

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Zwergenkönig

4216

King of the Goblins • Le Roi des lutins • Kabouterkoning



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

Habermaaß-Spiel Nr. 4216

Zwergenkönig

Ein märchenhaftes Würfelspiel für 2 – 4 mutige Zwerge von 4 – 99 Jahren.

Spielidee: Reiner Knizia
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Zwerge
- 1 Augenwürfel
- 16 Schätze (je 4 Zaubertränke, Zwergenbücher, Kristallkugeln, Ringe)
- 1 Spielanleitung

Alle sieben Jahre wird im Zwergenreich ein neuer König bestimmt. Jeder Zwerg kann am spannenden Wettbewerb teilnehmen. Doch nur, wer genau aufpasst und die flinken Kobolde entdeckt, kann gewinnen ...

Spielziel:

Wer schafft es, mit etwas Würfelglück und Überlegung vier verschiedene Schätze von den flinken Kobolden zu bekommen? Dieser Zwerg gewinnt und wird die nächsten sieben Jahre lang König sein.

Spielvorbereitung:

Nehmt den **Spielplan** und das **Spielmaterial** aus der Schachtel. Stellt das Schachtelunterteil in die Mitte des Tisches und legt den **Spielplan hinein**: Ihr spielt in der Schachtel.

In den Ecken des Spielplanes seht ihr vier farbige Zwergenhäuser: Jedes Kind sucht sich einen **Zwerg** aus und stellt ihn auf das farblich passende **Zwergenhaus**.

Die **Schätze** und der **Würfel** werden neben der Schachtel bereitgelegt. *Spielen weniger als vier Kinder, so werden die übrigen Zwerge beiseite gelegt.*

Der Spielplan besteht aus zwei Teilen:

- **Der obere Teil**, auf dem die Häuser und die Bäume zu sehen sind, hat an vielen Stellen Ausstanzungen.
- **Der untere Teil** ist nur durch die Ausstanzungen sichtbar: Auf ihm sind die Kobolde, die von Baumwipfel zu Baumwipfel flitzen, zu sehen. *Doch niemand weiß, wo welcher Kobold auftauchen wird ...*

4 verschiedene
Schätze sammeln

Spielplan in
Schachtel, Zwerg
auf Haus, Schätze
und Würfel bereit

Finger in Griffloch stecken, unteren Spielplan drehen

So verschwinden die Kobolde:

Zwischen dem blauen und dem gelben Zwergenhaus seht ihr eine **längliche Ausstanzung mit farbigen Rändern**.

Dort hat der untere Spielplan **Grifflöcher**: Der untere Spielplan wird von Zeit zu Zeit gedreht.

Und dann bewegen sich die Kobolde ...

Probiert es aus, um zu sehen, was sich verändert: Ein Kind steckt einen Finger in ein Griffloch und bewegt den unteren Spielplan in Pfeilrichtung (von blau nach gelb).

Zu Beginn soll der untere Spielplan so gedreht werden, dass ein Griffloch genau im blauen und ein zweites im gelben Rand liegt.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer als Erstes den Namen des Märchens gesagt hat, in dem 7 Zwerge auftauchen*, darf beginnen.

Oder: Das jüngste Kind steckt einen Finger in das Griffloch und dreht den Spielplan genau dreimal weiter. Dann schauen alle genau hin: Wie viele Kobolde sind nun zu sehen? Wer zuerst die richtige Anzahl sagt, darf beginnen.

1. Würfeln und Zwerg ziehen:

Würfele einmal und bewege deinen Zwerg auf den Feldern in eine beliebige Richtung.

Es gilt:

- **Du musst nicht die volle gewürfelte Anzahl** weit ziehen:
... Du kannst Würfelpunkte verfallen lassen.
... Oder sogar ganz auf deinen Zug verzichten.
- **Auf jedem Feld kann nur ein Zwerg stehen:**
 - Besetzte Felder werden übersprungen, jedoch mitgezählt.

Wegfeld? Nichts geschieht

Landet dein Zwerg auf einem **Wegfeld**, so geschieht nichts. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Baumfeld?

