

# Das Schloss der 7 Schloesser

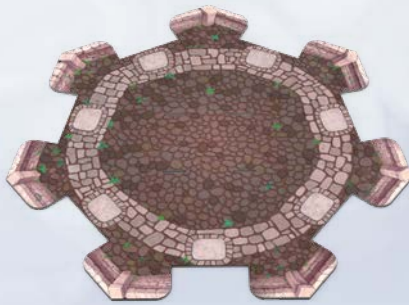


Un jeu clés en main de  
Carlo A. Rossi

*En ce royaume, pas question de jouer de mauvais tours  
au moment de choisir un nouveau roi, sous peine d'être condamné.  
Ayez plus d'un(e) tour dans votre sac : une oreille fine et un sens aigu  
de l'observation seront la clé pour pouvoir accéder au trône.*

« Le roi est mort ! Vive le roi ! » Mais qui lui succédera sur le trône ? Pour choisir le nouveau roi parmi vous, le vieux Gardien des Clés fait sa ronde dans la cour du château. Il vous somme d'ouvrir les tours l'une après l'autre. Encore faut-il trouver la clé qui ouvre chacune d'elles ! Découvrez la profondeur de la serrure de chaque tour ! Fiez-vous à vos yeux si vous reconnaissez la bonne longueur de clé au moment d'essayer. Et tendez bien l'oreille lorsque les perles vous livrent des indices sonores sur la profondeur de la serrure. Celui qui trouvera la clé du mystère des tours accéderà aux perles cachées dans les salles du trésor secrètes. Et celui qui finira par ramener la plus grande collection de perles au Gardien des Clés sera digne de monter sur le trône et de s'installer au Château des 7 Tours.

## CONTENU :



1 plateau de jeu



8 tours

(murs) avec une corniche et un toit



8 salles du trésor

(intérieur des tours)



8 clés



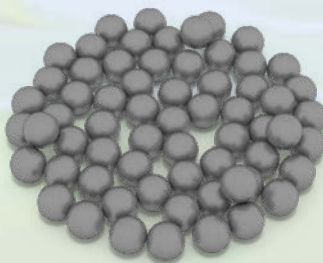
8 blasons  
(2 par joueur)



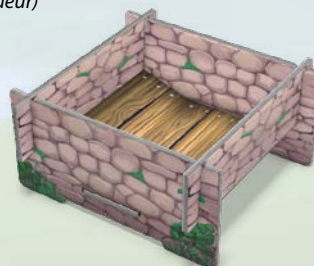
1 Gardien des Clés



1 dé



80 perles



1 bac à perles



4 caisses

# MISE EN PLACE :

Avant la première partie, pliez et fixez les murs des tours (avec la corniche et le toit), les salles du trésor, votre caisse et le bac à perles, comme indiqué ci-dessous :

## 1 Les tours (8x)

Matériel :

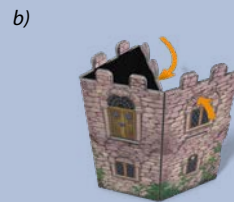


« Balcon »

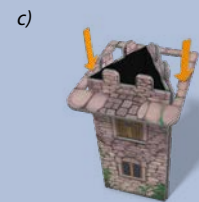
Montage final :



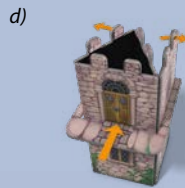
Repliez les murs de droite, de gauche et du fond vers l'arrière (porte face à vous).



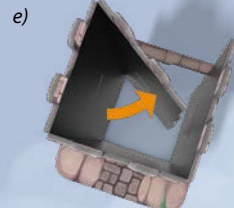
Formez un prisme à base triangulaire (le mur du fond à l'intérieur).



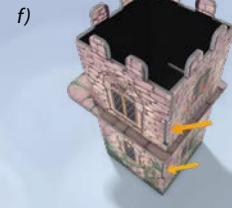
Enfilez la corniche sur la tour, le balcon vers l'avant, en face de la porte.



Insérez le balcon dans la fente sous la porte. Dépliez ensuite les murs de droite et de gauche, ...



... puis celui du fond, ...



... et insérez les languettes du mur de fond dans les encoches du mur de droite.



