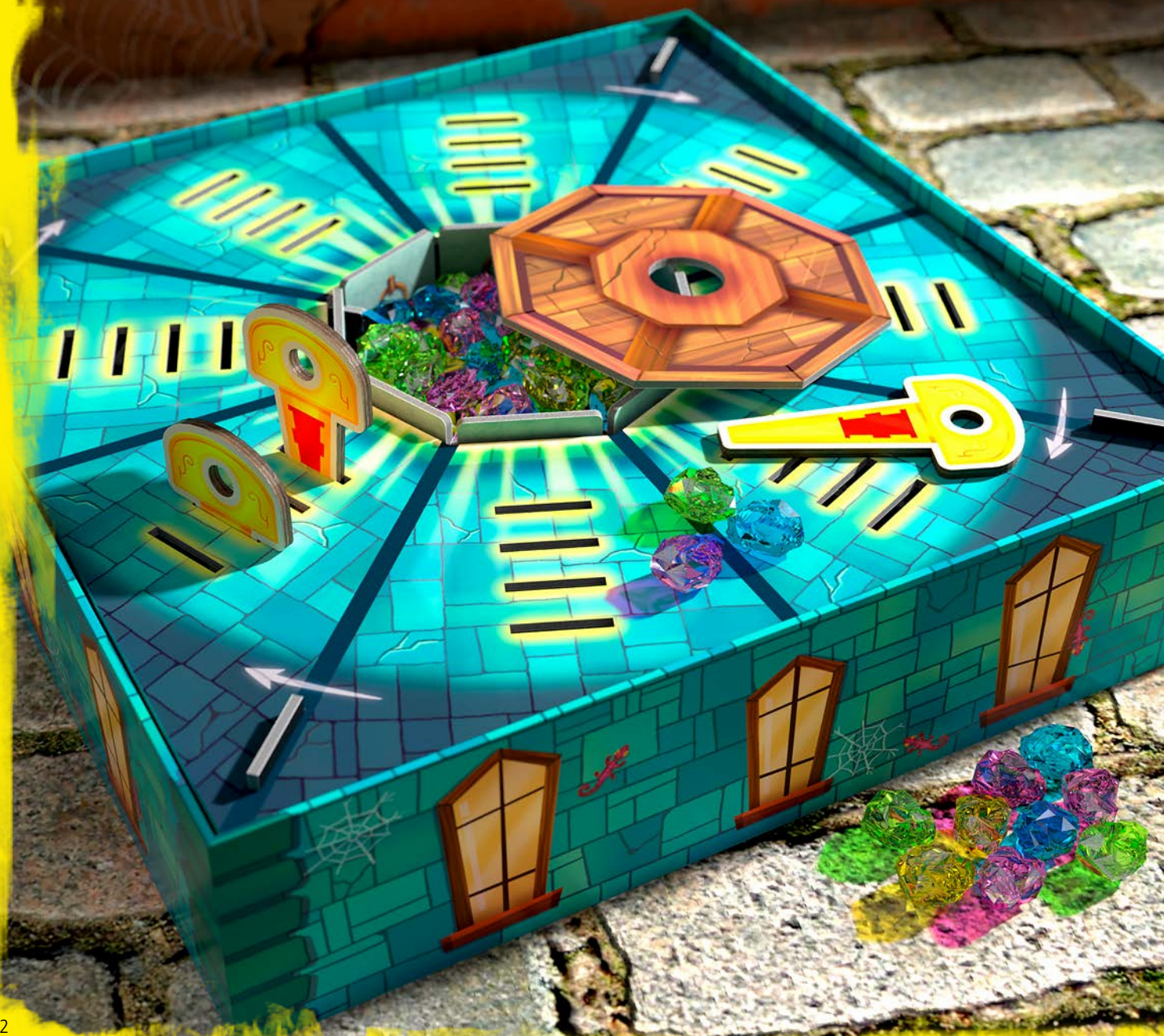


Entschlüsselt!

Schritt für Schritt zum großen Schatz

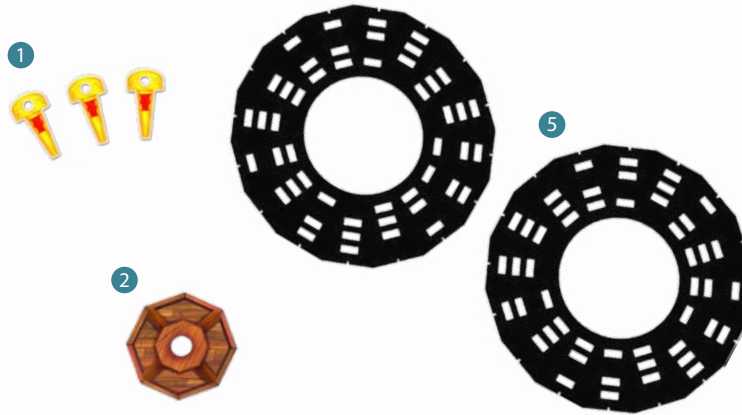



Clever Keys · Trésor à la clé ! · Ontgrendeld!
¡Descifrado! · Le chiavi rivelatrici



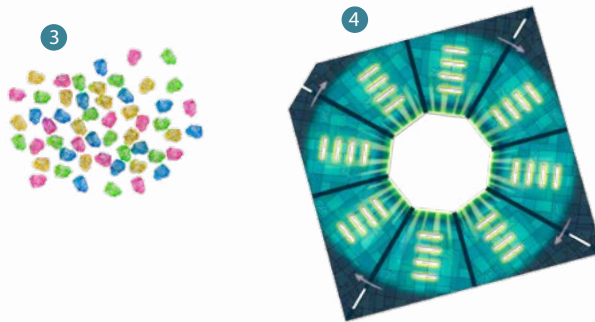
Spielinhalt • Contents • Contenu du jeu • Inhoud van het spel
• Contenido del juego • Dotazione del gioco


- 1 3 Schlüssel 
- 2 1 Abdeckung
- 3 52 bunte Edelsteine
- 4 1 Spielplan
- 5 2 Lochplatten
- 6 18-teiliger Stecksatz für den Unterbau
1 illustrierter Schachtelboden
1 Spielanleitung



- 1 3 sleutels 
- 2 1 deksel
- 3 52 gekleurde edelstenen
- 4 1 spelbord
- 5 2 geperforeerde platen
- 6 18-delige set voor onderconstructie
1 bodem
1 handleiding

- 1 3 keys 
- 2 1 chamber cover
- 3 52 colored gemstones
- 4 1 game board
- 5 2 key-slot boards
- 6 18-piece game base
1 illustrated box bottom
1 rulebook



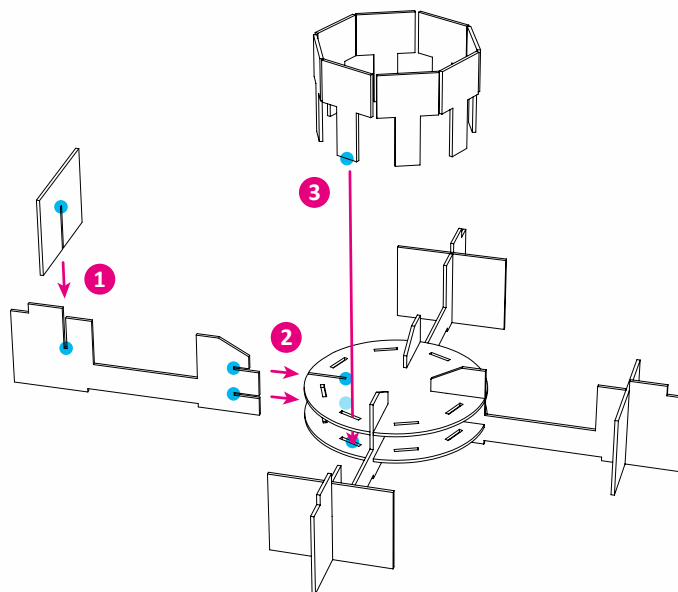
- 1 3 llaves 
- 2 1 tapa
- 3 52 piedras preciosas
- 4 1 tablero
- 5 2 matrices perforadas
- 6 conjunto de 18 pegatinas
1 base de la caja
1 instrucciones

- 1 3 clés 
- 2 1 cache
- 3 52 pierres précieuses multicolores
- 4 1 plateau de jeu
- 5 2 plaques perforées
- 6 18 pièces à assembler
1 fond de la boîte
1 règle du jeu



- 1 3 chiavi 
- 2 1 coperchio
- 3 52 pietre preziose colorate
- 4 1 tabellone di gioco
- 5 2 dischi forati
- 6 18 pezzi da assemblare
1 fondo della scatola
1 istruzioni di gioco

Spielvorbereitung • Game Setup • Préparation du jeu • Voorbereiding van het spel • Preparación del juego • Preparazione del gioco



Vor dem ersten Spiel:

Löst die Pappteile vorsichtig aus den Tableaus. Packt alle fleißig mit an, damit es schneller geht. Die Rahmen der Tableaus und die vielen kleinen Papp-Plättchen können danach entsorgt werden.

Steckt nun wie abgebildet die 18 Teile des Unterbaus zusammen und setzt eine der beiden Lochplatten ein. Lasst euch hierbei von einem Erwachsenen helfen. Die Ausrichtung der eingesetzten Lochplatte ist beliebig. Einmal zusammengesetzt, wird der Unterbau künftig nicht mehr auseinandergebaut.