Landet dein Zwerg jedoch am Ende seines Zuges auf einem **grün umrandeten Baumfeld**, so schaust du nach, ob ein Kobold im Baumwipfel zu sehen ist.

Kein Kobold? Nächstes Kind

- **Ist kein Kobold dort zu sehen?** Du hast kein Glück und musst in der nächsten Runde weitersuchen. Das nachfolgende Kind ist an der Reihe.

*Schneewittchen und die 7 Zwerge

Kobold mit Schatz? Gedicht sagen

- **Ist ein Kobold dort zu sehen? Prima!**
Dann sagst du z. B. das folgende Gedicht auf:

Kobold, Kobold, kleiner Mann
komm doch etwas näher ran;
weil ich dich gesehen habe,
bitt' ich dich um eine Gabe.

Kobolde hören gerne Gedichte und zeigen sich immer dankbar, wenn jemand eines für sie aufsagt. Wenn du möchtest, kannst du natürlich auch ein anderes Gedicht aufsagen.

Schatz nehmen

Dann erhältst du den **Schatz**, den der Kobold **in der Hand** hält. Nimm den **passenden Schatz** (z. B. den Ring) aus dem Vorrat und lege ihn vor dir ab.

Spielplan drehen

Nun **drehst** du den unteren Spielplan weiter. Stecke deinen Finger in das **blau umrandete Griffloch** und drehe in Pfeilrichtung so weit, bis das Griffloch ganz am Ende im gelben Rand liegt.

Dadurch flitzen die Kobolde umher und tauchen in anderen Baumwipfeln auf.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Achtung: Hat der Kobold einen Schatz in seiner Hand, den du schon hast? Du brauchst kein Gedicht aufzusagen, nimmst dir keinen Schatz und drehst den Spielplan nicht. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Großes Zwergenglück!

Es kann passieren, dass du bereits auf einem **Baumfeld** stehst, in dessen Baumwipfel plötzlich ein **Kobold auftaucht**.

Und dieser Kobold hat sogar einen Schatz, den du noch benötigst: Das ist das ganz, ganz große Zwergenglück!

Den passenden Schatz darfst du dir allerdings erst nehmen, wenn du **wieder an der Reihe** bist – und der Kobold dann immer noch in diesem Wipfel sitzt.

In diesem Fall **würfelst** du nicht, sondern nimmst dir den Schatz und drehst den Spielplan anschließend wie beschrieben weiter. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

auf Ziehen verzichten, Schatz nehmen, drehen

Spielende:

Das Spiel endet, sobald der erste Zwerg seinen **vierten Schatz** genommen hat und so das Spiel gewinnt.

Er wird der neue König der Zwerge – natürlich feiert er zuerst ein großes Fest mit Zwergenpunsch und Koboldpudding, zu dem er alle Bewohner des Zwergenwaldes einlädt.

4 verschiedene Schätze? Sieg

King of the Goblins

A fairy-tale game of dice for 2 – 4 brave dwarfs aged 4 to 99.

Author of the game: Reiner Knizia

Illustrations: Anja Dreier-Brückner

Length of the game: 10 minutes approx.



Contents:

- 1 game board
- 4 goblins
- 16 treasures (4 magic potions, 4 goblin's books, 4 crystal balls, 4 rings)
- 1 dice with dots
- 1 set of game instructions

In the kingdom of the goblins every 7 years a new king is proclaimed. Each and every goblin can participate in the competition. However, only the one who observes carefully and discovers the nimble gnomes will be able to win ...

Aim of the game:

Who, with a bit of luck with the dice and some careful reflection, will be able to get 4 different types of treasure from the nimble gnomes? This goblin will be the winner and thus the king for the next seven years.

Preparation of the game:

Take the **game board** and the **material** out of the box.
 Put the bottom part of the box into the centre of the table and **insert the game board**: the game is played inside the box.
 In the corners of the game board there are 4 differently coloured goblin's houses. Each player chooses a **goblin** and puts it on the **goblin's house** of the corresponding colour.
 Get the **treasures** and the **dice** ready next to the game box.
If there are less than four players the extra goblins are put aside.

