglich zu seiner Burg reiten. Erreicht er genau den Punkt vor der Burg, darf er den Stein ablegen. Passiert der Ritter die Burg, ohne das Zielfeld zu treffen, muß er nochmal rundherum, entweder auf dem inneren Weg oder dem äußeren.

**Verzweigungs-  
punkt**



Tip: Wer auf dem äußeren Weg unterwegs ist und die eigene Burg nur um einen Punkt verfehlt, biegt am besten nach innen ab und stellt seine Figur auf den Verzweigungspunkt beim inneren Kreisweg. Würfelt er das nächste Mal einen Punkt oder den Ritter, kann er den Edelstein in die Burg bringen.

### **Spielende:**

Sieger ist, wer zuerst vier verschiedene Edelsteine zu seiner Burg gebracht hat.

### **2 oder 3 Spieler:**

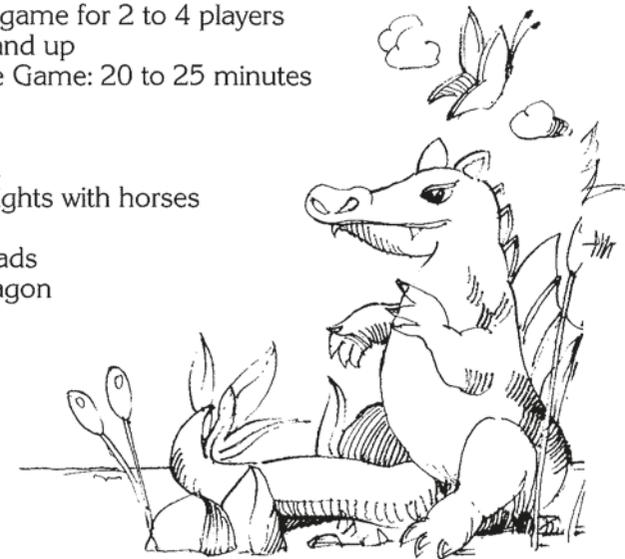
Bei zwei oder drei Spielern werden die überflüssigen Spielfiguren und Edelsteine aus dem Spiel genommen.

## **Bold Knights**

A competition game for 2 to 4 players  
Ages: 5 years and up  
Duration of the Game: 20 to 25 minutes

### **Contents:**

- 1 gameboard
- 4 wooden knights with horses and lances
- 16 wooden beads
- 1 wooden dragon
- 1 special die



Four knights live on their castles in the large, magic forest. But it is no fun to be alone and therefore the knights are looking for a princess.

But no princess want to be wedded to a poor nobleman. Therefore all knights try to fill their treasure-vaults as soon as possible.

To achieve this goal they have to go into the magic forest, which is protected by a dragon with magic powers.

And the dragon will not release his fortunes easily.

A lot of courage is required to bring one's treasure to the castle safely.

### **Object of the Game**

collect 4 jewels  
same color

Each player has to collect 4 jewels of his own color in the dragon forest and bring them all to his castle.

### **Preparation of the Game**

Place jewels  
in centerfield –  
Place knights  
in front of  
castles

Each player selects a knight and places him in front of the castle of the equivalent color (red knight – red castle a.s.o.)

The jewels (beads) are placed on the large centerfield of the gameboard.

The dragon is placed in the center of the meadow on the board.

## How to play the Game

Always move clockwise

The youngest player starts, the other players follow clockwise. If you have entered the dragon forest (inner circle) you must collect all four jewels before you may leave the forest. On both circles of the board the knights may only be moved clockwise.

Occupied field

You may jump over fields occupied by other players (the field being jumped over counts during the move). If you cannot move because all destinations determined by the roll of the die are already occupied, you must not move your figure, but you have to donate the points which you have rolled with the die to another player of your choice.

Exeptions:

The move must not be donated to a player who  
a) is banished (held in thrall by the dragon ref. to section "Dragon in the Cavern")  
b) cannot move (who are surrounded by occupied fields)

If none of the players can perform a move, the points rolled with the die are voided.

The player who is recieving a gift (points donated by another player) has to accept the donation even if it proves not to be very pleasant. He may however determine where to move.

Roll the die once

The knight is moved forward one, two or three points in clockwise direction (see arrows). It is now the next player's turn.



Roll the die once

The knight may be moved one, two or three points according to your choice.



Roll the die twice (only after having rolled a dragon)

The player who is rolling this symbol first, places the dragon on any cavern. The dragon moves to the next cavern in clockwise direction with the roll of the die. Roll the die again.



Dragonfield

How to capture a jewel:

The player whose knight reaches the point next to one of the caverns (dragonfield) may spear a jewel of his color on his lance.

Dragon in the Cavern

If the dragon should sit in the cavern at the same time, the knight is held in thrall (must not move) until the dragon moves to another cavern.

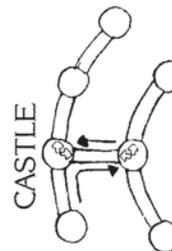
If a knight moves to a dragonfield next to an empty cavern and the dragon moves into the cavern by the roll of the die, the knight has to wait as well. The knight may keep the jewels which he has collected already. The die may be rolled again!

Finish in front of Castle

If a knight has collected all his jewels he must ride on the fastest way to his castle. If he reaches the field in front of the castle exactly, he may unload his jewels.

If he does not land on a finish point through an exact roll of the dice, he has to move around the circle again, he may move either on the inner or outer circle. Only one change of the circle is permitted per move.