Before the First Game:

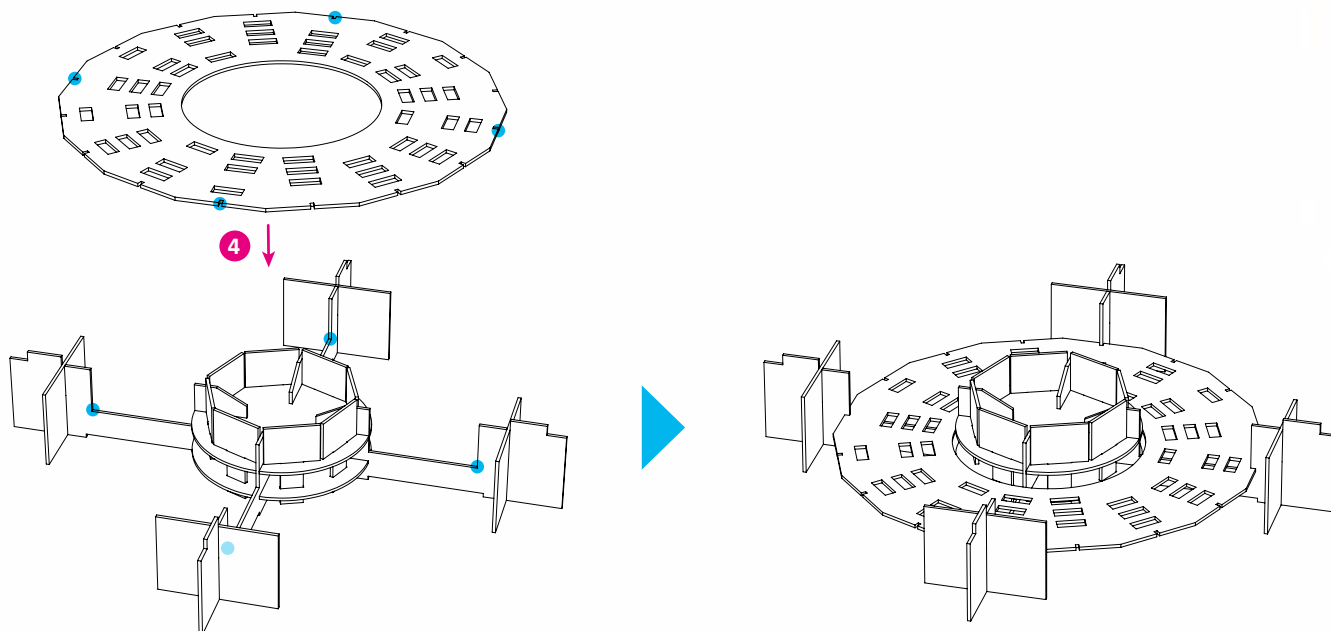
Carefully pop out the pieces from the cardboard punchboards. If everyone works together, this can be done quickly. The punchboard frames and small scrap cardboard pieces can then be discarded.

Now put the 18 pieces of the game's base together as illustrated, and place one of the key-slot boards on top. You can have an adult help you with this. The orientation of the key-slot board is not important. Once put together, the game base's underlying structure is not taken apart again, only the key-slot board is changed or rotated.

Avant de jouer pour la première fois:

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Pour gagner du temps, tout le monde peut participer. Vous pouvez ensuite jeter les cadres et les nombreuses petites chutes de carton.

À présent, assemblez les 18 éléments qui servent de fondation au plateau comme illustré et installez une des deux plaques perforées. Pour ce faire, demandez à un adulte de vous aider. Il n'y a pas de sens particulier pour l'installation de la plaque perforée. Une fois assemblée, la fondation ne sera plus démontée.



Voor het eerste spel:

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit de borden. Help allemaal mee zodat het sneller gaat. De overblijvende kaders en kleine stukjes karton, kunnen jullie weggooien.

Steek nu zoals afgebeeld, de 18 delen van de onderconstructie in elkaar en leg een van de geperforeerde platen erin. Laat je hierbij helpen door een volwassene. De richting van de geperforeerde plaat is niet belangrijk. Eenmaal gemonteerd, wordt de onderconstructie niet meer uit elkaar gehaald.

Antes de jugar por primera vez:

Separad con cuidado las piezas de cartón de su marco. Si trabajáis todos juntos terminaréis más rápido. Los marcos de cartón y los recortes sobrantes pueden desecharse a continuación.

Montad ahora las 18 piezas de la base como se muestra en la ilustración y colocad una de las dos matrices perforadas. Pedid ayuda a un adulto. No importa en qué sentido coloquéis la matriz perforada. Una vez montada, la base no podrá volver a desmontarse.

Prima di giocare per la prima volta:

Staccate con cautela i pezzi di cartone dalle tavole. Date tutti una mano, così finite prima. Potete poi gettare via e smaltire i bordi delle tavole e le numerose piccole parti di cartone.

Assemblate, con l'aiuto di un adulto, i 18 pezzi della struttura come mostrato nella figura e scegliete uno dei due dischi forati. Potete orientare il disco forato come preferite. Una volta costruita, non c'è più bisogno di smontare la struttura.



Die zweite Lochplatte wird vorerst nicht benötigt, sie dient der Variation des Spiels (mehr dazu am Ende dieser Anleitung). Legt sie wie abgebildet in den Schachtelboden **1**, stellt den Unterbau samt erster Lochplatte darüber **2** und setzt den Spielplan oben auf **3**. Abschließend befüllt ihr die Schatzkammer mit den Edelsteinen **4** und legt die Abdeckung oben auf **5**. Fertig ist das Turmzimmer. Haltet die drei Schlüssel bereit.



At first, the second key-slot board is not required – it is used in a variant of the game (more information at the end of the rules). Place it as pictured in the bottom of the box **1**, place the game's base structure with the other key-slot board on top **2**, then place the game board on top of that **3**. Then fill the secret chamber with gemstones **4** and place the cover on the chamber **5**. The tower room is now complete, and you are ready to play. Keep the three Keys handy.



Dans un premier temps, vous n'avez pas besoin de la seconde plaque perforée. Elle sert dans la variante du jeu (voir à la fin de cette notice pour en savoir plus). Placez une des 2 plaques perforées dans la partie inférieure de la boîte comme sur l'illustration **1**, posez la fondation avec la première plaque perforée par-dessus **2**, puis posez le plateau de jeu sur le dessus **3**. Remplissez ensuite la salle du trésor de pierres précieuses **4** et posez le cache dessus **5**. La salle du donjon est fin prête. Préparez les trois clés.



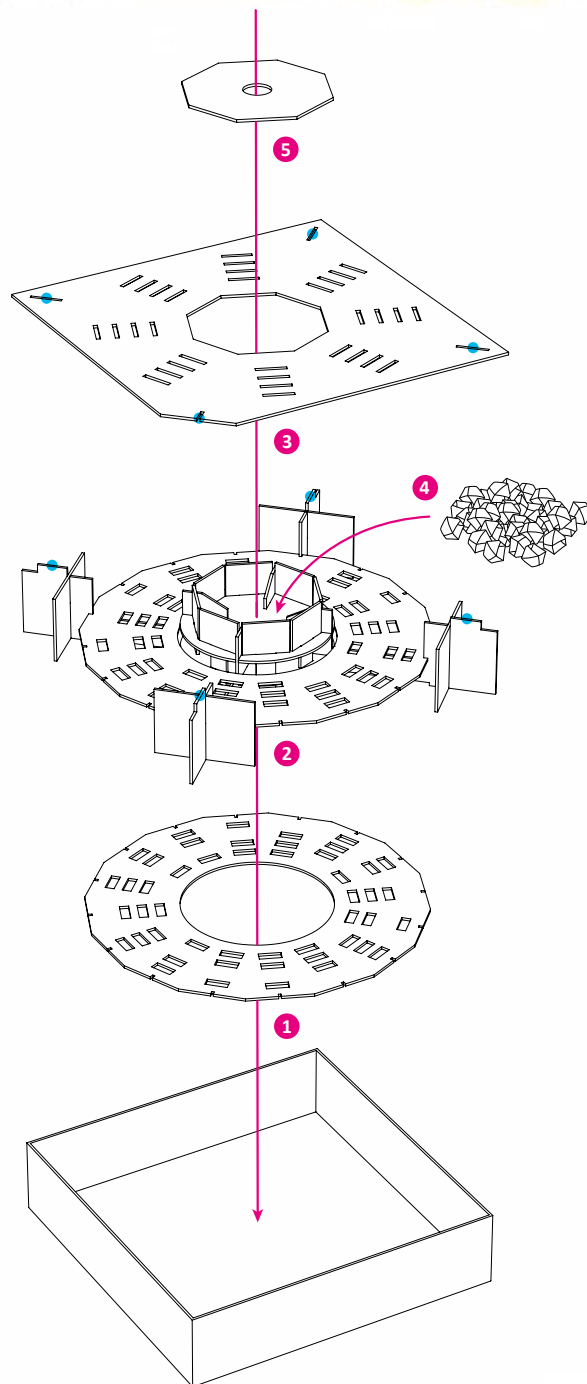
De tweede geperforeerde plaat heb je nu nog niet nodig. Deze wordt gebruikt in een andere spelvariant (waarover meer aan het einde van deze handleiding). Leg deze plaat zoals afgebeeld onderin de doos **1**, zet de onderconstructie met de geperforeerde plaat daaroverheen **2** en leg daarbovenop weer het spelbord **3**. Vul de schatkamer met de edelstenen **4** en leg daarbovenop de afdekking **5**. De torenkamer is klaar. Houd de drie sleutels bij de hand.

