

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.:
1307126001

WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

© HABA-Spiele, Bad Rodach 2023

HABA

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



King of the Dice
Junior

Roi & Compagnie
Junior

Dobbelkoning
Junior

El Rey de los Dados
Junior

Il re dei dadi
Junior

WÜRFELKÖNIG JUNIOR

Würfeln, schauen,
Burgen bauen

TL A180122



WÜRFELKÖNIG JUNIOR

Würfeln, schauen,
Burgen bauen

HERZLICH WILLKOMMEN IM LAND DER WÜRFEL!

Hier üben schon die Kleinsten! Ein neuer König soll gekrönt werden und was gibt es schon Schöneres, als Würfelkönig zu sein? Daher brauchst du so schnell wie möglich eine große Burg mit vielen Türmchen und Burgbewohnern.

Wer beweist ein glückliches Händchen und ist mit dem Bau seiner Burg als Erstes fertig?



Das knifflige Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Autor: Nils Nilsson
Illustration: Gus Batts
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

SPIELINHALT

4 Burghöfe, 40 Spielkarten, 4 Kronen, 4 Würfel

SPIELVORBEREITUNG



- 1 Jedes Kind erhält einen Burghof und legt ihn offen vor sich ab.
- 2 Zusätzlich erhält jedes Kind eine Krone und legt sie auf den Burghof.
- 3 Mischt alle Spielkarten und legt sie als verdeckten Kartenstapel bereit.
- 4 Zieht 2 Spielkarten vom Kartenstapel und legt sie offen in die Tischmitte. Das ist die Auslage.
- 5 Legt alle 4 Würfel bereit.

Die übrig gebliebenen Burghöfe und Kronen könnt ihr wieder in die Schachtel zurücklegen.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer hat zuletzt eine Sandburg gebaut?

Du beginnst und nimmst dir alle Würfel.

Würfle mit allen Würfeln.

Kannst du mit deinem Würfelergebnis die **Bedingung** einer Spielkarte aus der Auslage erfüllen?

• Ja?

Super! Nimm dir die Spielkarte und lege sie offen an eine freie Seite deines Burghofs.

• Nein?

Schade! Du darfst **einmal** erneut würfeln. Dabei kannst du beliebig viele Würfel zur Seite legen und mit den übrigen erneut würfeln. Kannst du jetzt eine Bedingung erfüllen? Dann nimm diese Spielkarte zu dir und lege sie an eine freie Seite deines Burghofs.

Hinweis:
Erfüllst du die Bedingung beider Spielkarten, suchst du dir eine Spielkarte aus.

Anschließend füllst du die Kartenauslage gegebenenfalls wieder auf 2 Spielkarten auf und das nächste Kind ist an der Reihe.

ERKLÄRUNG DER BEDINGUNGEN:

Es gibt 2 verschiedene Arten von Spielkarten:

Spielkarten mit Türmchen:

Bei diesen Burgkarten ist nur die **Farbe** der Würfelseiten relevant. Für diese Burgkarte brauchst du beispielsweise dieses Würfelergebnis:



(Farbe und Symbol des vierten Würfels sind egal.)

Spielkarten mit Burgbewohnern:

Bei diesen Burgkarten ist nur das **Symbol** der Würfelseiten relevant. Bei dieser Burgkarte brauchst du beispielweise dieses Würfelergebnis:



WICHTIG:

Einmal im Spiel kannst du deine **Krone** einsetzen, um einen weiteren Würfelwurf zu erhalten: Du darfst nach deinem zweiten Würfelwurf ein weiteres Mal mit beliebig vielen Würfeln würfeln. Lege die Krone anschließend in die Schachtel.



BEISPIEL:

Marla ist am Spielzug und hat nach dem ersten Würfelwurf folgendes Würfelergebnis:



Die Auslage zeigt folgende Spielkarten:

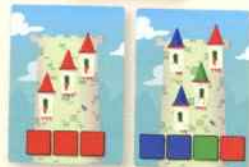
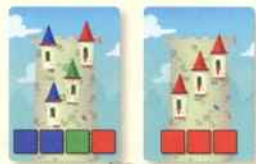
Mit diesem Würfelergebnis kann sie keine der Bedingungen erfüllen. Sie legt die 2 roten Würfel zur Seite und würfelt mit den anderen nochmal.

Das Würfelergebnis ist:



Mit diesem Würfelergebnis kann sie die Bedingung einer Spielkarte erfüllen.