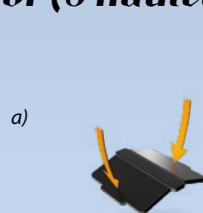
Insérez le toit au sommet.

## 2 Les salles du trésor (8 hauteurs différentes)

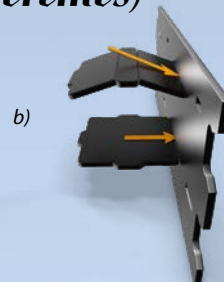
Matériel : (exemple de la 5<sup>e</sup> plus haute)



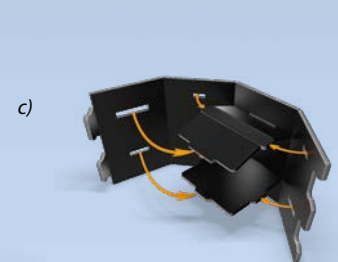
(seulement pour les 5 plus hautes)



Repliez légèrement le plafond de la salle.

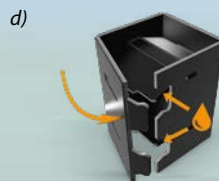


Insérez le plafond et le sol dans les fentes respectives des murs. (Les 3 plus petites salles du trésor n'ont pas de sol.)

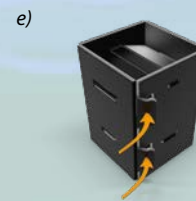


Repliez les murs de la salle tout autour de manière à ce que toutes les languettes rentrent dans les bonnes fentes.

Montage final :



Avant de les refermer totalement, vous pouvez ajouter une goutte de colle aux endroits indiqués.

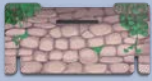


Bloquez les attaches.

### ③ Le bac à perles

Matériel :

Parois :



Cuve :

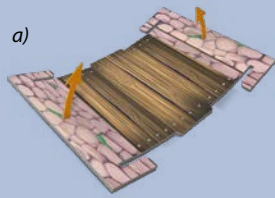


planche centrale

Montage final :

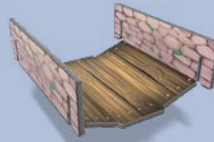


a)



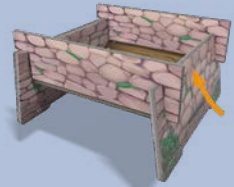
Redressez les parois en pierre de la cuve verticalement et incurvez légèrement le fond en bois vers le haut.

b)



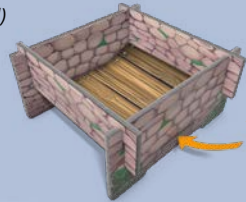
Il doit ressembler à cela :

c)



Glissez ensuite les parois dans les fentes de chaque côté de la cuve, par en dessous, en les inclinant légèrement au départ.

d)



Insérez ensuite la planche centrale de la cuve dans la fente de chacune des parois. Celles-ci sont maintenant verticales.

### ④ Les caisses (4x)

Le montage est identique au bac à perles. Les caisses sont juste plus petites.

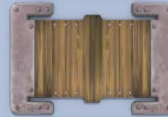
Matériel :

Montage final :

Bord :



Fond :



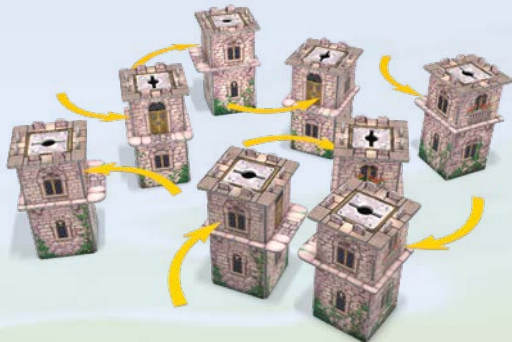
Bord :



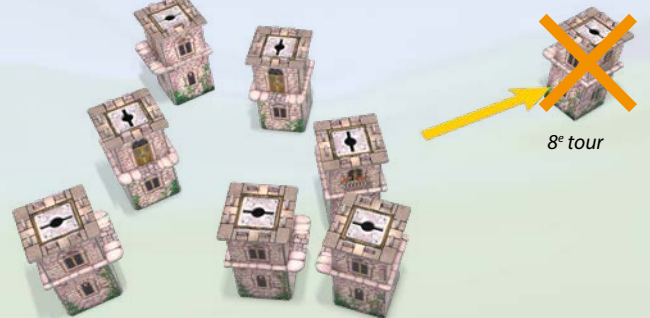
Veillez à ce que les deux bords de chaque caisse portent le même blason.