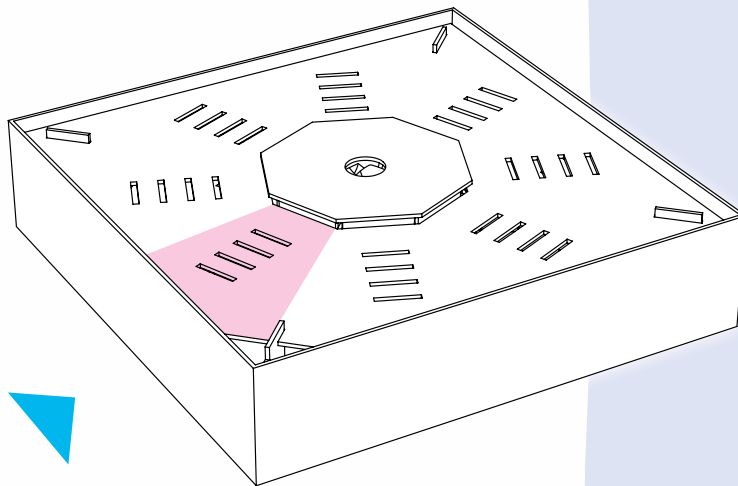



Inicialmente no hace falta colocar la segunda matriz perforada; sirve para una variante del juego (más información al final de estas instrucciones). Colocadla en la base de la caja del juego **1**, como se muestra en la ilustración. Colocad la base con la primera matriz encima **2** y, por último, el tablero encima del conjunto **3**. Para finalizar, llenad la cámara del tesoro con las piedras preciosas **4** y colocad la tapa encima **5**. La habitación de la torre está lista. Preparad las tres llaves.





Il secondo disco forato al momento non è necessario: servirà per variare il gioco (per maggiori dettagli vedere alla fine delle presenti istruzioni). Mettetelo come illustrato sul fondo della scatola **1**, appoggiatevi sopra la struttura con il primo disco forato **2** sopra il quale appoggerete il tabellone di gioco **3**. Riempite infine di pietre preziose **4** la cripta del tesoro e appoggiatevi sopra il coperchio **5**. La stanza della torre è pronta. Tenete pronte le tre chiavi.








 **Zur Info:** Das Spielfeld ist um die Schatzkammer herum in **8 Bereiche** eingeteilt. Jeder Bereich hat 4 Schlitzte. In jeweils 3 der 4 Schlitzte lassen sich die Schlüssel bis zum Anschlag hineinstecken, in jeweils einem dagegen nicht.

 **Note:** The game area around the secret chamber is divided into **8 sections**. Each section has 4 slots. A key can only be inserted into 3 of the 4 slots. In the 4th slot, the key will not fit and the red mark will show on the key.

 **Remarque :** l'espace de jeu est divisé en **8 zones** autour de la salle du trésor. Chaque zone comporte 4 fentes. Les clés s'enfoncent jusqu'à la butée dans 3 des 4 fentes. Dans la quatrième, c'est impossible.

 **Ter info:** Het speelveld rondom de schatkamer is in **8 gedeeltes** verdeeld. Elk gedeelte heeft 4 gleuven. In 3 van de 4 gleuven kunnen de sleutels tot aan de aanslag ingestoken worden, in eentje niet.

 **Nota:** La zona de juego en torno a la cámara del tesoro está dividida en **8 áreas**. Cada área cuenta con 4 hendiduras. En 3 de las 4 hendiduras pueden introducirse las llaves hasta el tope; en una de ellas, no.

 **Nota:** il campo di gioco che circonda la cripta del tesoro è suddiviso in **8 zone**, ognuna delle quali contiene 4 fessure. La chiave entra fino in fondo in 3 fessure su 4 di ogni zona. Ciò significa che in ogni zona c'è una fessura dove la chiave non entra.



Entschlüsselt!

Schritt für Schritt zum großen Schatz

Ein aufschlussreiches Memospiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren.

Autoren: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Illustration:** Gus Batts · **Redaktion:** Thade Precht

Lizenzgeber: studiogiochi · **Spieldauer:** ca. 20 Minuten



Du bist mit deinen Freunden auf Erkundungstour in einer alten, verlassenen Burg. Neugierig durchstreift ihr die vielen Gänge und Kammern, bis ihr schließlich in ein großes Turmzimmer gelangt. Der steinerne Boden ist übersät mit tiefen Schlitzen – und drei riesige Schlüssel liegen bereit. Rasch zählt ihr eins und eins zusammen, steckt einen der Schlüssel in einen Schlitz und siehe da: In der Mitte des Zimmers öffnet sich wie von Geisterhand eine Luke, gerade lange genug, um den Blick auf eine darunterliegende Kammer mit etlichen funkelnden Edelsteinen freizugeben. Los geht die große Schatzjagd! Mit einem guten Gedächtnis, etwas Glück und einer gesunden Portion Mut versucht ihr, die Schlüssel in die richtigen Schlitze zu stecken, um möglichst viele Edelsteine zu erbeuten. Doch Vorsicht: Wer einen falschen Schlitz erwischt, geht leer aus!

Wer am Ende des Spiels die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt in einem echten Burgturm war, beginnt. In deinem Spielzug wählst du einen beliebigen der 3 Schlüssel aus:

Steckt der gewählte Schlüssel bisher noch nicht im Spielplan?

Dann steckst du ihn nun in einen beliebigen freien Schlitz eines beliebigen, nicht gesperrten Bereichs.



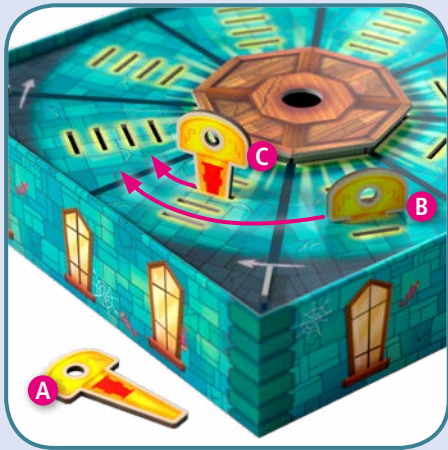
Gesperrt ist ein Bereich immer dann, wenn hier bereits ein Schlüssel mit seiner roten Markierung herausragt.

Steckt die Schlüssel immer **sanft** und **senkrecht** in die Schlitz, damit sie nicht verkanten.



Steckt der gewählte Schlüssel bereits im Spielplan?

Dann ziehst du ihn heraus und steckst ihn in einen beliebigen freien Schlitz des im Uhrzeigersinn nächstfolgenden, nicht gesperrten Bereichs. Gesperrte Bereiche werden also übersprungen.



Beispiel: Valerie ist am Zug. Schlüssel A könnte sie in jeden Bereich mit Ausnahme des aktuell durch Schlüssel C gesperrten Bereichs stecken. Schlüssel B müsste sie – weil der nächstfolgende Bereich ja bereits durch Schlüssel C gesperrt ist – in den im Uhrzeigersinn übernächsten Bereich stecken. Schlüssel C müsste sie in den im Uhrzeigersinn nächsten Bereich stecken.



Großes Schatzjägererehrenwort:
Keiner von euch darf von oben in die Schlitze hineinspähen, um sich einen vermeintlichen Vorteil zu verschaffen!

Als Nächstes prüfst du, ob dir eine Belohnung winkt:

Konntest du den gewählten Schlüssel bis zum Anschlag hineinstecken?

• **Nein – die rote Markierung ragt noch heraus**

Schade, du gehst leider leer aus. Nimm einen Edelstein aus der Schatzkammer und wirf ihn in die offene Ecke des Spielplans – er ist damit für alle Spieler verloren. Den Schlüssel lässt du stecken und der entsprechende Bereich ist nun vorerst gesperrt. Dein Spielzug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

• **Ja – die rote Markierung ist nicht mehr zu sehen**

Super, der Schatz ist zum Greifen nah! Die Menge an Edelsteinen, die dir als Belohnung winken, entspricht der Anzahl an Schlüsseln, die nun insgesamt in dem gewählten Bereich stecken – also mindestens 1 und höchstens 3 Edelsteine. Alle Spieler sagen gemeinsam die zutreffende Zahl an.

Jetzt hast du zwei Möglichkeiten:

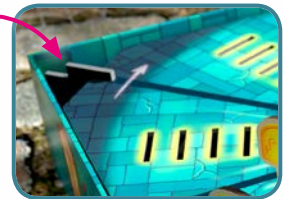
• **Aufhören**

Nimm dir die angesagte Zahl an Edelsteinen aus der Schatzkammer und lege sie vor dir ab. Den Schlüssel lässt du an Ort und Stelle stecken. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

• **Auf Risiko weiterspielen**

Ziehe denselben Schlüssel wieder heraus und stecke ihn in einen beliebigen, freien Schlitz des im Uhrzeigersinn nächstfolgenden, nicht gesperrten Bereichs. Nun prüfst du erneut, ob dir eine Belohnung winkt:

Konntest du den Schlüssel wieder bis zum Anschlag hineinstecken?