The game board consists of two parts:

- There is the **upper part** with a number of holes, where the houses and the trees are also shown.
- The **lower part** can only be seen through the holes: there gnomes flit from one treetop to the other.
Nobody knows though, where which gnome will appear ...

collect 4 different types of treasure

game board into the box, goblin onto house, get treasures and dice ready

stick finger into grip hole, turn lower part of game board

throw dice, move goblin

Square? Nothing happens

tree square

No gnome? Next player

How the gnomes disappear:

Between the blue and the yellow dwarf's house there is an **oblong gap with coloured edges**.

Coinciding with the gap, on the lower game board there are **finger grips**. From time to time the lower game board is rotated

And then the gnomes move ...

Try it and watch what happens. A player puts their finger into one grip hole and moves the lower game board in the direction of the arrows (from blue towards yellow).

At the beginning the lower part of the game board should be positioned in such a way that one grip hole coincides exactly with the blue and the other exactly with the yellow edge.

How to play:

Whoever is the first to name the tale in which 7 goblins* play a role, may start.
Or: The youngest player sticks a finger into the grip hole and moves the game board. He does this three times. Then all the players look inside: How many gnomes can be seen? Whoever says the right number first, may start.

1. Rolling the dice and moving goblins

Throw the dice and move your goblin along the squares in any direction.

The rule is:

- You **don't have to use up the complete number of dots**:
 ... so you can decide how many dots you want to use
 ... or renounce using them at all.
- **There can only be one goblin on a square**:
 • occupied squares are jumped over and counted as a dot used.

If your goblin lands on a **normal square**, nothing happens. It's the turn of the next player.

If your goblin lands however on a **green edged tree square** you take a look to see whether a goblin is visible in a tree top.

- **There is no gnome?** You are unlucky and have to continue searching in the next round. It's the turn of the next player.

*Snow White and the 7 Dwarfs

Gnome with treasure?
Recite poem

- **There is a gnome? Well done!**
You recite a poem, for example:

Oh Nimble, nimble little gnome
Please come and leave your comfy home
And as I've spied you sitting there
My prize of treasure ain't so hard to bear

The goblins like poems and are grateful whenever you recite one for them. If you want, of course, you can recite a different poem.

take treasure

You then receive the type of **treasure** which the goblin holds **in his hands**: take the **corresponding item** (eg the ring) from the provisions and put it in front of you.

turn game board

Now you **move** the lower part of the game board: stick your finger in the **blue edged grip hole** and turn the board in the direction of the arrows until the grip hole coincides at the other end of the gap with the yellow edge.

In this way the gnomes flit around and appear on other treetops.
Then it's the turn of the next player.

Watch out: Does the gnome hold a type of treasure which you already have? Then you don't have to recite a poem. However you don't take a treasure, nor rotate the game board.

Gnome appears suddenly?

Goblin's big luck

It may happen that you stand already on a **tree square** and suddenly a gnome **appears in the treetop**.

And, what's more, if this gnome also holds a treasure which you don't have yet – then you have had an enormous dose of goblin's luck.

However, you can't take the corresponding item until **it's your turn again** and if the gnome is still there.

In this case you don't **throw the dice** but take the treasure and rotate the game board as described above. Then it's the turn of the next player.

renounce on moving, take treasure, turn

End of the game:

The game ends as soon as the first goblin has taken his **fourth treasure** thus winning the game.

He will be named the new king of the goblins – and of course first of all a big party takes place with goblin's punch and gnomes pudding to which all the inhabitants of the goblin's wood are invited.

4 different treasures?
Winner

Jeu Habermäß n° 4216

Le roi des lutins

Un fabuleux jeu de dé pour 2 à 4 lutins audacieux de 4 à 99 ans.

