



King of the Castle

Contents:

4 playing boards, 1 castle, 1 moat, 1 crown, 4 kings, 4 card stands, 1 spinner, 1 number dice, 1 colour dice, 1 dice shaker

COUNTING GAME

Object

To be the first player to reach the castle and win the crown.

To play

- The castle is placed in the centre of the moat, in the middle of the table.
- Each player chooses a king and a playing board with a matching coloured start arrow. The board is placed on the table, colour dots face down, so that the path leads to the castle. Players place their kings on the start arrows. Only the number dice is used for this game.
- The youngest player begins by throwing the dice and spinning the spinner.
- If the spinner points to a castle, the player moves the number of spaces shown on the dice. If the spinner points to a snail, the player does not move on that turn. Play then passes to the next person.
- Play continues until one player reaches the last space on their board. Players do not need to throw the exact number to reach the end and win the crown.

The winner

The winner is the first player to reach the castle. The winner puts on the king's crown!

COLOUR GAME

Object

To be the first player to reach the castle and win the crown.

To play

- The castle is placed in the centre of the moat, in the middle of the table.
- Each player chooses a king and a playing board with a matching coloured start arrow. The board is placed on the table, colour dots face up, so that the path leads to the castle. Players place their kings on the start arrows. Only the colour dice is used for this game.
- The youngest player begins by throwing the colour dice and spinning the spinner.
- If the spinner points to a castle, the player moves to the next colour dot that matches the one on the dice. If the spinner points to a snail, the player does not move on that turn. Play then passes to the next person.
- Play continues until one player reaches the last colour dot on their board. Players must throw the correct matching colour to reach the end and win the crown.

The winner

The winner is the first player to reach the castle. The winner puts on the king's crown!

ROUNDS

Games may be played in rounds. After the first round, the winner wears the crown while the next round is played. The crown is then passed to the next winner.



©2006 Orchard Toys, Formlend Ltd
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England

www.orchardtoys.com

Ref: 061 Made in England

Please retain this information for future reference.

Not suitable for children under 36 months due to small parts.



Il re del castello

Contiene:

4 cartelle, 1 castello, 1 fossato, 1 corona, 4 re, 4 piedistalli, 1 ruota, 1 dado numerato, 1 dado colorato, 1 bicchiere per il dado

GIOCO CON I NUMERI

Obiettivo

Essere il primo a raggiungere il castello e conquistare la corona.

Come si gioca

- Il castello viene posto al centro del fossato, in mezzo al tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un re e una cartella con la freccia di partenza dello stesso colore. La cartella, con i pallini colorati in giù, va sistemata in modo che il sentiero conduca al castello. I giocatori pongono i propri re sulle caselle di partenza. Per questo gioco si usa soltanto il dado numerato.
- Il giocatore più giovane lancia il dado e fa girare la ruota.
- Se la freccia indica un castello, il giocatore avanza del numero di spazi indicato dal dado. Se invece indica una lumaca, il giocatore resta fermo e il turno passa alla persona successiva.
- Il gioco continua finché un giocatore arriva sull'ultima casella del sentiero. Non è necessario ottenere il numero esatto per raggiungere la fine e conquistare la corona.

Il vincitore

Vince chi raggiunge per primo il castello. Il vincitore si mette in testa la corona del re!

GIOCO CON I COLORI

Obiettivo

Essere il primo a raggiungere il castello e conquistare la corona.

Come si gioca

- Il castello viene posto al centro del fossato, in mezzo al tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un re e una cartella con la freccia di partenza dello stesso colore. La cartella, con i pallini colorati in su, va sistemata sul tavolo in modo che il sentiero conduca al castello. I giocatori pongono i propri re sulle caselle di partenza. Per questo gioco si usa soltanto il dado colorato.
- Il giocatore più giovane lancia il dado e fa girare la ruota.
- Se la freccia indica un castello, il giocatore si sposta sul più vicino pallino colorato corrispondente a quello segnato dal dado. Se invece indica una lumaca, il giocatore resta fermo e il turno passa alla persona successiva.
- Il gioco continua finché un giocatore arriva sull'ultima casella del sentiero. I giocatori devono lanciare il colore giusto per raggiungere la fine e impossessarsi della corona.

Il vincitore

Vince chi raggiunge per primo il castello. Il vincitore si mette in testa la corona del re!

TURNI

Si può anche giocare a turni. Il vincitore del primo turno tiene la corona in testa durante il turno successivo. La corona verrà poi passata al nuovo vincitore.



El rey del castillo

Contenido:

4 tableros de juego, 1 castillo, 1 foso, 1 corona, 4 reyes, 4 soportes para tarjetas, 1 ruleta, 1 dado numérico, 1 dado de colores, 1 cubilete

JUEGO DE NÚMEROS

Objetivo

Ser el primer jugador en alcanzar el castillo y obtener la corona.