Sie nimmt diese Spielkarte und legt sie an eine freie Seite ihres Burghofs an.



SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Kind die fünfte Spielkarte an seinen Burghof legt. Glückwunsch, du bist Würfelkönig und hast das Spiel gewonnen!

VARIANTE

Bei dieser Variante müsst ihr euch merken, wer begonnen hat. Nachdem ein Kind die fünfte Spielkarte an seinen Burghof legt, wird die Runde noch zu Ende gespielt, sodass jedes Kind gleich oft am Spielzug war.

Haben nun mehrere Kinder ihren Burghof vollständig umschlossen? Dann gewinnt jenes, bei dem die meisten Eidechsen auf der Burg zu sehen sind.

Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gewinnen die beteiligten Kinder gemeinsam.





KING OF THE DICE JUNIOR

Roll, match, and build
a castle fit for a king



WELCOME TO THE LAND OF THE DICE!

Even the littlest ones can practice their dice skills here! A new King is going to be crowned, and what could be better than being King of the Dice? So you need to build a huge castle with lots of towers and castle residents as quickly as possible.

Who will be lucky with the dice and finish building their castle first?



A challenging dice game for 2 to 4 children ages 4 years and older.

Game Designer: Nils Nilsson
Illustrator: Gus Batts
Game Developer: Markus Singer
Length of the game: approximately 15 minutes



CONTENTS

4 castle courtyards, 40 cards, 4 crowns, 4 dice

GAME SETUP



- 1 Each child takes a castle courtyard and places it in front of them face-up.
- 2 Each child also gets a crown and places this on their castle courtyard.
- 3 Shuffle all the cards and place them face-down in a pile.
- 4 Draw 2 cards from the pile and place them face-up in the middle of the table.
- 5 Get all 4 dice ready.

Place any remaining castle courtyards back in the box.



HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction.

Who built a sandcastle most recently?

You go first and take all the dice.

Roll all the dice.

Can you **match** what's shown on one of the face-up cards with what you've rolled?

• Yes?

Fantastic! Take the card and place it face-up next to a free side of your castle courtyard.

• No?

What a pity! You may roll again **one more time**. You may put as many dice as you like aside and roll again with the remaining dice. Do your dice match a card now? Then take this card and place it next to a free side of your castle courtyard.

Afterwards, turn over another card from the pile.
It is the next player's turn.

Note:

If you can match what's shown on **both** cards, you may take **one** card of your choice.



WHAT THE CARDS SHOW:

There are 2 different kinds of cards:

Cards with turrets:

For these castle cards, only the **colors** shown on the dice are relevant. For this castle card, for example, you need to roll this:



(The color and symbol on the fourth die are irrelevant.)

Cards with castle residents:

For these castle cards, only the **symbols** shown on the dice are relevant. For this castle card, for example, you need to roll this:



IMPORTANT:

You may use your **crown one time in the game** to get another roll of the dice. After your second roll, you may roll however many dice you like one more time. Then put the crown back in the box.



EXAMPLE:

It's Marla's turn and she rolled the following on her first roll of the dice:



The following cards are face-up:

She can't match what's shown on any of the cards with what she has rolled. She puts the 2 red dice aside and rolls the others again.

The dice now show:



She can match what's shown on one of the cards with what she has rolled.



She takes this card and places it next to a free side of her castle courtyard.



END OF THE GAME

The game ends as soon as one child has placed five cards around their castle courtyard. Congratulations, you are King of the Dice! You've won the game!

VARIATION

In this variation, you have to pay attention to who went first. Once a child has placed the fifth card around their castle courtyard, the round continues to the end until each player has had the same number of turns.

Has more than one child completely enclosed their castle courtyard? Then the player with the most lizards in their castle wins.

If there is still a tie, then these children are both winners.





ROI & COMPAGNIE JUNIOR

Construis le plus grand château



BIENVENUE AU ROYAUME DES DÉS !

Il est temps de couronner un nouveau roi. Ici, même les plus jeunes peuvent avoir ce titre exceptionnel ! Mais pour obtenir cette distinction, tu dois vite édifier le plus grand château du royaume avec de nombreuses tourelles pour accueillir beaucoup d'habitants.

Qui aura la chance d'achever le plus grand château en premier ?



Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Auteur : Nils Nilsson
Illustration : Gus Batts
Rédaction : Markus Singer
Durée du jeu : env. 15 minutes



CONTENU DE LA BOÎTE

4 cours de château, 40 cartes, 4 couronnes, 4 dés

PRÉPARATIFS



- 1 Chaque enfant reçoit une cour de château, qu'il pose face visible devant lui,
- 2 et une couronne qu'il place sur cette cour.
- 3 Mélangez toutes les cartes pour former une pioche, faces cachées.
- 4 Tirez 2 cartes de la pioche et posez-les faces visibles au milieu de la table. Il s'agit du présentoir.
- 5 Préparez les 4 dés.

Rangez dans la boîte les cours de château et couronnes dont vous ne vous servez pas.



DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui est le dernier à avoir construit un château de sable ?

Tu commences en lançant tous les dés.



Le résultat des dés te permet-il de remplir la **condition** d'une des cartes du présentoir ?

• Oui ?

Super ! Prends la carte et pose-la face visible contre un côté inoccupé de ta cour.

• Non ?

Domage ! Tu peux relancer **une fois** un ou plusieurs dés pour pouvoir remplir la condition d'une carte : soit tu relances tous les dés, soit tu en conserves autant que tu le souhaites et relances les autres.

Peux-tu maintenant remplir la condition d'une des cartes ? Prends cette carte et pose-la contre un côté inoccupé de ta cour.

Remarque :
Si tu remplis les conditions des **deux** cartes, tu ne peux en choisir qu'une seule.

Ensuite, si tu as récupéré une carte du présentoir, tu tires une nouvelle carte de la pioche que tu poses face visible à côté de la carte restante pour qu'il y en ait toujours 2. C'est au tour de l'enfant suivant.



EXPLICATION DES CONDITIONS :

Il existe 2 types de cartes :

Cartes à tourelles :

Pour obtenir ces cartes, seule la **couleur** obtenue au dé compte. Par exemple, pour gagner cette carte, tu dois obtenir :



(La couleur et le symbole du quatrième dé n'importent pas comme la condition est déjà réalisée avec les trois premiers dés.)

Cartes habitants :

Pour obtenir ces cartes, seul le **symbole** obtenu au dé compte. Par exemple, pour gagner cette carte, tu dois obtenir :



IMPORTANT :

Une seule fois durant la partie, tu peux te servir de ta **couronne** pour effectuer un troisième lancer. Exceptionnellement, tu peux lancer un ou plusieurs dés une troisième fois après le deuxième lancer. Après ce lancer, range la couronne dans la boîte même si tu n'as pas récupéré de carte.



EXEMPLE :

C'est au tour de Marla de jouer. Elle lance les dés et obtient le résultat suivant :



Les cartes suivantes sont dans le présentoir :

Le résultat obtenu aux dés ne lui permet de remplir aucune condition. Elle conserve les 2 dés rouges et relance les autres.

Le résultat du lancer de dés est le suivant :



Ce résultat lui permet de remplir la condition d'une carte.

Elle prend cette carte et la pose contre un côté inoccupé de sa cour de château.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a posé la cinquième tour autour de sa cour. Félicitations ! Tu as remporté la partie et tu deviens le nouveau roi !

VARIANTE

Dans cette variante, vous devez vous souvenir qui a commencé à lancer les dés. Une fois qu'un enfant a posé la cinquième carte contre sa cour, vous terminez la manche : le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les enfants aient joué le même nombre de fois. C'est à dire que, la manche se termine lorsque les dés reviennent dans la main de celui qui a joué en premier.



Plusieurs enfants ont alors terminé d'entourer leur cour de château ? C'est celui qui a le plus de lézards sur son château qui remporte la partie.

S'il y a toujours égalité, les enfants gagnent ensemble et plusieurs rois sont couronnés pour cette partie.



DOBBELKONING JUNIOR

**Dobbelen, beslissen,
kastelen bouwen**

WELKOM IN HET LAND VAN DOBBELSTEEN!

Welkom in het land van Dobbelsteen!
Er moet een nieuwe dobbelkoning
worden gekroond en wie wil nu niet
die kroon dragen? Om uitverkoren te
worden, is het zaak zo snel mogelijk
een groot kasteel te bouwen met veel
torens en kasteelbewoners.