Die Farbe der Edelsteine spielt keine Rolle – es kommt nur auf die gesammelte Anzahl an.



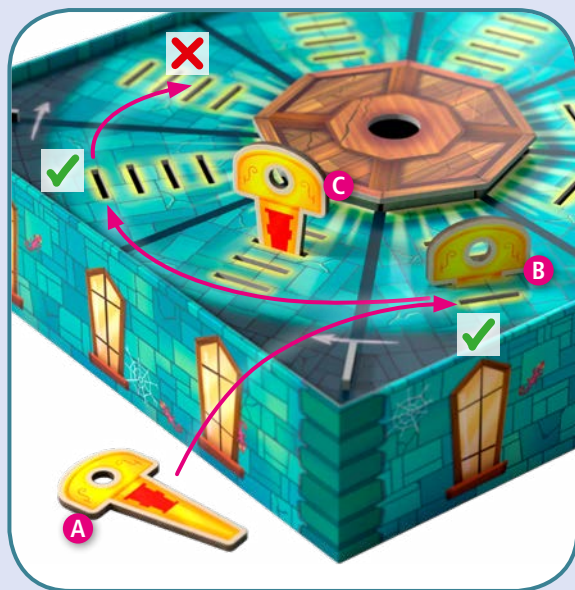


- **Nein – die rote Markierung ragt noch heraus**

Schade, deine Belohnung ist futsch und du gehst leer aus. Es gilt die zuvor bereits beschriebene „Nein“-Regel: Nimm einen Edelstein aus der Schatzkammer und wirf ihn in die offene Ecke des Spielplans. Den Schlüssel lässt du stecken. Dein Spielzug ist beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

- **Ja – die rote Markierung ist nicht mehr zu sehen**

Fantastisch! Zu deiner bisher angesagten Belohnung kommen so viele Edelsteine hinzu, wie nun Schlüssel in diesem Bereich stecken. Alle Spieler zählen gemeinsam weiter, wie viele Edelsteine dir damit insgesamt in Aussicht stehen. Noch ein letztes Mal stehst du nun vor der Entscheidung: aufhören und die angesagte Belohnung einkassieren oder auf Risiko weiterspielen. Spielst du weiter, kannst du deine Belohnung abermals erhöhen – oder alles verlieren. Anschließend ist dein Spielzug in jedem Fall beendet, da du den Schlüssel pro Spielzug nur bis zu dreimal setzen darfst.



Beispiel: Valerie hat sich in ihrem Spielzug für Schlüssel A entschieden. Zunächst steckt sie ihn in einen freien Schlitz des Bereichs, in dem bereits Schlüssel B steckt: Der Schlüssel gleitet bis zum Anschlag hinein und Valerie winkt 2 Edelsteine als Belohnung (da in diesem Bereich nun 2 Schlüssel stecken). Die Spieler sagen gemeinsam die Zahl 2 an. Valerie könnte ihren Spielzug nun beenden und sich die 2 Edelsteine sichern. Sie entscheidet sich aber dafür, auf Risiko weiterzuspielen: Sie zieht Schlüssel A wieder heraus und steckt ihn – da der im Uhrzeigersinn nächstfolgende Bereich durch Schlüssel C gesperrt ist – in einen Schlitz des übernächsten Bereichs. Der Schlüssel gleitet wiederum bis zum Anschlag hinein und Valerie winkt ein weiterer Edelstein als Belohnung (da in diesem Bereich nun 1 Schlüssel steckt). Die Spieler sagen gemeinsam die Summe der beiden potenziellen Belohnungen an, also 3. Valerie könnte ihren Spielzug nun beenden und sich die 3 Edelsteine sichern. Sie entscheidet sich aber ein letztes Mal dafür, auf Risiko weiterzuspielen: Sie zieht Schlüssel A wieder heraus und steckt ihn in einen Schlitz des im Uhrzeigersinn nächstfolgenden Bereichs. Doch gleitet der Schlüssel dieses Mal leider nicht bis zum Anschlag hinein und die rote Markierung bleibt sichtbar. Anstatt ihre Ausbeute also auf insgesamt 4 Edelsteine zu erhöhen, geht sie komplett leer aus. Sie nimmt einen Edelstein aus der Schatzkammer und wirft ihn in die offene Ecke des Spielplans. Ihr Spielzug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die Schatzkammer komplett geleert ist. Dabei kann es vorkommen, dass der letzte Spieler nicht mehr vollständig ausgezahlt werden kann. Es gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Edelsteinen. Bei Gleichstand gibt es entsprechend mehrere Gewinner.

Den Unterbau und den Spielplan lasst ihr einfach zusammengebaut. Legt die Schlüssel flach oben auf – schon passt alles bequem in die Schachtel.

So bleibt die große Schatzjagd stets unvorhersehbar und spannend:

Zur Vorbereitung künftiger Spielrunden könnt ihr – am besten immer direkt nach Spielende – den Spielplan an der offenen Ecke anheben und abnehmen. Nehmt dann behutsam die Lochplatte aus dem Unterbau. Ihr könnt sie wahlweise wenden, eine Stufe weiterdrehen oder mit der zweiten Lochplatte tauschen. Setzt anschließend alles wieder zusammen, fertig.



Clever Keys!

Reveal the treasure

A revealing memory game for 2 to 5 players ages 5 years and up.

Game Designers: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Illustrator:** Gus Batts

Game Developer: Thade Precht

Licenser: studiogiochi · **Playtime:** about 20 minutes



You and your friends are exploring an old abandoned castle. Curious, you wander through many passages and chambers until you reach a large tower room. You find three giant keys and notice the stone floor is covered with deep slots. You quickly put two and two together, placing one of the keys into a slot and watch as a hatch opens in the middle of the room. In the revealed secret chamber, you briefly spy lots and lots of sparkling gemstones. This is your chance to get rich! With a good memory, a little luck, and a healthy dose of courage, you try and insert the keys into the right slots and grab as many gemstones as possible. But be careful – if you pick the wrong slot you won't get anything!

The player with the most gemstones at the end of the game wins.

How to Play

Players take turns in a clockwise direction. The last player to have visited a real castle starts. On your turn, pick any one of the 3 keys to try and unlock the secret chamber.

Do you want a key that is not yet in a slot?

Then take that key and insert it into any free slot that is in a section that is not locked.



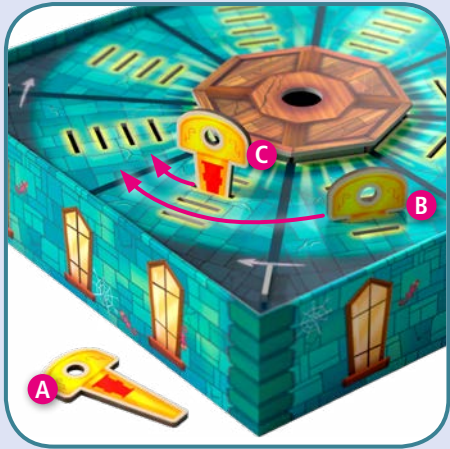
A section is **locked** if a key is already inserted into one of its slots with the red mark showing.

Always insert the keys **gently** and **straight up and down** so that they are not at an angle.



Do you want a key that is already in a slot?

Then take that key and insert it into any free slot in the next unlocked section. Always move keys in a clockwise direction, skipping any locked sections.



Example: It's Valerie's turn. She could insert Key A into any section except the one currently locked by Key C. If she picks Key B she would not be able to insert it into the next section because it is locked by Key C, and would need to move one section further. If she picks Key C, she could insert it into the next section.



The Treasure Hunter's Pledge
No one will peek into the slots to try and gain an advantage!

Next, check to see if you unlocked the secret chamber:

Were you able to insert the key all the way into the slot?

- **No – the red mark is still sticking out**

Shucks! You don't get anything. Take one gemstone out of the secret chamber and put it into the open corner of the game board – it is now out of reach for all players. Leave the key where it is, locking that section for the time being. Your turn is now over and it's the next player's turn. .

- **Yes – the red mark cannot be seen**

Excellent, the treasure is so close you can nearly touch it! You could earn a the number of gemstones equal to the number of keys in the section you put your key into – between 1 and 3 gemstones. All players say the number of gemstones you'll earn together.

Now you have two options:

- **Option 1: Stop**

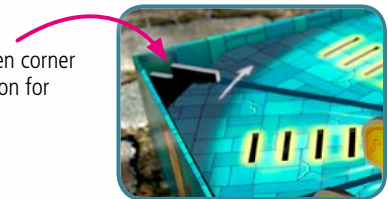
Take the stated number of gemstones out of the secret chamber and place them in front of you. Leave the key where it is. This ends your turn and the next player takes their turn.

- **Option 2: Take a risk and keep playing**

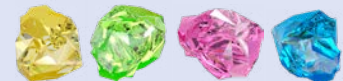
Pull the same key out and insert it into any free slot in the next unlocked section.

Now check again to see if you earned a reward:

Were you able to insert the key all the way into the new slot?



The color of gemstones is unimportant; the only thing that matters is the number.