Junction Point



A little hint:

If you are moving on the outer circle and you are missing your castle by one point, just turn to the junction point of the inner circle and place your knight right on the junction point. If you are rolling one dot or the knight on your next turn, you may bring your jewels into the castle.

## End of the Game

The player who manages to bring all his 4 jewels into his castle first, wins.

## 2 or 3 players

If the game is played with 2 or 3 players, the extra figures and beads are taken off the game.



# Preux Chevaliers

Un jeu pour 2 à 4 enfants, à partir de 5 ans  
Durée de la partie: 20-25 mn.

Quatre chevaliers habitent dans leurs forteresses autour de la forêt enchantée. Comme, à la longue, la solitude devient pesante, ils finissent par se mettre à la recherche d'une princesse. Cependant, aucune princesse n'est prête à épouser un gentilhomme sans fortune. Les chevaliers vont donc chercher à se constituer un trésor.

Il leur faut pour cela se risquer dans la forêt enchantée, surveillée par un dragon doué de pouvoirs surnaturels. Celui-ci n'est évidemment pas prêt à céder ses richesses et les chevaliers doivent faire preuve d'un grand courage s'ils veulent rallier leur forteresse avec un trésor.

## But du jeu

Chaque joueur doit aller récupérer 4 pierres précieuses de sa couleur dans la forêt enchantée et les ramener dans sa forteresse.

## Au préalable

Les joueurs choisissent chacun un chevalier et le placent sur la case située devant la forteresse de la même couleur.

Les pierres précieuses ainsi que le dragon sont disposées au centre du support. Lorsqu'on ne joue qu'à 2 ou 3, les chevaliers et les pierres précieuses non utilisées sont retirées du jeu.

## Déroulement de la partie

Le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois entré dans la forêt enchantée (cercle intérieur), on ne peut en ressortir qu'après avoir récupéré ses 4 pierres précieuses. Le long des deux cercles, les chevaliers se déplacent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. flèches).

On se déplace d'un cercle à l'autre aux points d'intersection marqués de flèches. Les flèches indiquent les sens possibles de déplacement.

Il est permis de dépasser un adversaire mais toutes les cases, mêmes occupées, comptent lors du déplacement. Une case ne peut être occupée que par un chevalier à la fois.

Lorsqu'un joueur ne peut pas déplacer son chevalier car les cases sur lesquelles il pourrait se rendre sont occupées, il reste sur place et doit faire cadeau des points indiqués par le dé à un joueur de son choix.

Ce cadeau ne peut toutefois pas s'adresser à un joueur immobilisé par le dragon ou lui-même incapable de se déplacer (les cases sur lesquelles il pourrait se rendre étant occupées).

L'adversaire choisi est obligé d'accepter le cadeau, même si celui-ci s'avère défavorable. Il continue néanmoins d'avoir le choix de la direction qu'il veut prendre. Si aucun joueur n'est en mesure de déplacer son chevalier avec les points offerts par l'un d'entre-eux, on passe au joueur suivant.

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé.

Lorsque le dé tombe sur:

- un, deux ou trois points, on avance son chevalier du nombre de cases correspondantes, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, puis on passe au joueur suivant.
- la tête de chevalier, on avance au choix d'une, de deux ou de trois cases.
- le dragon: la première fois en cours de partie, le joueur concerné place le dragon sur une caverne de son choix. Par la suite, le joueur qui obtient ce symbole déplace le dragon jusqu'à la caverne suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre) puis relance le dé.

Lorsqu'un chevalier tombe sur une case voisine d'une caverne, il récupère sur sa lance une pierre précieuse de sa couleur.

Si le dragon se trouve à ce moment sur cette caverne, le chevalier est immobilisé. Il est obligé d'attendre que le dragon avance jusqu'à la caverne suivante avant de pouvoir se déplacer à nouveau (même chose lorsque le dragon vient se placer sur une caverne devant laquelle se trouve un chevalier). Le chevalier immobilisé conserve néanmoins les pierres précieuses déjà récupérées et continue à lancer le dé lorsque c'est à lui de jouer (ainsi, il peut éventuellement déplacer le dragon et se libérer de son emprise).

Lorsqu'un chevalier est parvenu à récupérer toutes ses pierres précieuses, il essaie de rejoindre au plus vite sa forteresse. Pour aboutir sur la case correspondante, un joueur doit obtenir le résultat exact avec le dé. S'il obtient un nombre de points trop élevé qui l'oblige à dépasser son but, il est obligé de refaire un tour complet (soit sur le cercle intérieur, soit à l'extérieur). Un seul passage d'un cercle à l'autre est permis au cours du même déplacement.

Un conseil: Lorsqu'en arrivant sur le cercle extérieur, le résultat obtenu avec le dé est tel que le chevalier va dépasser sa forteresse d'une seule case, il peut bifurquer vers l'intérieur devant celle-ci et venir se placer sur le point d'intersection du cercle intérieur. Si, au tour suivant, il obtient un point ou la tête du chevalier en lançant le dé, le joueur peut rallier la forteresse avec ses pierres précieuses.

### **Fin de la partie**

Le vainqueur est celui qui, le premier, parvient à ramener les 4 pierres précieuses dans sa forteresse.

The logo for HABA, featuring the word "HABA" in a stylized, rounded, outlined font. The letters are interconnected, with the 'A's having triangular shapes inside them.

---

Copyright Habermasß-Spiele Rodach