**Wie heeft geluk bij het dobbelen
en heeft als eerste zijn/haar kasteel
gebouwd?**



Het pittige dobbelspel
voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Auteur: Nils Nilsson
Illustrator: Gus Batts
Redactie: Markus Singer
Duur van het spel: ca. 15 minuten

SPELINHOUD

4 binnenplaatsen, 40 spelkaarten, 4 kronen, 4 dobbelstenen

SPELVOORBEREIDING



- 1 Elke speler neemt een binnenplaats en legt deze open voor zich.
- 2 Ieder krijgt een kroon die hij/zij op de binnenplaats legt.
- 3 Meng alle spelkaarten en leg ze verdekt op een stapel.
- 4 Neem 2 spelkaarten van de stapel en leg ze open in het midden van de tafel. Dat is de uitlegplaats.
- 5 Leg de 4 dobbelstenen klaar.

De overige binnenplaatsen en kronen leggen jullie weer in de doos.

SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee.

Wie heeft het laatst een zandkasteel gebouwd?

Jij begint en neemt alle dobbelstenen.

Gooi met alle dobbelstenen.

Kun jij met je dobbelresultaat aan de **voorwaarde** van een spelkaart van de uitlegplaats voldoen?

• Ja?

Geweldig! Neem de spelkaart en leg deze open aan een vrije kant van je binnenplaats.

• Nee?

Jammer! Je mag nog **één keer** opnieuw dobbelen. Daarbij mag je zoveel dobbelstenen aan de kant leggen als je wilt om daarna met de overgebleven dobbelstenen opnieuw te gooien. Kun je nu voldoen aan een voorwaarde? Neem deze spelkaart en leg die aan een vrije kant van je binnenplaats.

Daarna vul je de uitlegplaats voor kaarten eventueel weer aan tot 2 spelkaarten en is de volgende speler aan de beurt.

Opmerking:
Als je aan de voorwaarden van beide spelkaarten kunt voldoen, mag je toch maar één spelkaart uitkiezen.

VERKLARING VAN DE VOORWAARDEN:

Er zijn 2 verschillende soorten spelkaarten:

Spelkaarten met torentjes:

Bij deze kasteelkaarten zijn alleen de **kleuren** van de kanten van de dobbelstenen relevant.

Voor deze kasteelkaart heb je bijvoorbeeld het volgende dobbelresultaat nodig:



(kleur en symbool van de vierde dobbelsteen zijn niet relevant).

Spelkaarten met kasteelbewoners:

Bij deze kasteelkaarten zijn alleen de **symbolen** van de kanten van de dobbelstenen relevant.

Voor deze kasteelkaart heb je bijvoorbeeld het volgende dobbelresultaat nodig:



BELANGRIJK:

Eén keer kun je tijdens het spel je **kroon** inzetten om nog een dobbelbeurt te krijgen. In dat geval mag je na je tweede dobbelbeurt nog een keer met een aantal dobbelstenen naar wens gooien. Leg de kroon vervolgens in de doos.

BIJVOORBEELD:

Marla is aan de beurt en heeft na haar eerste dobbelbeurt het volgende resultaat:



De volgende kaarten liggen open:

Met dit dobbelresultaat kan Marla aan geen van de voorwaarden voldoen. Ze legt de 2 rode dobbelstenen aan de kant en gooit nog een keer met de andere dobbelstenen.

Het resultaat van de dobbelstenen is:



Met dit dobbelresultaat kan ze aan de voorwaarden van één spelkaart voldoen.



Ze neemt deze spelkaart en legt deze aan een vrije kant van haar binnenplaats.

SPELEINDE

Het spel is afgelopen zodra een speler de vijfde spelkaart aan zijn/haar binnenplaats kan leggen. Gefeliciteerd! Jij bent de dobbelkoning en hebt het spel gewonnen!

VARIANT

Bij deze variant moeten jullie goed onthouden wie is begonnen. Nadat een speler de vijfde spelkaart aan zijn/haar binnenplaats heeft aangelegd, wordt de ronde tot het einde gespeeld zodat elke speler net zo vaak aan de beurt is geweest.

Zijn er nu meer spelers die alle vijf spelkaarten aan hun binnenplaats hebben gelegd? Dan wint degene bij wie de meeste hagedissen in het kasteel te zien zijn.

Als ook hier de stand gelijk is, winnen alle spelers samen.



EL REY DE LOS DADOS JUNIOR

Tirar los dados y construir castillos

¡BIENVENIDOS/AS AL PAÍS DE LOS DADOS!

