

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4186



Copyright Habermäß - Spiele Bad Rodach 1994

Habermäß-spiel Nr. 4186

De koene ridders

Een ridderspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Geni Wyss
Vormgeving: Lothar Mulack
Speelduur: ca. 20-25 minuten

In alle hoeken en gaten van het grote toverbos zijn een heleboel schatten verstopt. Maar die worden goed bewaakt door een gevaarlijke draak. Moedig gaan de ridders op pad om hem te slim af te zijn en een rijke buit mee naar hun kasteel te nemen.

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 4 ridders met hun paarden
- 16 houten kralen (edelstenen)
- 1 draak
- 1 speciale dobbelsteen

Doel van het spel:

Welke ridder slaagt er als eerste in om vier edelstenen van dezelfde kleur naar z'n burcht te brengen?

Spelvoorbereiding:

Elk kind zoekt een ridder uit, zet hem op z'n paard en plaatst hem voor de burcht van dezelfde kleur. De bijbehorende edelstenen komen op het grote veld in het midden van het bord te liggen. Daar begint ook de draak. De dobbelsteen ligt klaar. Wanneer er slechts twee of drie kinderen meespelen, dan blijven de overblijvende speelfiguren met hun bijbehorende edelstenen in de doos.

Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen door eenmaal met de dobbelsteen te gooien.

De dobbelsteen vertoont:

- **Eén, twee of drie ogen:** de ridder rijdt één, twee of drie lege vakjes verder in de richting van de pijlen.
- **De ridder:** de ridder mag naar keuze één, twee of drie vrije vakjes naar voren gaan.

Korte inleiding:
vier edelstenen
van dezelfde
kleur

ridder voor de
burcht, edelste-
nen, draak in
het midden,
dobbelsteen

1 x gooien





nog 's gooien

bezette vakjes
overslaan

toverbos

drakenvak, grot
leeg: edelsteen
pakken

grot met draak:
afwachten

4 edelstenen:
terug naar de
burcht



Het kind dat volgens de wijzers van de klok naast de eerste speler zit, is nu aan de beurt.

- **De draak:** wanneer de draak de eerste keer wordt gegooid, wordt hij op een drakengrot naar keuze gezet. Later in het spel gaat de draak telkens een grot verder in de **richting van de pijlen**.

Als de draak verzet is, mag nog **een keer worden gegooid**.

Opgelet:

- Op elk vakje kan maar één ridder tegelijk staan. **Vakjes die al zijn bezet worden overgeslagen en niet meegeteld.**
- Wanneer een van de ridders het **toverbos** (binnenste cirkel) is binnengedrongen, dan mag deze het bos pas verlaten, als hij alle vier de edelstenen bij elkaar heeft verzameld.

Komt een ridder op een **drakenvakje** terecht, dan mag hij **een edelsteen** van z'n eigen kleur uit het midden van het speelbord pakken en aan z'n lans rijgen. Voor de volgende edelsteen moet hij naar het volgende drakenvak rijden.

Opgelet:

- Komt de ridder bij een **grot** terecht waar de **draak** staat, dan moet hij zich muiskalmpjes houden! Hij **krijgt een edelsteen**, maar hij mag pas weer verder, als de draak naar de volgende grot is vertrokken. De ridder mag echter wel gewoon tijdens z'n volgende beurt met de dobbelsteen gooien (... met een beetje geluk gooit hij de draak en kan hij het groene monster een vakje naar voren verzetten). Het bovenstaande geldt ook, wanneer de **draak op een vakje terechtkomt**, waar al een ridder staat.

Heeft een van de ridders **alle vier de edelstenen van z'n eigen kleur bij elkaar verzameld**? Dan moet hij snel terug naar z'n kasteel. Het thuisvak vlak vóór zijn eigen burcht moet precies bereikt worden. Wanneer hij er voorbij rijdt, moet hij nog een keer het hele bord rond om het nog 's te proberen.

Tip: Is een van de ridders op weg via de buitenste ring en gaat hij zijn burcht één vakje voorbij, dan wijkt hij naar de binnenste cirkel uit. Hij komt dan op de kruising van de binnenste ring terecht en met zijn volgende beurt heeft hij nog een kans om één oog of de ridder te gooien, zodat hij de burcht precies bereiken kan.

burcht precies
bereikt: gewon-
nen

Korte inleiding:
4 edelstenen
buit maken

ridder, paard,
burcht, edelste-
nen, draak

1 x gooien



nog 's gooien

bezette vakjes

Einde van het spel:

De ridder die als eerste er in slaagt om alle vier de edelstenen naar zijn burcht te brengen, wint het spel.

Roekeloze ridders

Een wedstrijdspel voor 2-4 kinderen vanaf 8 jaar.

Doel van het spel:

Wie lukt het om als eerste vier verschillend gekleurde edelstenen achter elkaar naar z'n burcht te brengen?

Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een ridder uit, zet hem op z'n paard en plaatst hem voor de burcht van dezelfde kleur. De edelstenen komen op het grote vak in het midden van het bord te liggen. Daar staat ook de draak. De dobbelsteen ligt klaar.

Doen er slechts twee of drie kinderen mee, dan blijven de overgebleven speelfiguurtjes en edelstenen in de doos.

Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen en gooit eenmaal met de dobbelsteen.

De dobbelsteen vertoont:

- **Eén, twee of drie ogen:** de ridder rijdt één, twee of drie vakjes verder in de richting van de pijlen.
- **De ridder:** de ridder mag naar keuze één, twee of drie vrije vakjes naar voren gaan.

Het volgende kind is aan de beurt volgens de wijzers van de klok.

- **De draak:** wanneer hij voor het eerst gegooid wordt, moet de draak op een **beliebige drakengrot** gezet worden. In het vervolg loopt hij telkens van het ene hol het andere **volgens de pijlen**. Wanneer de draak is verzet, mag nog **een keer gegooid** worden.

Opgelet:

- Op elk vakje kan maar één ridder tegelijk staan; **bezette vakjes worden overgeslagen en worden niet meegeteld.**

**drakenvak, grot
leeg: edelsteen**

**draak in grot:
edelsteen
terugleggen,
wachten**

**edelsteen: naar
de burcht**

**4 edelstenen:
gewonnen**

Komt een van de ridders op een **drakenvak** terecht, dan mag hij een **edelsteen** uit het midden nemen en aan z'n lans spiet-
sen.

Opgelet:

- Zit de **draak** in de grot waar de ridder terecht komt, dan mag hij **geen edelsteen** pakken. Had de ridder al eerder iets buitgemaakt, dan moet hij vervolgens een **edelsteen** terugleggen.

Hij mag pas weer verder rijden, als de draak naar de volgende grot is vertrokken. Wanneer hij opnieuw aan de beurt is, mag de ridder echter wel met de dobbelsteen gooien (... met een beetje geluk gooit hij de draak en kan het groene monster een vakje verder worden gezet).

Dat geldt ook, wanneer de **draak** op een grot terecht komt, waar al een **ridder** staat.

Heeft een ridder een edelsteen te pakken? Snel moet hij nu naar z'n eigen burcht terug. Het **vakje juist vóór de burcht** moet precies bereikt worden - zo niet, dan moet de dappere ridder opnieuw een heel rondje rijden.

Einde van het spel:

De ridder, die als eerste **vier verschillend gekleurde edelstenen** naar zijn burcht heeft gebracht, wint het spel.