Avant chaque partie :

Cachez une **salle du trésor** dans chaque **tour**.



Mélangez ensuite les **8 tours**, sans les soulever, de manière à ce que personne ne sache où se trouve chaque salle du trésor. Le mieux est que tout le monde regarde autre part quelques instants pour empêcher quiconque d'essayer de les repérer.



Mettez ensuite **une tour de côté**, au hasard, sans regarder en dessous. Elle ne sera pas utilisée durant cette partie. Personne ne connaît sa hauteur.



**1** Placez chacune des **7 tours** restantes (avec sa salle du trésor cachée à l'intérieur) dans une des **7 encoches** autour du plateau de jeu. Pour cela, **soulevez le plateau** afin qu'il repose sur les **balcons** des 7 tours.

**2** Installez le **bac à perles** au milieu du plateau, puis remplissez-le avec les **80 perles**.

**3** Chacun prend ses deux **blasons** et la **caisse** correspondante devant lui.

**4** Alignez les **8 clés** à côté du château selon la hauteur du **panneton** sur la tige, de la plus proche à la plus éloignée de la tête colorée.

- Le dernier à avoir ouvert quelque chose entame la partie.
- Il place le **Gardien des Clés** (5) sur la case devant la tour de son choix.
- Il prend ensuite **14 perles** du bac et attend le silence. Lentement, l'une après l'autre, il laisse tomber **une perle dans chaque tour** à tour de rôle... puis une **seconde perle**. Tendez bien l'oreille pour estimer la hauteur de chute car c'est un premier indice sur la clé à trouver !
- Vous avez maintenant toutes les clés en main pour commencer la partie ...

### Principe et but du jeu :

À chaque tour, vous ajoutez des **perles dans les tours**. Le bruit qu'elles font en tombant vous donne un indice sur la **profondeur** à laquelle se cache la **salle du trésor**. Déplacez ensuite le **Gardien des Clés** jusqu'à une tour. À vous de retrouver **quelle clé** correspond à sa serrure. Choisissez alors une clé et enfoncez-la **au maximum** dans la serrure de la tour. Si elle peut **tourner**, vous pouvez **ouvrir la tour** et récupérer les **perles** dans la salle du trésor. Celui qui possédera le **plus de perles** à la fin de la partie **l'emportera**.

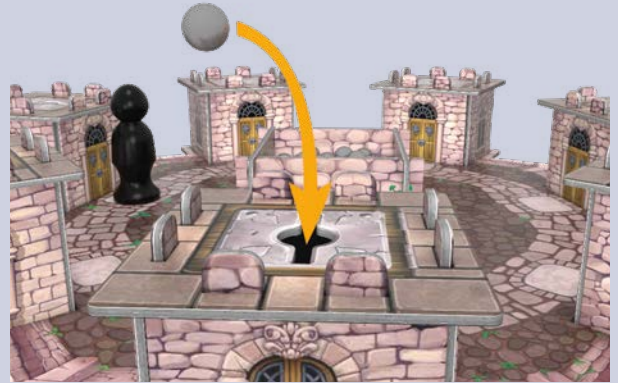
# DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Vous jouez à tour de rôle. À votre tour de jeu, suivez les **4 phases** suivantes dans l'ordre :

## 1. Lancez le dé

Le résultat indique ...

- un **nombre de perles** ● (1 à 3) et
- un **nombre de pas** 🐾 (1 à 3)



## 2. Ajoutez des perles dans les tours

Prenez le **nombre de perles indiqué par le dé** dans le bac. Ajoutez-les **une par une** dans des tours **différentes** de votre choix.