- **No – the red mark is still sticking out**

Oh no! No reward for you. Take a gemstone out of the secret chamber and put it in the open corner of the game board. Leave the key where it is, locking that section. Your turn is now over and it's the next player's turn.

- **Yes – the red mark cannot be seen**

Fantastic! In addition to the reward that you've already earned, you add as many gemstones as there are keys in this new section to your total. All of the players should say together the total number of gemstones you can win

Now, you need to make a decision about whether to stop and collect your reward or take the risk and try to unlock one more section. If you keep playing you can increase your reward again – or lose everything. Either way, your turn is over after you place the key a third time as you may only move the key up to three times per turn.



Example: On her turn, Valerie decided to use Key A. First, she inserts it into an empty slot in the section that Key B is already in. The key goes all the way in, and Valerie could get 2 gemstones as a reward (because there are now 2 keys in this section). The players announce the number "2" together. Valerie could end her turn now and take 2 gemstones. Instead, she decides to take a risk and keep playing. She takes Key A out again and inserts it into a slot in the second section in a clockwise direction, because the next immediate section is locked by Key C. The key once again goes all the way in, and Valerie could get 1 more gemstone as a reward (as there is now 1 key in this section). Together, the players announce the sum of the two potential rewards, "3." Valerie could end her turn now and take 3 gemstones. Instead she decides, one last time, to take a risk and keep playing. She takes Key A out again and inserts it into a slot in the next section in a clockwise direction. But this time the key doesn't go all the way in, and the red mark stays visible. Instead of increasing her reward to a total of 4 gemstones, she goes away empty handed. She takes one gemstone out of the secret chamber and puts it into the open corner of the game board, removing that gemstone from the game. Her turn is over and it's now the next player's turn.

End of the Game

The game ends when the secret chamber is empty of all its treasure. It's possible that the last player won't be able to collect their full reward. The player who has collected the most gemstones wins. In the event of a tie, the tied players share the win.

The game base and the board can remain assembled when you put the game away. Place the keys flat onto top of the board and the gemstones back into the secret chamber so that everything fits in the box when you put the lid on.

How to keep the treasure hunt unpredictable and exciting:

To prepare for future games, after the end of a game of Clever Keys, lift and remove the game board using the open corner. Then carefully take the key-slot board out of the game base. You can turn it over, rotate it or swap it for the second key-slot board. Put everything back together and you're ready to play again.



Trésor à la clé !

Pas à pas vers le trésor...

Un jeu de mémoire et de stop ou encore pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Leo Colovini & Teodoro Mitidieri • **Illustration :** Gus Batts • **Rédaction :** Thade Precht

Concédant de licence : studiogiochi • **Durée du jeu :** env. 20 minutes



Tu pars explorer avec tes amis un vieux château abandonné. Vous parcourez les couloirs et les pièces jusqu'à atteindre finalement la grande salle du donjon. Le sol en pierre est parsemé de fentes profondes, et trois immenses clés vous attendent. Pas besoin de vous faire un dessin ! Vous enfoncez une des clés dans une fente et voilà qu'au milieu de la pièce s'ouvre comme par enchantement un espace juste assez grand pour vous laisser apercevoir la salle située en dessous : elle regorge de pierres précieuses scintillantes ! La grande chasse au trésor est ouverte ! Avec une bonne mémoire, un peu de chance et une bonne dose de courage, vous tentez d'enfoncer les clés dans les bonnes fentes pour récupérer autant de pierres précieuses que possible. Mais attention, si vous tombez sur une mauvaise fente, vous repartirez les mains vides !

Le joueur qui réunit le plus grand nombre de pierres précieuses gagne la partie.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à être allé dans un vrai donjon commence.

Pendant ton tour, tu joues avec une clé de ton choix parmi les 3 :

La clé sélectionnée n'est pas encore enfoncée dans le plateau de jeu ?

Enfonce-la dans la fente disponible de ton choix dans la zone de ton choix, parmi celles qui ne sont pas verrouillées.



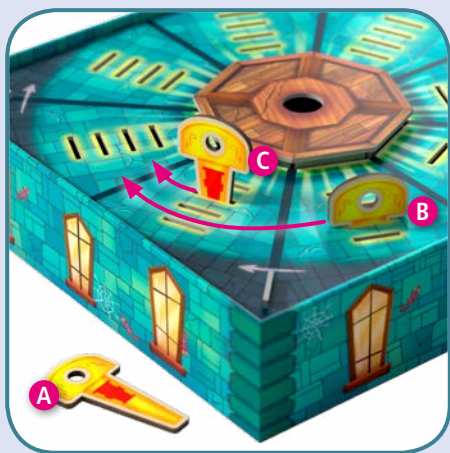
Une zone est **verrouillée** lorsqu'on y trouve une clé dont le marquage rouge dépasse.

Veillez à enfoncez les clés **délicatement à la verticale** dans la fente pour ne pas les tordre.



La clé sélectionnée est déjà enfoncée dans le plateau de jeu ?

Retire-la, puis enfonce-la dans la fente de ton choix de la prochaine zone non verrouillée disponible dans le sens des aiguilles d'une montre. On passe donc par-dessus les zones verrouillées.



*Exemple : C'est au tour de Valérie.
Trois choix s'offre à elle :*

- elle peut enfoncer la clé A dans toutes les zones, à l'exception de celle déjà verrouillée par la clé C.
- comme la zone adjacente à la clé B (dans le sens des aiguilles d'une montre) est déjà verrouillée par la clé C, elle ne peut enfoncer la clé B que dans la deuxième zone suivante.
- elle peut enfoncer la clé C dans la prochaine zone dans le sens des aiguilles d'une montre.



Code d'honneur des chasseurs de trésors :

aucun d'entre vous n'a le droit de regarder à travers la fente pour bénéficier d'un éventuel avantage !

Vérifie ensuite si une récompense te revient :

Es-tu parvenu à enfoncer la clé jusqu'à la butée ?

• **Non, le marquage rouge dépasse**

Dommage, tu repars les mains vides. Prends une pierre précieuse de la salle du trésor et jette-la dans le coin ouvert du plateau de jeu. Personne ne la gagnera. Laisse la clé dans la fente ; cette zone est désormais verrouillée. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

• **Oui, le marquage rouge n'est plus visible**

Super, le trésor est à portée de main ! Le nombre de pierres précieuses de ta récompense dépend du nombre de clés actuellement enfoncées dans cette zone : minimum 1, maximum 3 pierres précieuses. Tous les joueurs déterminent ensemble le bon nombre.

Deux possibilités s'offrent désormais à toi :

• **Arrêter**

Prends le nombre de pierres précieuses annoncé dans la salle du trésor et pose-les devant toi. Tu laisses la clé là où tu l'as enfoncée. Ton tour est ainsi terminé et c'est au tour du joueur suivant.

• **Prendre le risque de continuer**

Retire la clé dont tu viens de te servir, puis enfonce-la dans la fente disponible de ton choix de la prochaine zone non verrouillée dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu vérifies à nouveau si une récompense te revient :

Es-tu encore parvenu à enfoncer la clé jusqu'à la butée ?



La couleur des pierres précieuses n'influe pas sur le jeu, seul leur nombre importe.





- **Non, le marquage rouge dépasse**

Domage, ta récompense te file entre les doigts et tu repars les mains vides. Comme énoncé précédemment, prends une pierre précieuse de la salle du trésor et jette-la dans le coin ouvert du plateau de jeu. Laisse la clé là où tu l'as enfoncée. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

- **Oui, le marquage rouge n'est plus visible**

Génial ! À ta récompense précédente s'ajoutent autant de pierres précieuses qu'il y a de clés dans cette zone. Tous les joueurs continuent de compter ensemble le nombre de pierres précieuses qui pourrait te revenir au total. Tu vas devoir faire un dernier choix : arrêter et conserver la récompense promise ou prendre le risque de continuer. Si tu re joues, tu peux obtenir une récompense plus importante ou tout perdre. Quoi qu'il arrive, ton tour s'achèvera ensuite, car tu ne peux enfoncer la clé que trois fois maximum par tour.



Exemple : Valérie a choisit la clé A pour ce tour. Elle commence par l'enfoncer dans une fente disponible de la zone où la clé B est déjà enfoncée : la clé s'enfonce jusqu'à la butée et Valérie a droit à 2 pierres précieuses en récompense (car il y a actuellement 2 clés enfoncées dans cette zone). Les joueurs déterminent ensemble le chiffre 2. Valérie pourrait maintenant arrêter de jouer et mettre ses 2 pierres précieuses en sécurité. Mais elle décide de prendre le risque de continuer à jouer : elle retire la clé A et l'enfonce dans une fente de la deuxième zone suivante, étant donné que la clé C verrouille la zone voisine dans le sens des aiguilles d'une montre. La clé s'enfonce une fois encore jusqu'à la butée et Valérie a droit à 1 pierre précieuse supplémentaire en récompense (car il y a actuellement 1 clé enfoncée dans cette zone). Les joueurs annoncent ensemble la somme des deux éventuelles récompenses, c'est-à-dire 3. Valérie pourrait maintenant arrêter de jouer et mettre ses 3 pierres précieuses en sécurité devant elle. Mais elle décide de prendre le risque de continuer à jouer une dernière fois. Elle retire à nouveau la clé A et l'enfonce dans une fente de la prochaine zone dans le sens des aiguilles d'une montre. Malheureusement, la clé ne s'enfonce pas jusqu'à la butée et le marquage rouge reste visible. Au lieu d'augmenter son butin pour atteindre 4 pierres précieuses, elle ne remporte rien du tout. Elle prend une pierre précieuse de la salle du trésor et la jette dans le coin ouvert du plateau de jeu. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la salle du trésor est parfaitement vide. Il peut alors arriver que le dernier joueur ne puisse pas obtenir l'intégralité des pierres précieuses qu'il aurait dû recevoir. Le joueur qui a réuni le plus de pierres précieuses gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Laissez la fondation et le plateau de jeu tels quels. Posez les clés à plat par-dessus et tout rentre aisément dans la boîte.