Aquí incluso los más pequeños/as pueden reinar. Es día de coronación, y todo el mundo espera ser el nuevo Rey de los Dados. Para ello debes construir lo más rápidamente posible un gran castillo con muchas pequeñas torres y habitantes.

¿Quién demostrará tener buena mano con los dados y logrará acabar su castillo en primer lugar?

Un sofisticado juego de dados para 2-4 niños/as a partir de 4 años.

Autor: Nils Nilsson
Ilustración: Gus Batts
Redacción: Markus Singer
Duración de la partida: aprox. 15 minutos



CONTENIDO DEL JUEGO

4 patios de armas, 40 cartas, 4 coronas, 4 dados.

PREPARACIÓN DEL JUEGO



- 1 Cada jugador/a recibe un patio de armas y lo sitúa boca arriba delante suyo.
- 2 También recibe una corona y la coloca en el centro del patio de armas.
- 3 Mezclad todas las cartas y colocadlas boca abajo formando una pila.
- 4 Retirad 2 cartas de la pila y colocadlas boca arriba en el centro de la mesa. Ahora jugáis con estas cartas.
- 5 Preparad los 4 dados.

Podéis devolver a la caja los patios de armas y las coronas que sobran.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

¿Quién ha construido un castillo de arena más recientemente?

Empiezas tú y coges todos los dados.



Tíralos todos.

Con el resultado de la tirada, ¿puedes cumplir la **condición** de una de las cartas que están a la vista?

• ¿Sí?

¡Estupendo! Coge la carta y colócala boca arriba pegada a un lateral libre de tu patio de armas.

• ¿No?

¡Qué lástima! Puedes volver a tirar **una vez**. No hace falta que tires todos los dados, deja aparte los que no necesites. ¿Puedes cumplir una condición ahora? Entonces te quedas esa carta y la colocas pegada a un lateral libre de tu patio de armas.

A continuación, se pone otra carta boca arriba para volver a tener 2. Son las cartas con las que jugará el siguiente jugador/a.

Nota:
Si cumples la condición de ambas cartas, elige una de las dos.



EXPLICACIÓN DE LAS CONDICIONES:

Hay 2 tipos de cartas diferentes:

Cartas con pequeñas torres:

En el caso de estas cartas de castillo, solo tiene relevancia el **color** de los lados del dado. Para esta carta de castillo, por ejemplo, al tirar los dados este resultado sería válido:



(el color y el símbolo del cuarto dado no importa).

Cartas con habitantes del castillo:

En el caso de estas cartas de castillo, solo tiene relevancia el **símbolo** de los lados del dado. Para esta carta de castillo, por ejemplo, es válido este resultado al tirar los dados:



IMPORTANTE:

En una única ocasión durante la partida puedes emplear tu **corona** para poder tirar los dados una vez más: tras tirar los dados dos veces, podrás realizar una tercera tirada con el número de dados que desees. A continuación, deja la corona en la caja.

EJEMPLO:

Le toca a Marla, que, tras tirar los dados por primera vez, logra el siguiente resultado:



Se juega con las siguientes cartas:

Con este resultado no puede cumplir ninguna condición. Deja los 2 dados de color rojo a un lado y tira de nuevo los otros dos.

El resultado de la tirada es:



Con este resultado puede cumplir la condición de una de las cartas.



Se queda esa carta y la coloca pegada a un lateral libre de su patio de armas.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador/a consigue completar las cinco cartas alrededor de su patio de armas. ¡Enhorabuena! Eres el Rey de los Dados, has ganado esta partida.

VARIANTE

En esta variante debéis fijaros en quién ha comenzado. Después de que un niño/a haya colocado la quinta carta alrededor de su patio de armas, se sigue con la ronda hasta que a cada jugador/a le haya tocado el mismo número de veces.

Puede suceder que entonces sea más de un niño/a quien complete su patio de armas. Entonces ganará quien tenga más lagartos en su castillo.

Si sigue habiendo empate, los niños/as empatados ganarán de forma conjunta.





IL RE DEI DADI JUNIOR

**Tirare i dadi, osservare,
costruire castelli**



BENVENUTI NEL REGNO DEI DADI!

Qui si può far pratica sin da piccoli!
Tutti sono in attesa della proclamazione
del nuovo re e sperano di potersi
fregiare del titolo di re dei dadi! Affrettati
dunque a costruire un grande castello
con tante torrette e abitanti.