Idée: Reiner Knizia
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Durée d'une partie: env. 10 minutes



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 lutins
- 16 trésors (4 boissons magiques, 4 livres de lutin, 4 boules de cristal, 4 bagues)
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Tous les 7 ans, un nouveau roi est élu au royaume des lutins. Chaque lutin peut participer à la passionnante compétition. Mais seul celui qui fera très attention et découvrira les agiles gnomes pourra gagner ...

But du jeu :

Qui va réussir, en ayant de la chance au dé et en réfléchissant bien, à obtenir quatre trésors différents des gnomes ? Ce lutin gagnera et sera le roi pour les sept prochaines années.

Préparatifs :

Retirez le **plateau de jeu** et les **accessoires** de la boîte.

Posez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table et **mettez-y le plateau de jeu** : le jeu se joue dans la boîte.

Dans les coins du plateau de jeu, on peut voir quatre maisons de lutins de couleurs différentes : chaque joueur choisit un **lutin** et le pose sur la **maison** de la couleur correspondante.

Posez les **trésors** et le **dé** à côté de la boîte.

S'il y a moins de quatre joueurs, mettez les lutins en trop de côté.

Le plateau de jeu est divisé en deux parties :

- la **partie supérieure** sur laquelle il y a les maisons et les arbres est pourvue d'un grand nombre de découpes ;
- la **partie inférieure** n'est visible qu'à travers les découpes. Sur cette partie, on peut voir les gnomes qui vont d'arbre en arbre.
Mais personne ne sait à quel endroit va surgir un gnome ...

recupérer 4
trésors différents

mettre le plateau
de jeu dans la
boîte et le lutin
sur la maison,
préparer le dé

mettre un doigt dans un trou, tourner la partie inférieure

Voilà comment les kobolds disparaissent :

Entre la maison bleue et la maison jaune des kobolds, vous pouvez voir une découpe longitudinale dont le bord est de différentes couleurs.

A cet endroit, il y a des trous dans lesquels on peut mettre les doigts, car parfois il faudra tourner le plateau de jeu.

Et alors les kobolds se mettent à changer de place ...

Faites un essai pour voir ce qui se passe : l'un des joueurs met un doigt dans un trou et fait tourner le plateau de jeu inférieur dans le sens de la flèche (de la couleur bleue vers la couleur jaune).

Au début du jeu, le plateau de jeu doit être tourné de manière à ce qu'un trou coïncide exactement avec le bord bleu et un second trou avec le bord jaune.

Déroulement du jeu :

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

Celui qui aura dit en premier le nom du conte avec les 7 nains* a le droit de commencer.

Ou bien le joueur le plus jeune met un doigt dans le trou et tourne le plateau de jeu trois fois. Combien de gnomes peut-on voir maintenant ?

Celui qui dit le bon nombre en premier a le droit de commencer.

1. Lancer le dé et avancer le lutin :

Lance le dé une fois et déplace ton lutin sur les cases dans n'importe quelle direction.

Il faudra tenir compte des règles ci-dessous :

- Tu n'es pas obligé d'avancer du nombre correspondant de points sur lequel le dé est tombé :
... tu peux décider de ne pas tous les utiliser
... ou bien passer ton tour.
- Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'un seul lutin :
 - on passe par dessus les cases occupées en les comptant quand même.

Case-chemin ! Il ne se passe rien

Si ton lutin arrive sur une case-chemin, il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.

Case-arbre ?

Si ton nain arrive sur une case-arbre aux bords verts, regarde s'il y a un gnome dans l'arbre :

Pas de gnome ?
Joueur suivant

- Il n'y a pas de gnome dans l'arbre ? Tu n'as pas de chance et tu devras continuer de chercher au tour suivant. C'est au tour du joueur suivant.

*Blanche-neige et les 7 nains

Gnome avec trésor ?
Réciter un poème

- Il y a un gnome dans l'arbre ? Bravo !
Tu récites alors un petit poème, p. ex. :

Gnome, gnome, petit homme
Viens donc près de moi,
Ton trésor donne-moi,
Gnome, gnome, petit homme.

prendre le trésor

Les gnomes aiment bien entendre des poèmes et sont toujours reconnaissants quand quelqu'un leur en récite un. Si tu veux, tu peux bien sûr réciter un autre poème.