Pour que cette grande chasse au trésor reste toujours aussi captivante et pleine de surprises :

En prévision de la prochaine partie, vous pouvez soulever et retirer le plateau de jeu, de préférence juste à la fin de la partie. Retirez ensuite délicatement la plaque perforée de la fondation. Vous pouvez la retourner ou la faire tourner ou encore la remplacer par la seconde plaque perforée. Remplacez ensuite tous les éléments, et tout est prêt pour la prochaine partie.

Ontgrendeld!

Stap voor stap naar de grote schat

Een razendspannend geheugenspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteurs: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri • **Illustratie:** Gus Batts • **Redactie:** Thade Precht

Licentiegever: studiogiochi • **Duur van het spel:** ca. 20 minuten



Je bent met je vrienden op ontdekkingsstocht in een oud en verlaten kasteel. Nieuwsgierig zwerven jullie door de vele gangen en kamers tot jullie uiteindelijk in een grote torenkamer belanden. In de stenen vloer zitten verschillende diepe gleuven en er liggen drie enorme sleutels klaar. Jullie trekken snel je conclusie, steken een sleutel in een gleuf en waarachtig: in het midden van de kamer opent zich als bij toverslag een luik, net lang genoeg om een kamer te onthullen vol met fonkelende edelstenen. En zo begint de grote schattenjacht! Met een goed geheugen, een beetje geluk en een gezonde dosis moed proberen jullie de sleutels in de juiste gleuven te steken en zo veel mogelijk edelstenen te emachtigen. Maar wees voorzichtig: Wie een verkeerde gleuf kiest, blijft met lege handen achter!

De speler die aan het einde van het spel de meeste edelstenen heeft verzameld, wint het spel.

Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste in een echt kasteel was, begint. In deze beurt kies je willekeurig een van de 3 sleutels uit:

Steekt deze sleutel nog niet in het spelbord?

Dan steek je hem in een willekeurige vrije gleuf in een willekeurig ontgrendeld gedeelte.



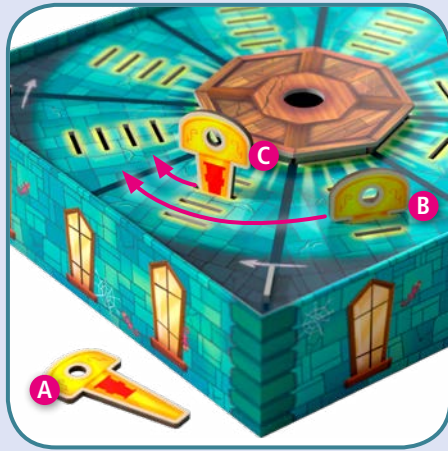
Een gedeelte is **vergrendeld** wanneer er al een sleutel met de rode markering uit omhoog steekt.

Steek de sleutels **voorzichtig** en **recht** in de gleuven, zodat ze niet scheef gaan staan.



Steekt deze sleutel al in het spelbord?

Trek hem er dan eerst uit en steek hem in een willekeurige vrije gleuf met de klok mee in het volgende, niet vergrendelde gedeelte. Vergrendelde gedeeltes worden overgeslagen.



Voorbeeld: Valerie is aan de beurt. Ze kan sleutel A in elk gedeelte steken behalve het gedeelte dat is vergrendeld door sleutel C. Sleutel B moet ze, omdat het volgende bereik al is vergrendeld door sleutel C, met de klok mee in het volgende gedeelte steken. Sleutel C moet ze met de klok mee in het volgende gedeelte steken.

Erewoord van schatzoekers

Geen van jullie mag van boven stiekem in de gleuven spieken om daarmee je voordeel te doen!



Daarna controleer je of er een beloning op je wacht.

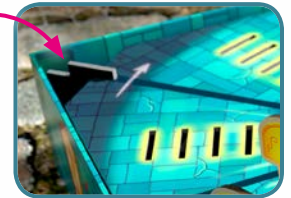
Kon je de gekozen sleutel er tot de aanslag insteken?

- **Nee – de rode markering steek er nog uit**

Jammer, jij blijft met lege handen achter. Neem een edelsteen uit de schatkamer en leg hem in de open hoek van het spelbord - deze is verloren voor alle spelers. De sleutel laat je zitten en het betreffende gedeelte is nu vergrendeld. Je beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen.

- **Ja – de rode markering is niet meer te zien**

Super, de schat is binnen handbereik! De hoeveelheid edelstenen waarmee je wordt beloond, komt overeen met het aantal sleutels dat in het gekozen gedeelte steekt. Dat zijn dus minimaal 1 en maximaal 3 edelstenen. Alle spelers zeggen samen het betreffende aantal.



Nu heb je twee mogelijkheden:

- **Stoppen**

Pak het aantal edelstenen uit de schatkamer en leg ze voor je neer. De sleutel laat je zitten waar hij zit. Jouw beurt is nu voorbij en de volgende speler mag spelen.

- **Op eigen risico verder spelen**

Trek dezelfde sleutel weer uit de gleuf en steek hem in een willekeurige vrije gleuf met de klok mee in het volgende, niet vergrendelde gedeelte.

Nu controleer je of er weer een beloning op je wacht.

Kon je de sleutel er weer tot de aanslag insteken?

De kleur van de edelstenen speelt geen rol, het gaat alleen om het aantal dat je verzamelt.



- **Nee – de rode markering steek er nog uit**

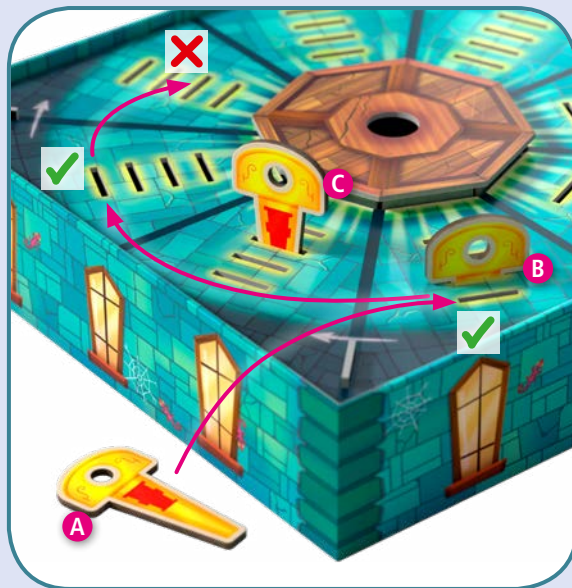
Jammer, je hele beloning is weg en je blijft met lege handen achter. Hier geldt de hiervoor beschreven ‚nee‘-regel: neem een edelsteen uit de schatkamer en leg hem in de open hoek van het spelbord. De sleutel laat je zitten. Jouw beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen.

- **Ja – de rode markering is niet meer te zien**

Fantastisch! Je krijgt weer net zoveel edelstenen als er sleutels in dit gedeelte steken en die mag je aan je al verdiende edelstenen toevoegen. Alle spelers tellen gezamenlijk hoeveel edelstenen je mag nemen.

Nu mag je nog een keer kiezen: stoppen en de beloofde beloning incasseren of op eigen risico verderspelen.

Als je verder speelt, kan je jouw beloning weer verhogen, of je raakt alles kwijt. Hierna is jouw beurt hoe dan ook voorbij, omdat je de sleutel per beurt maximaal drie keer mag verplaatsen.



Voorbeeld: Valerie heeft in haar beurt gekozen voor sleutel A.

Daarna steekt ze hem in een vrije gleuf in het gedeelte waarin sleutel B al zit. De sleutel glijdt er tot de aanslag in en Valerie maakt kans op 2 edelstenen (omdat in dit gedeelte 2 sleutels zitten). Alle spelers zeggen samen het getal 2. Valerie kan nu haar beurt beëindigen en de 2 edelstenen veiligstellen.