2 cas particuliers peuvent se présenter plus tard dans la partie :

- Le dé indique 3 perles alors qu'il ne reste plus que 2 tours fermées. Dans ce cas, ajoutez-les dans la même tour (au choix).
- Le bac à perles est vide (ce qui n'arrive presque jamais). Vous avez trop traîné et le Gardien des Clés estime qu'aucun de vous n'est digne d'accéder au trône. La partie est immédiatement terminée et **vous avez tous perdu**.

## 3. Déplacez le Gardien des Clés

Déplacez le **Gardien des Clés** jusqu'à une **autre tour** dans le sens horaire. (Il ne peut jamais revenir sur sa tour de départ.) **Sautez les cases où il n'y a plus de tour** (sans les compter). Les pas sur le dé indiquent de combien de tours **au maximum** vous pouvez déplacer le Gardien.



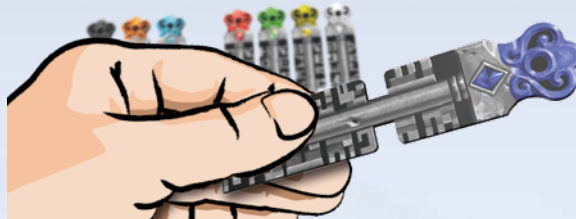
Plus de tour !  
Les 3 pas du dé permettent au Gardien des Clés de se déplacer de 1, 2 ou 3 tours. La case sans tour n'est pas comptée

## 4. Ouvrez la tour

Essayez d'ouvrir **la tour** devant laquelle s'est arrêté le **Gardien des Clés**. Vos adversaires peuvent participer à l'ouverture (en utilisant leurs blasons).

### → Choisissez une clé

Prenez la **clé** que vous souhaitez utiliser. **Dès** que vous l'avez en main, vous ne pouvez **plus en changer**.



### → Utilisez vos blasons

Si vos **adversaires** souhaitent **participer** à l'ouverture de la tour (pour récupérer quelques perles), c'est le moment où jamais de **poser un de leurs blasons à côté du Gardien des Clés**. Chaque blason ne peut être utilisé qu'une seule fois ; il est ensuite **retiré du jeu**.



### Variante pour les stratèges :

Pour plus de stratégie, vous pouvez tester cette variante :  
Si plusieurs joueurs utilisent leurs blasons en même temps, tous, excepté le dernier à l'avoir posé peuvent se rétracter (avant que la clé ne soit introduite dans la serrure). Celui qui se rétracte reprend son blason devant lui et ne participe plus à l'ouverture de la tour. (Cette variante permet de réagir à d'autres blasons posés par la suite et de reprendre le sien, afin d'éviter autant que possible d'avoir à partager des perles avec d'autres adversaires.)