Cómo jugar

- El castillo está situado en el centro del foso, en medio de la mesa.
- Cada jugador elige un rey y un tablero con una flecha de inicio del mismo color. El tablero se coloca en la mesa con los puntos de colores boca abajo, de manera que el camino lleve al castillo. Los jugadores colocan sus reyes en las flechas de inicio. En este juego sólo se utiliza el dado numérico.
- El jugador más joven es el primero en tirar los dados y hacer girar la ruleta.
- Si la ruleta apunta al castillo, el jugador mueve su ficha el número de casillas que indique el dado. Si la ruleta apunta a un caracol, el jugador no se mueve en ese turno. El turno pasa al siguiente jugador.
- El juego continúa hasta que uno de los jugadores haya completado su tablero. No es necesario que los jugadores saquen el número exacto para alcanzar el final y ganar la corona.

Ganador

Gana el jugador que llega primero al castillo. ¡El ganador se pone la corona del rey!

JUEGO DE COLORES

Objetivo

Ser el primer jugador en alcanzar el castillo y obtener la corona.

Cómo jugar

- El castillo está situado en el centro del foso, en medio de la mesa.
- Cada jugador elige un rey y un tablero con una flecha de inicio del mismo color. El tablero se coloca en la mesa con los puntos de colores boca arriba, de manera que el camino lleve al castillo. Los jugadores colocan sus reyes en las flechas de inicio. En este juego sólo se utiliza el dado de colores.
- El jugador más joven es el primero en tirar los dados y hacer girar la ruleta.
- Si la ruleta apunta al castillo, el jugador se mueve al siguiente punto de color que coincide con el color del dado. Si la ruleta apunta a un caracol, el jugador no se mueve en ese turno. El turno pasa al siguiente jugador.
- El juego continúa hasta que uno de los jugadores haya completado su tablero. Los jugadores deben obtener el color correcto para alcanzar el final y obtener la corona.

Ganador

Gana el jugador que llega primero al castillo. ¡El ganador se pone la corona del rey!

PARTIDAS

Se pueden jugar varias partidas. Después de la primera partida, el ganador lleva la corona mientras se juega la segunda partida. El siguiente ganador consigue la corona.



Koning van het kasteel

Inhoud:

4 spelborden, 1 kasteel, 1 slotgracht, 1 kroon, 4 koningen, 4 kaartstandaards, 1 draaischijf, 1 gewone dobbelsteen, 1 kleurendobbelsteen, 1 beker

TELSPEL

Doel van het spel

Wie bereikt als eerste het kasteel en wint de kroon?

Spelregels

- Het kasteel wordt midden op de tafel in het midden van de slotgracht geplaatst.
- Elke speler kiest een koning en een spelbord met de startpijl in dezelfde kleur. Het bord wordt midden op de tafel geplaatst met de gekleurde stippen naar beneden zodat het pad naar het kasteel leidt. De spelers zetten hun koning op de startpijlen. Voor dit spel wordt alleen de gewone dobbelsteen gebruikt.
- De jongste speler begint door de dobbelsteen te gooien en de draaischijf te draaien.
- Als de draaischijf een kasteel aanwijst, gaat de speler het gegooide aantal ogen vooruit. Als de draaischijf een slak aanwijst, slaat de speler die beurt over. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel gaat verder totdat één speler het laatste vakje op het bord heeft bereikt. De spelers hoeven niet het exacte aantal ogen te gooien om het einde te bereiken en de kroon te winnen.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die het kasteel bereikt. De winnaar zet de kroon van de koning op!

KLEURENSPEL

Doel van het spel

Wie bereikt als eerste het kasteel en wint de kroon?

Spelregels

- Het kasteel wordt midden op de tafel in het midden van de slotgracht geplaatst.
- Elke speler kiest een koning en een spelbord met de startpijl in dezelfde kleur. Het bord wordt midden op de tafel geplaatst met de gekleurde stippen naar boven zodat het pad naar het kasteel leidt. De spelers zetten hun koning op de startpijlen. Voor dit spel wordt alleen de kleurendobbelsteen gebruikt.
- De jongste speler begint door de kleurendobbelsteen te gooien en de draaischijf te draaien.
- Als de draaischijf een kasteel aanwijst, gaat de speler naar de volgende stip met de gegooide kleur. Als de draaischijf een slak aanwijst, slaat de speler die beurt over. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel gaat verder totdat één speler het laatste vakje op het bord heeft bereikt. Spelers moeten de juiste kleur gooien om het einde te bereiken en de kroon te winnen.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die het kasteel bereikt. De winnaar zet de kroon van de koning op!

RONDEN

Het spel kan in rondes worden gespeeld. Na de eerste ronde, draagt de winnaar de kroon terwijl de volgende ronde wordt gespeeld. De kroon wordt vervolgens doorgegeven aan de volgende winnaar.



©2006 Orchard Toys, Formlend Ltd
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, Inghilterra
www.orchardtoys.com

Rif: 061 Fabricato in Inghilterra

Conservare queste informazioni per consultazioni future.

Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi:
contenere piccole parti.



©2006 Orchard Toys, Formlend Ltd
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, Inglaterra
www.orchardtoys.com

Rif.: 061 Fabricado en Inglaterra

Conservar esta información para consultarla en el futuro.

No recomendado para niños menores de 36 meses:
contiene piezas pequeñas.



©2006 Orchard Toys, Formlend Ltd
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, Engeland
www.orchardtoys.com

Rif: 061 Gemaakt in Engeland

Bewaar deze informatie ter referentie.

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden
vanwege eventuele kleine onderdelen.