Ze besluit echter om op eigen risico verder te spelen. Ze trekt sleutel A er weer uit en steekt hem, met de klok mee, niet in het volgende gedeelte omdat dat is vergrendeld door sleutel C, maar in een gleuf in het gedeelte daarna. De sleutel glijdt weer tot de aanslag in de gleuf en Valerie maakt weer kans op een edelsteen als beloning (omdat in dit gedeelte 1 sleutel zit). De spelers zeggen samen het totaal van de twee potentiële beloningen, dus 3. Valerie kan nu haar beurt beëindigen en de 3 edelstenen veiligstellen. Ze besluit echter om op eigen risico nog één keer verder te spelen. Ze trek sleutel A weer uit de gleuf en steek hem in een gleuf met de klok mee in het volgende gedeelte. Nu glijdt de sleutel echter niet tot de aanslag in de gleuf en blijft de rode markering zichtbaar. Ze had haar winst naar 4 edelstenen kunnen verhogen, maar verliest nu alles en blijft met lege handen achter. Ze neemt een edelsteen uit de schatkamer en legt hem in de open hoek van het spelbord. Haar beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de schatkamer helemaal leeg is. Het kan gebeuren dat de laatste speler niet meer volledig uitbetaald kan worden. In dat geval wint de speler die de meeste edelstenen heeft verzameld. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Jullie hoeven de onderconstructie en het spelbord niet uit elkaar te halen. Leg de sleutels er plat bovenop en zet het geheel in de doos.

Zo blijft de grote schattenjacht altijd onvoorspelbaar en spannend:

Ter voorbereiding op spelen in de toekomst kunnen jullie, bij voorkeur direct na het einde van het spel, het spelbord aan de open hoek optillen en eraf halen. Neem vervolgens voorzichtig de geperforeerde plaat uit de onderconstructie. Draai deze naar keuze een niveau terug of verder of ruil hem met de andere geperforeerde plaat. Zet alles weer in elkaar. Klaar!



¡Descifrado!

Paso a paso hacia un gran tesoro

Un instructivo juego de memoria para 2-5 jugadores a partir de 5 años.

Autores: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Ilustración:** Gus Batts · **Redacción:** Thade Precht

Administrador de la licencia: studiogiochi · **Duración del juego:** 20 minutos aprox.



Estás explorando un viejo castillo abandonado con tus amigos. La curiosidad os lleva a vagar por los numerosos pasillos y habitaciones del castillo hasta que llegáis a una gran sala en la torre. El suelo de piedra está lleno de hondas hendiduras y también hay tres enormes llaves. Veis rápidamente la relación e introducís una de las llaves en una de las hendiduras. Entonces veis que en el centro de la habitación se abre como por arte de magia un tragaluz lo suficientemente largo como para poder echar un vistazo a otra estancia que está debajo, donde resplandecen un montón de piedras preciosas. Y ahí comienza la gran aventura para hacerse con el tesoro. Con buena memoria, algo de suerte y una buena dosis de valor, vais a intentar introducir las llaves en las hendiduras correctas para haceros con el mayor número posible de piedras preciosas. Pero, ¡cuidado! A quien le toque una hendidura incorrecta se irá con las manos vacías.

Ganará quien más piedras preciosas haya acumulado al final de la partida.

Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que haya sido el último en estar en la torre de un castillo de verdad. En tu turno, elige una llave cualquiera de las 3.

Si la llave elegida no estaba aún en el tablero:

Introdúcela en cualquier hendidura libre de cualquier área que no esté bloqueada.



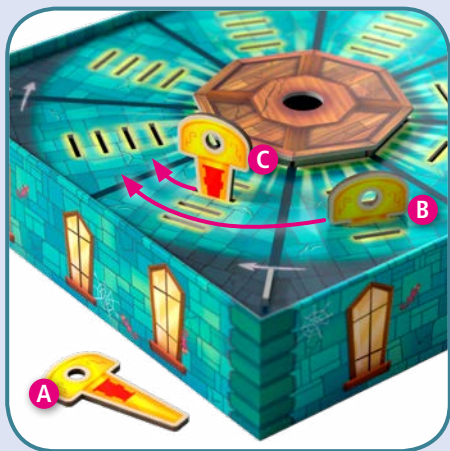
Un área está bloqueada si ya hay una llave insertada y sobresale la parte de la marca roja.

Introducíd las llaves siempre **suavemente** y **en vertical** en las hendiduras, para que no se estropeen los bordes.



Si la llave elegida ya estaba en el tablero:

Entonces retírala e introdúcela en cualquier hendidura libre del área siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) que no esté bloqueada. Las áreas bloqueadas se saltan.



Ejemplo: Es el turno de Valeria. Podría introducir la llave A en cualquier área menos en la que está bloqueada actualmente con la llave C. La llave B tiene que introducirla no en la siguiente área (en el sentido de las agujas del reloj), sino dos más allá, ya que la siguiente está bloqueada con la llave C. Si escoge la llave C, debe introducirla en la siguiente área en el sentido de las agujas del reloj.



El compromiso de los cazadores de tesoros:

Ninguno de vosotros puede mirar dentro de las hendiduras desde arriba, para no tener ventaja respecto a los demás.

A continuación comprobarás si has conseguido tu recompensa.

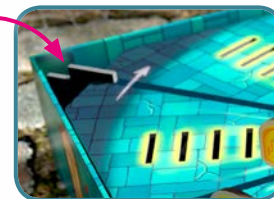
¿Has podido introducir la llave elegida hasta el tope?

• **No, la marca roja aún sobresale.**

¡Qué lástima! Te vas con las manos vacías. Coge una piedra preciosa de la cámara del tesoro y lánzala a la esquina abierta del tablero. Esa piedra preciosa no será para nadie. Puedes dejar la llave donde está, bloqueando el área de momento. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.

• **Sí, la marca roja ya no se ve.**

¡Qué bien! Estás a un paso de hacerte con el tesoro. La cantidad de piedras preciosas que te corresponden como recompensa corresponderá al número de llaves que se hallan en este momento en el área elegida; es decir, 1 como mínimo y 3 como máximo. Todos los jugadores dicen juntos el número correspondiente.



Ahora tienes dos posibilidades:

• **Terminar**

Retira de la cámara del tesoro el número de piedras preciosas que habéis dicho juntos y déjalas delante tuyo. Deja la llave en donde está. Tu turno termina así y ahora le toca al siguiente jugador.

• **Correr el riesgo y seguir jugando**

Retira la misma llave e introdúcela en cualquier hendidura libre del área siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) que no esté bloqueada.

A continuación, comprobarás de nuevo si has conseguido tu recompensa.

¿Has podido volver a introducir la llave hasta el tope?

El color de las piedras preciosas no importa. Lo único que cuenta es la cantidad.



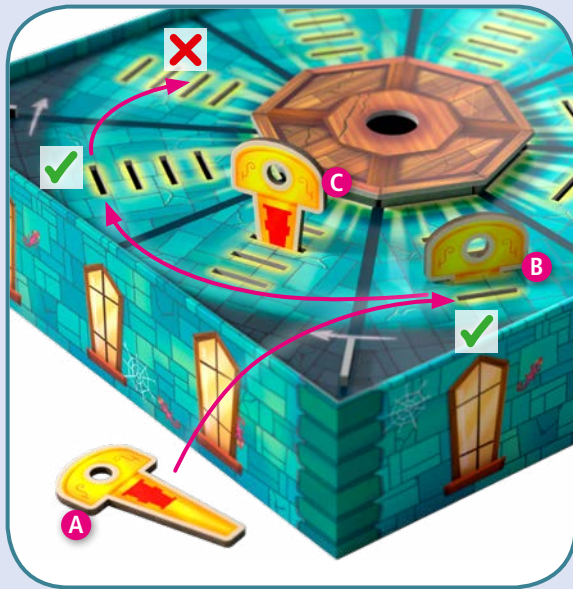


- **No, la marca roja aún sobresale.**

¡Qué lástima! No obtienes ninguna recompensa. Se aplica la regla descrita: "Para nadie". Hazte con una piedra preciosa de la cámara del tesoro y lánzala a la esquina abierta del tablero. Deja la llave donde está introducida. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.

- **Sí, la marca roja ya no se ve.**

¡Estupendo! A la recompensa que ya habías obtenido hay que añadir tantas piedras preciosas como llaves haya ahora mismo introducidas en esta área. Todos los jugadores cuentan juntos cuántas piedras preciosas te vas a llevar gracias a esta jugada. Y tienes que decidir por última vez: terminar y cobrar la recompensa anunciada, o arriesgarte a seguir jugando. Si sigues jugando, puedes aumentar tu recompensa... o perderlo todo. Con esto termina tu turno, ya que solo puede introducirse la llave un máximo de tres veces por turno.



Ejemplo: Valeria se ha decidido por la llave A en su turno. La introduce en una hendidura libre en el área en la que ya está la llave B. La llave entra hasta el tope y Valeria se lleva 2 piedras preciosas como recompensa (porque en esta área había 2 llaves introducidas). Los jugadores anuncian juntos el número 2. Valeria podría terminar así su turno y asegurarse las 2 piedras preciosas. Pero decide arriesgarse y seguir jugando. Retira la llave A y la introduce en una hendidura no del área siguiente, sino de dos áreas más allá (ya que el área siguiente en el sentido de las agujas del reloj está bloqueada por la llave C). La llave entra de nuevo hasta el tope y Valeria se lleva otra piedra preciosa más como recompensa (porque en esta área había 1 llave introducida). Los jugadores anuncian juntos la suma de ambas recompensas potenciales, que sería 3. Valeria podría terminar así su turno y asegurarse las 3 piedras preciosas. Pero decide arriesgarse por última vez y seguir jugando. Retira la llave A y la introduce en una hendidura no del área siguiente, sino de dos áreas más allá (en el sentido de las agujas del reloj). Lamentablemente, esta vez la llave no entra hasta el tope y la marca roja queda a la vista. En lugar de ganar 4 piedras preciosas más, se va con las manos vacías. Coge una piedra preciosa de la cámara del tesoro y la lanza en la esquina abierta del tablero. Su turno termina y ahora le toca al siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina cuando la habitación del tesoro queda vacía. Puede suceder que no pueda concederse la recompensa íntegra al último jugador. Gana quien que haya reunido más piedras preciosas. En caso de empate, habrá, lógicamente, varios ganadores.