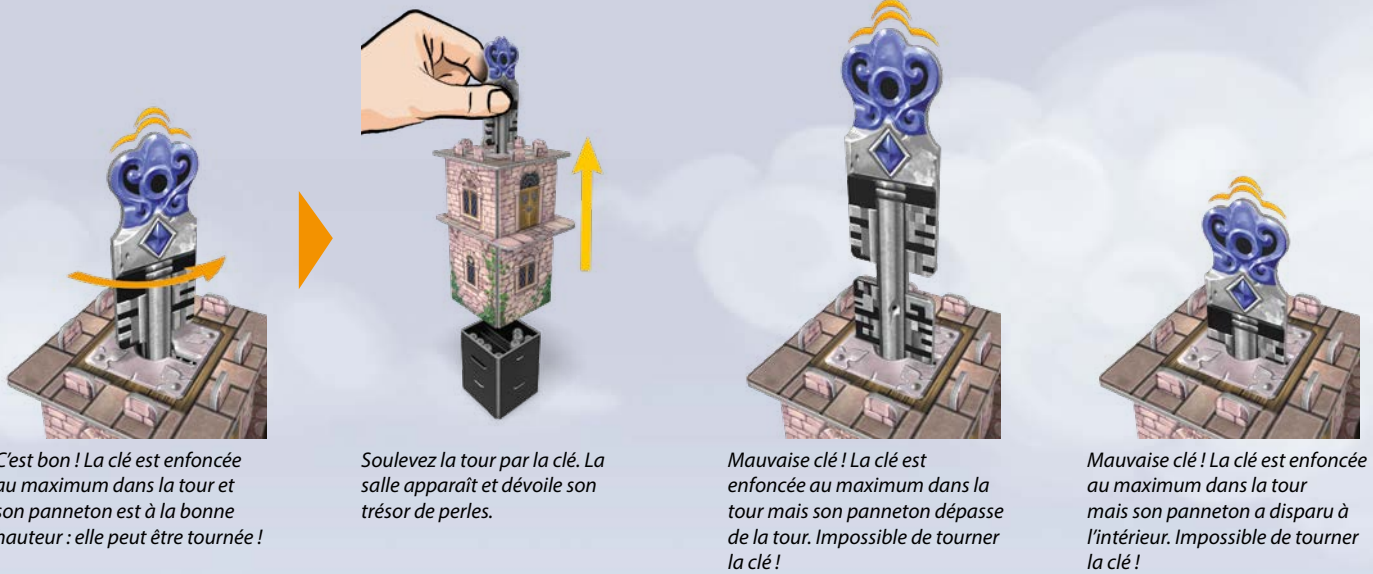
## → Ouverture de la tour

Une fois que **tous les joueurs ont décidé** de participer ou non à l'ouverture de la tour **en utilisant un blason**, essayez d'**ouvrir** la tour devant laquelle se trouve le Gardien des Clés **avec la clé que vous avez choisie**.

Insérez lentement et bien verticalement la **clé dans la serrure au sommet de la tour** jusqu'à ce qu'elle arrive au fond (à la salle du trésor). Dès que vous ne pouvez plus aller plus loin, essayez de la tourner d'un quart de tour pour voir si le panneton est arrivé à la bonne hauteur. L'ouverture n'est valable que lorsque la clé est arrivée tout en bas (contre la salle du trésor). *Attention de ne pas le tordre dans la serrure.*

**✗** Si ça n'est **pas la bonne clé**, sortez-la de la serrure et **remettez-la** à sa place avec les autres.  
**Votre tour est terminé.**

**✓** Si c'est la **bonne clé**, retirez **toute la tour du plateau** ; l'encoche est désormais **vide**.  
**Soulevez** ensuite la **tour à l'aide de la clé tournée**.



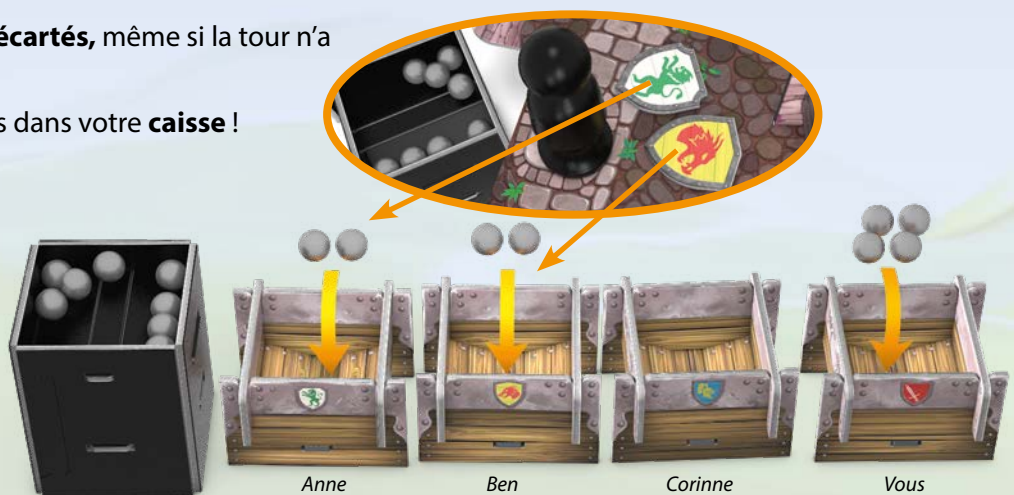
## → Distribution des perles :

- Si **personne** n'a utilisé de **blason**, celui qui a ouvert la tour se réjouit : **toutes les perles de la tour lui appartiennent !**
- Si **des joueurs ont utilisé un blason**, chacun gagne **le même nombre** de perles. **S'il en reste, celui qui a ouvert la tour récupère l'excédent.**

**Tous les blasons utilisés sont écartés**, même si la tour n'a pas été ouverte.

Placez toutes les perles gagnées dans votre **caisse** !