Tu as alors le droit d'obtenir le trésor que le gnome tient dans sa main. Prends le trésor correspondant (p. ex. l'anneau) dans la réserve et pose-le devant toi.

tourner le jeu

Ensuite, tu tournes le plateau de jeu inférieur. Mets un doigt dans le trou correspondant au bord bleu et tourne le plateau dans le sens de la flèche jusqu'à ce que le trou coïncide avec le bord jaune.

Les gnomes se déplacent alors dans tous les sens et réapparaissent dans d'autres arbres.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Attention : est-ce que le gnome tient un trésor que tu as déjà ?

Tu n'es pas obligé de réciter de poème, tu prends le trésor, mais ne tournes pas le plateau de jeu. C'est au tour du joueur suivant.

La chance des lutins !

Il peut arriver que tu sois déjà dans un arbre et qu'un gnome y fasse une soudaine apparition.

Et ce gnome a même un trésor que tu n'as pas encore : quelle chance ! Mais tu n'auras le droit de prendre ce trésor qu'au tour suivant et si le gnome est encore dans cet arbre.

Dans ce cas, tu ne lances pas le dé : tu prends le trésor et tournes le plateau de jeu comme décrit plus haut. C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le premier nain a pris son quatrième trésor : il est le gagnant.

C'est le nouveau roi des lutins et il fête cet événement en offrant du vin de lutin et du pudding de gnome à tous les habitants du royaume des lutins.

4 trésors différents ?
Victoire

Habermaaf-spel nr. 4216

Kabouterkoning

Een sprookjesachtig dobbelspel voor 2 – 4 dappere kabouters van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Reiner Knizia
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 10 minuten



Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 4 kabouters
- 16 schatten (4 toverdranken, 4 kabouterboeken, 4 glazen knikkers, 4 ringen)
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregels

Elke 7 jaar wordt in het rijk der kabouters een nieuwe koning aangewezen. Elke kabouter kan aan de spannende wedstrijd meedoen. Maar alleen wie goed oplet en de vlugge kobolden ontdekt, kan de wedstrijd winnen ...

Doel van het spel:

Wie slaagt er in om met een beetje geluk bij het dobbelen en wat nadenken vier verschillende schatten van de kobolden te verkrijgen? Deze kabouter wint en is gedurende de eerstvolgende zeven jaar de koning.

Spelvoorbereiding:

Haal het **spelmateriaal** en het **spelbord** uit de doos. Leg de bodem van de doos in het midden op tafel en leg het **spelbord erin**: er wordt in de doos gespeeld. In de hoeken van het spelbord zijn vier gekleurde kabouterhuizen te zien. Elk kind zoekt een **kabouter** uit en zet hem op het bijpassende **kabouterhuis** van dezelfde kleur. De **schatten** en de **dobbelsteen** worden naast de doos klaargelegd. *Als er minder dan vier kinderen meespelen, dan worden de overgebleven kabouters apart gelegd.*

Het spelbord bestaat uit twee delen:

- **Het bovenste gedeelte**, waarop de huizen en de bomen te zien zijn, heeft op verschillende plaatsen uitsparingen.
- **Het onderste gedeelte** is slechts zichtbaar door de uitsparingen: hierop zijn de kobolden te zien, die van boomtop tot boomtop flitsen. *Maar niemand weet welke kobold waar opduikt ...*

4 verschillende schatten verzamelen

spelbord in doos, kabouter op huis, schatten en dobbelsteen klaar

vinger in grijpgat steken, onderste spelbord draaien

1 x gooien, kabouter verzetten

Speelveld? Er gebeurt niets

Boomveld?

Geen gnome? Volgende kind

Zo verdwijnen de kobolden:

Tussen het blauwe en het gele kabouterhuis is een **langwerpige uitsparing met gekleurde randen te zien**.

Daar heeft het onderste spelbord **grijpgaten**: het onderste spelbord wordt van tijd tot tijd verdraaid.

En dan zetten de kobolden zich in beweging ...