Podéis dejar la base y el tablero montados, sin más. Colocad las llaves en horizontal encima y ya está todo listo para guardarlo.

La gran aventura para hacerse con el tesoro es siempre imprevisible y emocionante.

Para preparar futuras partidas, nada más que acabe el juego podéis levantar el tablero por la esquina abierta y retirarlo. A continuación, con mucho cuidado, retirad de la base la matriz perforada. Podéis elegir darle la vuelta, girarla una posición o sustituirla por la otra matriz. Volved a colocar todo de nuevo ¡y listos!



Le chiavi rivelatrici

Alla scoperta del tesoro

Un gioco di memoria "chiavi in mano", per 2-5 giocatori a partire da 5 anni.

Autori: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Illustrazioni:** Gus Batts · **Testo:** Thade Precht

Su licenza di: studiogiocchi · **Durata del gioco:** ca. 20 minuti



Stai perlustrando con i tuoi amici un vecchio castello abbandonato. Spinti dalla curiosità, percorrete i vari corridoi e camere fino a raggiungere una grande stanza in cima alla torre. Il pavimento di pietra ha molte fessure profonde, e tre enormi chiavi sono a vostra disposizione. Fate subito due più due: infilate una delle chiavi in una fessura e... meraviglia! Al centro della stanza si apre come per magia una botola, grande a sufficienza per rivelare una cripta sotterranea piena zeppa di pietre preziose luccicanti. Ha inizio la grande caccia al tesoro! Con buona emoria, un pizzico di fortuna e un bel po' di coraggio, cercate di inserire le chiavi nelle fessure giuste per ottenere il maggior numero possibile di pietre preziose. Ma attenzione: chi trova una fessura sbagliata rimane a mani vuote!

Vince il gioco chi alla fine ha raccolto il maggior numero di pietre preziose.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha visitato più di recente la torre di un vero castello.

Quando tocca a te, scegli una delle 3 chiavi a piacere:

La chiave che hai scelto non è ancora stata infilata nel tabellone di gioco?

Infilala allora in una fessura libera a piacere di una zona a tua scelta tra quelle non bloccate.



Una zona si considera **bloccata** quando contiene già una chiave con il segno rosso visibile.

Infilate sempre **delicatamente** e **in verticale** le chiavi nelle fessure, per evitare che rimangano incastrate.



La chiave che hai scelto è già presente nel tabellone di gioco?

In tal caso prendila e infila in una fessura libera a piacere della prima zona non bloccata procedendo in senso orario. Le zone bloccate vengono quindi saltate.



Esempio: Tocca a Valeria. Potrebbe infilare la chiave A in qualsiasi zona, a eccezione della zona attualmente bloccata dalla chiave C. Se sceglie la chiave B, deve saltare la zona successiva, che è bloccata dalla chiave C, e infilarla in quella seguente in senso orario. La chiave C andrebbe infilata nella zona successiva in senso orario.

Parola d'onore dei grandi cacciatori di tesori:

nessuno di voi può sbirciare, da sopra, dentro le fessure per trarne un ingiusto vantaggio!



Per prima cosa controlla se ti spetta una ricompensa:

sei riuscito a infilare fino in fondo la chiave prescelta?

• **No, il segno rosso è rimasto fuori**

Peccato, purtroppo rimani a mani vuote. Prendi una pietra preziosa dalla cripta del tesoro e gettala nell'angolo aperto del tabellone di gioco: non potrà più essere assegnata a nessun giocatore. Lascia la chiave nella fessura; per ora questa zona rimane bloccata. Il tuo turno di gioco è finito e tocca al giocatore successivo.

• **Sì, il segno rosso non è più visibile**

Ottimo, il tesoro è a portata di mano! Ti spettano in premio tante pietre preziose quante sono le chiavi infilate nella zona prescelta, vale a dire un minimo di 1 e un massimo di 3. Tutti i giocatori annunciano insieme il numero in questione.



Ora hai due possibilità:

• **Fermarti**

Prendi dalla cripta del tesoro le pietre preziose che ti spettano e conservale davanti a te. Lascia la chiave nella fessura. Così si conclude il tuo turno e ha inizio quello del giocatore successivo.

• **Rischiare e continuare a giocare**

Prendi la stessa chiave che hai usato, togliila e infila in una fessura libera a piacere della prima zona non bloccata procedendo in senso orario.

Ora controlla di nuovo se ti spetta una ricompensa:

Sei riuscito di nuovo a infilare fino in fondo la chiave?

Non importa di che colore siano le pietre preziose, conta solo la quantità raccolta.

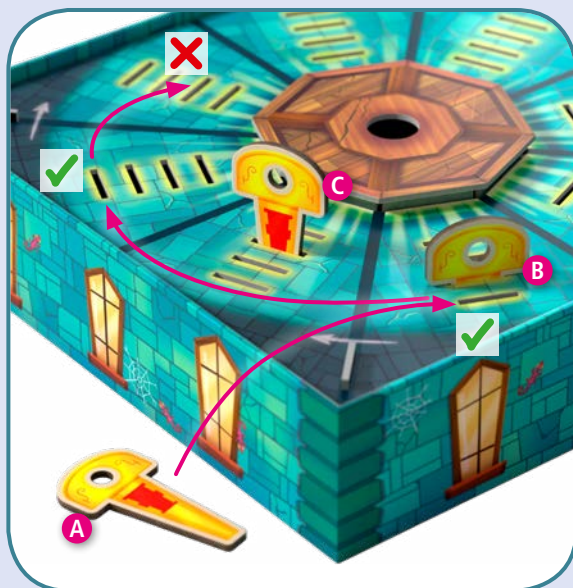


- **No, il segno rosso è ancora visibile**

Peccato, hai perso la tua ricompensa e rimani a mani vuote. Valgono le stesse regole sopra descritte per il “no”: prendi una pietra preziosa dalla cripta del tesoro e gettala nell’angolo aperto del tabellone di gioco. Lascia la chiave al suo posto. Il tuo turno è terminato: ora tocca al giocatore successivo.

- **Sì, il segno rosso non è più visibile**

Fantastico! Alla tua ricompensa di prima puoi aggiungere tante pietre preziose quante sono le chiavi infilare in questa zona. Tutti i giocatori contano insieme quante pietre preziose ti spettano in totale. Devi prendere ora un’ultima decisione: fermarti qui e incassare la tua vincita o rischiare un’altra volta. Se continui a giocare, puoi aumentare la tua vincita... o perdere tutto. In ogni caso, dopo il terzo tentativo il tuo turno si conclude, dato che non è possibile infilare la chiave più di tre volte per turno.



Esempio: Tocca a Valeria, che sceglie di giocare con la chiave A. La infila in una fessura libera della zona che contiene già la chiave B. La chiave entra fino in fondo: a Valeria spettano in premio 2 pietre preziose (perché in questa zona sono ora infilate 2 chiavi). I giocatori annunciano ad alta voce il numero 2. Valeria potrebbe fermarsi qui e ottenere così le 2 pietre preziose. Decide invece di rischiare e continuare a giocare: toglie la chiave A e, visto che la zona successiva in senso orario è bloccata dalla chiave C, la infila in una delle fessure della zona seguente. La chiave entra di nuovo fino in fondo: a Valeria spetta in premio un'altra pietra preziosa (perché in questa zona è ora infilata 1 chiave). I giocatori annunciano insieme il numero 3, la somma cioè dei due premi potenziali. Valeria potrebbe fermarsi qui e ottenere così le 3 pietre preziose. Decide invece di rischiare e continuare a giocare un'ultima volta: toglie di nuovo la chiave A e la infila in una fessura libera della zona successiva in senso orario. Purtroppo però questa volta la chiave non entra fino in fondo e il segno rosso rimane visibile. Invece di aumentare il suo bottino e ottenere un totale di 4 pietre preziose, rimane completamente a mani vuote. Prende così una pietra preziosa dalla cripta del tesoro e la getta nell'angolo aperto del tabellone di gioco. Il suo turno di gioco è finito. Tocca al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando la cripta del tesoro è completamente vuota. Può succedere che l'ultimo giocatore non riesca a incassare tutta la sua vincita. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di pietre preziose. In caso di parità, si hanno più vincitori a pari merito.

Non smontate la struttura del tabellone di gioco. Adagiatevi sopra le chiavi: nella scatola c'è spazio a sufficienza per tutto.

Così la grande caccia al tesoro rimane imprevedibile e avvincente:

in previsione delle partite future potete afferrare il tabellone dall'angolo aperto, sollevarlo e rimuoverlo (è meglio farlo direttamente dopo la fine del gioco). Estraele poi con cura il disco forato dalla struttura. Potete girarlo, ruotarlo fino alla prossima posizione o sostituirlo con il secondo disco. Poi rimettete tutto a posto: pronti, via.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños y niñas, queridas familias:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema!
En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





It's
playtime!