**Exemple :** La salle du trésor ouverte contient 8 perles. Vous les partagez avec Anne et Ben qui ont chacun utilisé un blason. Corinne repart bredouille car elle n'a pas joué de blason. Une fois que Anne, Ben et vous avez récupéré 2 perles chacun, il en reste 2 qui ne peuvent pas être distribuées équitablement. C'est vous qui les récupérez pour avoir ouvert la tour. Super, vous avez gagné 4 perles en tout !

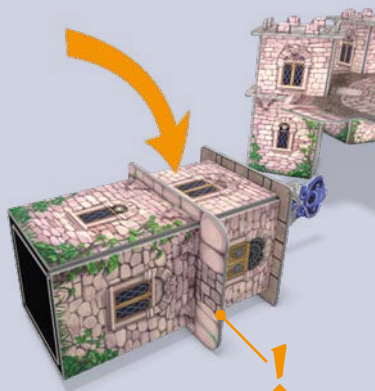


→ **Stockez les tours ouvertes sous le plateau :**

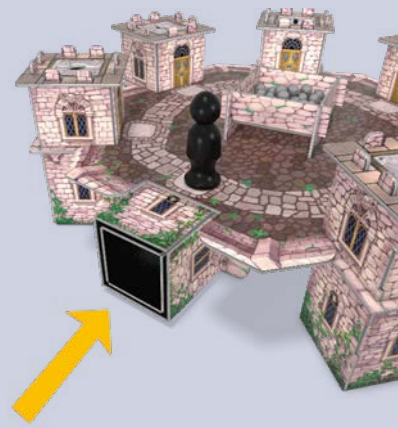
Après avoir vidé la salle du trésor de ses perles, couchez immédiatement la tour ouverte sous le plateau de jeu ; l'encoche où elle se trouvait est **désormais vide**.



Cachez de nouveau la salle du trésor dans sa tour ;



Couchez-la sur le côté (mais sans l'appuyer sur son balcon) ;



Glissez-la sous le plateau, là où elle était précédemment.

C'est ensuite à **votre voisin de gauche de jouer**. Passez-lui le dé.

## **Il ne reste plus que 2 tours ! Retrouvez la clé maudite !**

Après l'**ouverture de la 5<sup>e</sup> tour**, il n'en **reste** plus que **2** et vous avez encore le choix parmi **3 clés**. Le Gardien des Clés vous pose alors **immédiatement une unique question** : laquelle est la clé maudite ?

*« Une des clés ne va nulle part. Seul celui qui découvrira cette clé maudite gagnera les perles de la dernière tour fermée ! »*

Tous les joueurs qui **possèdent encore des blasons** peuvent maintenant, s'ils le veulent, en **poser un au-dessus de la clé** qui, d'après eux, est maudite et ne correspond à aucune serrure. Procédez dans le sens horaire, **à tour de rôle, en commençant** par le joueur qui a **ouvert la 5<sup>e</sup> tour**. Même s'il vous reste vos deux blasons, vous ne pouvez en utiliser **qu'un seul** pour miser sur l'une des clés restantes. C'est le **seul instant** du jeu où vous pouvez le faire, pas plus tard. Reprenez ensuite le cours normal de la partie. C'est au tour du voisin de gauche de celui qui a ouvert la 5<sup>e</sup> tour de jouer.



**Exemple :**

Anne parie sur la clé orange. Ben n'a plus de blason et ne peut pas parier. Corinne pense qu'il s'agit de la jaune. Vous aussi pensez que la clé jaune est la clé maudite et n'ouvre aucune tour.

**Remarque :**

Vous pouvez tout de même continuer d'utiliser toutes les clés au-dessus desquelles ont été placés des blasons pour ouvrir une tour car il ne s'agit que de suppositions quant à la clé maudite.

## FIN DE LA PARTIE :

Une fois que l'**avant-dernière tour** a été ouverte, le déroulement normal de la partie s'arrête.