**Chi possiede la manina più fortunata
e riesce a completare per primo il
proprio castello?**



Un complesso gioco di dadi,
per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

Autore: Nils Nilsson
Illustrazioni: Gus Batts
Testo: Markus Singer
Durata del gioco: 15 minuti circa

DOTAZIONE DEL GIOCO

4 cortili del castello, 40 carte di gioco, 4 corone, 4 dadi

PREPARAZIONE DEL GIOCO



- 1 Ciascun bambino riceve un cortile del castello, che sistema, scoperto, davanti a sé.
- 2 Ottiene anche una corona, che mette sul cortile del castello
- 3 Mescolate tutte le carte di gioco e formate con esse un mazzo di pesca
- 4 Pescate 2 carte di gioco dal mazzo e disponetele, scoperte, al centro del tavolo. Queste sono le vostre carte in vista.
- 5 Tenete pronti tutti e 4 i dadi.

I cortili del castello e le corone rimaste possono venire riposti nella scatola.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario.

Chi ha costruito più di recente un castello di sabbia?

Inizia e prendi tutti i dadi.

Tira tutti e 4 i dadi.

Con i numeri usciti riesci a soddisfare le **condizioni** di una delle carte di gioco in vista?

• **Si?**

Super! Nimm dir die Spielkarte und lege sie offen an eine freie Seite deines Burghofs.

• **No?**

Peccato! Hai a disposizione un **secondo tentativo**. Prima di ripetere il lancio, puoi mettere da parte dei dadi e tirare quelli rimasti. Ora riesci a soddisfare una delle condizioni? In tal caso prendi la carta e deponila, scoperta, accanto a un lato libero del tuo cortile del castello.

Nota:

Se soddisfi le condizioni di entrambe le carte di gioco, ne devi scegliere una.

Pesca poi le carte necessarie in modo che ci siano di nuovo 2 carte in vista e passa il turno al bambino successivo.



SPIEGAZIONE DELLE CONDIZIONI:

Ci sono 2 tipi di carte di gioco:

Carte di gioco con le torrette:

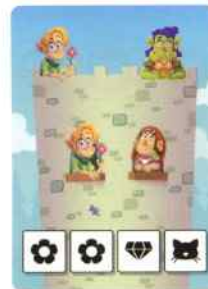
In queste carte del castello conta solo il **colore** delle facce dei dadi. Ad esempio, per ottenere questa carta del castello ti serve il seguente risultato con il lancio dei dadi:



(il colore e il simbolo del quarto dado non hanno importanza).

Carte di gioco con gli abitanti del castello:

In queste carte del castello conta solo il **simbolo** raffigurato sulle facce dei dadi. Ad esempio, per ottenere questa carta del castello ti serve il seguente risultato con il lancio dei dadi:



IMPORTANTE:

Durante il **gioco** puoi utilizzare una **volta** la tua **corona** per richiedere un terzo lancio: Dopo il secondo lancio, puoi quindi tirare di nuovo un numero di dadi a piacere. Poi rimetti la corona nella scatola.



ESEMPIO:

Tocca a Marla, che ha ottenuto il seguente risultato con il suo primo lancio:



Queste sono le carte in vista:

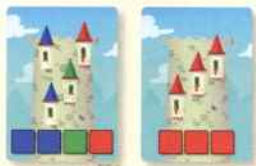
Con questo risultato non riesce a soddisfare nessuna delle condizioni. Mette da parte i due dadi rossi e tira di nuovo gli altri.

Sui dadi è uscito:



Con questo risultato riesce a soddisfare la condizione di una carta di gioco.

Prende la carta di gioco e la depone, scoperta, accanto a un lato libero del suo cortile del castello.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un bambino ha attaccato la quinta carta di gioco al proprio cortile del castello. Congratulazioni, hai vinto e vieni proclamato re dei dadi!

VARIANTE

In questa variante dovete tenere a mente il giocatore iniziale. Dopo che uno dei bambini ha attaccato la quinta carta al proprio cortile del castello, si prosegue fino alla fine del giro, in modo che tutti abbiano giocato per lo stesso numero di turni.

Ci sono più bambini che hanno circondato tutto il proprio cortile del castello? In tal caso vince il bambino sul cui castello è visibile il maggior numero di lucertole.

Se anche così la situazione di parità permane, i giocatori in questione vincono a pari merito.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,
Si vous avez perdu une pièce de jeu, vous pouvez en faire la demande
sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la rubrique Pièces détachées.



Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte
delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de
una pieza de juego que hayáis perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