Probeer het 's uit om te kijken wat er verandert: een van de kinderen steekt een vinger in een grijpgat en beweegt het onderste spelbord in de richting van de pijl (van blauw naar geel).

Bij het begin moet het onderste spelbord zodanig worden verdraaid, dat een grijpgat precies binnen de blauwe rand ligt en een tweede binnen de gele.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie als eerste de naam van het sprookje heeft gezegd, waarin 7 kabouters of dwergen voorkomen*, mag beginnen.

Of: het jongste kind steekt een vinger in het grijpgat en draait het spelbord precies drie keer verder. Daarna kijkt iedereen goed: hoeveel kobolden zijn er nu te zien? Wie als eerste het juiste aantal zegt, mag beginnen.

1. Gooien en de kabouter verzetten:

Gooi één keer en verzet je kabouter over de velden in een richting naar keuze.

Er geldt:

- Je hoeft niet het **gehele aantal gegooide ogen verder te gaan**:
 - ... je mag gegooide ogen laten vervallen.
 - ... of zelfs helemaal van je zet afzien.
- **Op een veld kan maar één dwerg staan**:
 - Bezette velden worden overgeslagen, maar wel meegeteld.

Komt een dwerg op een **speelveld**, dan gebeurt er niets. Het volgende kind is aan de beurt.

Komt een dwerg echter aan het eind van zijn zet op een **groengerand boomveld**, dan moet je kijken of er een kobold in de boomtop is te zien.

- **Is er geen kobold te zien?** Dan heb je geen geluk en moet je in de volgende ronde verder zoeken. Het volgende kind is aan de beurt.

*Sneeuwwitje en de 7 dwergen

Kobold met
schat?
Gedicht opzeggen

- **Is er een kobold te zien? Goed zo!**
Dan zeg je bv. het volgende gedicht op:

Kobold, kobold, kleine vent
waarom toch steeds weggerend,
nu ik je eenmaal heb gezien,
vraag ik je een gift, mijn vriend.

Kobolden luisteren graag naar gedichten en betonen altijd hun dank, wanneer iemand er eentje voor hen opzegt. Als je wilt, kan je natuurlijk ook een ander gedicht opzeggen.

schat pakken

Vervolgens ontvang je de **schat**, die de kobold **in zijn hand** houdt. Neem de **betreffende schat** (bv. een ring) uit de voorraad en leg hem voor je neer.

spelbord
verdraaien

Nu **draai** je het onderste spelbord verder. Steek je vinger in het **blauwgerande grijpgat** en draai het net zo ver in de richting van de pijl, tot het grijpgat helemaal aan het eind binnen de gele rand ligt.
Hierdoor flitsen de kobolden in het rond en duiken in andere boomtoppen op.
Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Opgelet: heeft de kobold een schat in zijn hand die je al in je bezit hebt? Dan hoeft je geen gedicht op te zeggen, pak je geen schat en verdraai je ook niet het spelbord. Het volgende kind is aan de beurt.

Kobold duikt
plotseling op?
Op beurt
wachten, schat
pakken, draaien

Grote kabouterbof!

Het kan gebeuren, dat je al op een **boomveld** staat, waar plotseling een **kobold** in de boomkruin **opduikt**.

En deze kobold heeft bovendien een schat die jij nog nodig hebt: dat is nog eens een reuzegrote kabouterbof!

De bijbehorende schat mag je pas pakken, wanneer je **opnieuw aan de beurt bent** – en de kobold nog steeds in deze boomtop zit.

In dit geval **gooi** je niet met de dobbelsteen, maar pak je de schat en draai je het spelbord vervolgens zoals beschreven verder. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

4 verschillende
schatten?
gewonnen

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra de eerste kabouter zijn **vierde schat** heeft gepakt en zo het spel heeft gewonnen.

Hij is nu de nieuwe kabouterkoning – en natuurlijk viert hij als eerste een groot feest met kabouterpunch en koboldpudding, waarvoor alle bewoners van het dwergenbos worden uitgenodigd.