**Reste à résoudre l'énigme de la clé maudite ...**

Testez **quelle clé** parmi les deux restantes **ouvre la 7<sup>e</sup> tour**. L'**autre clé** (qui ne correspond pas) **est la clé maudite**. (Elle ouvre la 8<sup>e</sup> tour, mise de côté en début de partie.

Vérifiez maintenant **qui a posé son blason au-dessus de la clé maudite :**

- S'il n'y a **aucun blason** au-dessus de la clé maudite, **personne** ne gagne les perles de la 7<sup>e</sup> salle du trésor.
- Si **un seul joueur** a parié sur la clé maudite, il **gagne** seul **l'ensemble des perles** de la 7<sup>e</sup> salle du trésor.
- Si **plusieurs joueurs** ont parié sur la clé maudite, ils se partagent **équitablement** les perles de la 7<sup>e</sup> salle du trésor. Les éventuelles **perles restantes** sont perdues.

### **Vainqueur !**

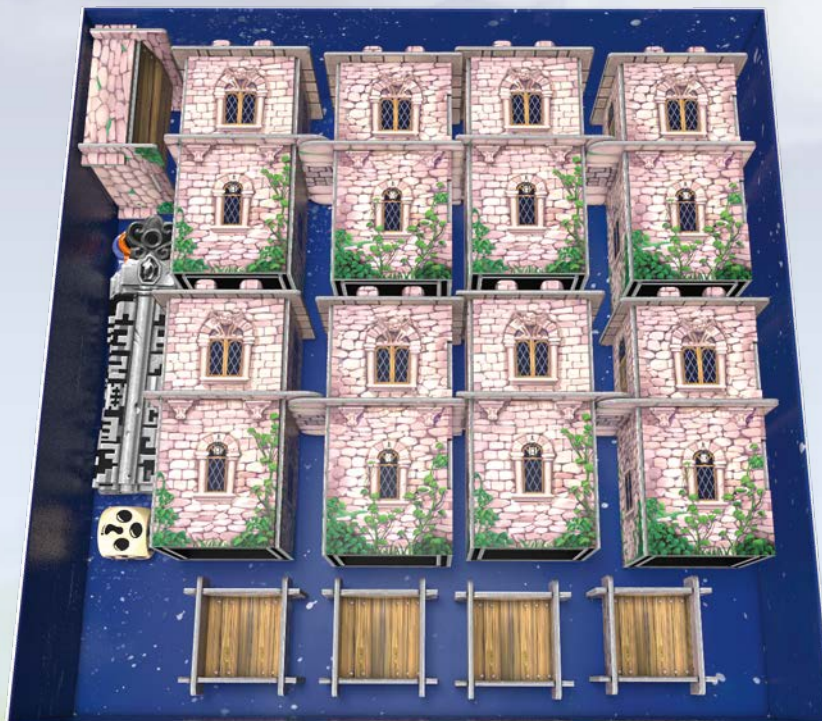
Chacun compte ses perles ! Celui qui en a gagné **le plus** devient le nouveau roi. Du moins, tant qu'il est ouvert à fêter sa victoire. Bien sûr il peut également rester renfermé et se retirer au calme dans sa salle du trésor pour se réjouir de sa victoire et de son règne à venir.

**Et en cas d'égalité**, y a-t-il plusieurs rois ? Impensable. Dans ce cas, ce sont les 7 tours qui ont mérité la couronne ... Choisissez le successeur sur le trône **en rejouant une partie !** C'est la seule porte de sortie, non ?

### **Rangement**

*Après la partie, ne démontez pas les tours, les salles du trésor, ni les caisses. Tout rentre dans la boîte comme indiqué.*

*Vous pouvez ranger les blasons dans le sachet des perles. Si vous l'avez perdu, vous pouvez également stocker les perles dans une tour, entre les deux plus petites salles du trésor ; elles rentrent toutes les deux dans une seule tour. Placez la règle sur le dessus et LE CHÂTEAU AUX 7 TOURS est de nouveau prêt à jouer ... clés en main.*



Art. N° : 60 110 5204

Auteur : Carlo A. Rossi  
Illustration : Folko Streese  
Mise en page : Oliver Richtberg  
Traduction : Éric Bouret

2025 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

