

Das Schloss der 7 Schlosser



Un gioco pronto a
schiudersi di Carlo A. Rossi

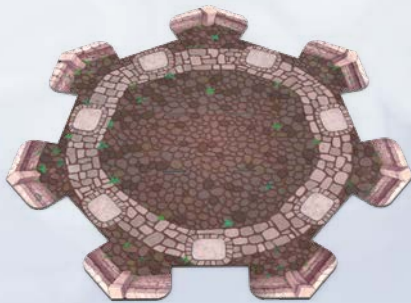
*Nel regno delle sette serrature, se un re va incoronato,
non v'è tranello né inganno che non sia ben celato.
Solo chi osserva e ascolta con mente aperta e destrezza
troverà la chiave al trono e vi andrà con saggezza.*

"Il re è morto! Lunga vita al re!" – Ma chi regnerà ora nel Castello delle Sette Serrature? Per mettere alla prova i pretendenti al trono, l'anziano Maestro delle Serrature si aggira nel cortile del castello. Vi inviterà ad aprire una serratura dopo l'altra, ma starà a voi capire quale chiave schiude quale porta.

Scoprite quanto sono profonde le serrature delle varie torri! Affidatevi ai vostri occhi, per intuire la vera lunghezza delle chiavi. E tendete bene l'orecchio: le perle vi daranno indizi udibili sulla profondità delle serrature.

Chi svelerà i misteri delle serrature otterrà le perle custodite nelle segrete stanze del tesoro. E chi consegnerà al Maestro delle Serrature la più grande collezione di perle, sarà il legittimo erede al trono e potrà regnare nel Castello delle Sette Serrature.

MATERIALE DEL GIOCO



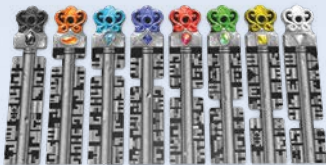
1 tabellone di gioco



8 torri del castello
(facciate) con cornicione e tetto



8 stanze del tesoro
(interno delle torri)



8 chiavi



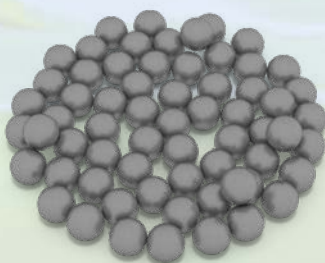
8 stemmi
(2 per giocatore)



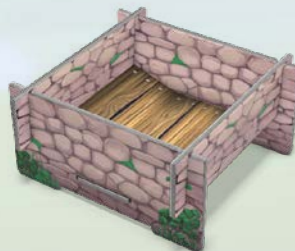
1 Maestro delle Serrature



1 dado



80 perle



1 distributore di perle



4 casse di raccolta

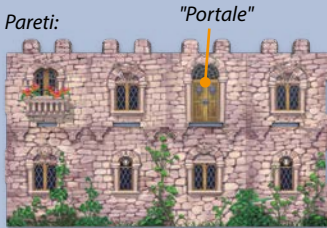
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima della prima partita, piegate e assemblate le facciate delle torri (con cornicione e tetto), le relative stanze del tesoro, le vostre casse di raccolta e il distributore di perle come mostrato qui:

1 Le torri (8x)

Materiale:

Pareti:



Cornicione:



Tetto:



"Balcone"

Risultato finale:



a)



Ripiega all'indietro la parete destra, quella sinistra e quella posteriore. Davanti: "Portale"

b)



Avvolgi le pareti e forma un triangolo (con la parete posteriore all'interno)

c)



Fai scorrere il cornicione sulla torre – con il balcone rivolto "in avanti", verso il portale

d)



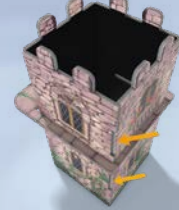
Inserisci il balcone nella fessura sotto il portale. Riapri la parete destra e quella sinistra

e)



Riapri anche la parete posteriore...

f)



... e incastra il bordo della parete posteriore nella parete destra

g)



Inserisci il tetto nelle merlature

2 Le stanze del tesoro (8x di altezze diverse)

Materiale: (esempio della quinta stanza in ordine di altezza)

Pareti:



Pavimento:

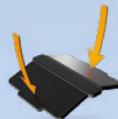


Tetto:



(solo per le 5 stanze del tesoro più alte)

a)



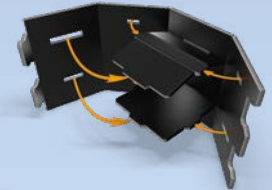
Piega leggermente i lati del tetto verso l'interno

b)



Inserisci tetto e pavimento nelle fessure corrispondenti delle pareti (Le 3 stanze del tesoro più basse non hanno pavimento)

c)

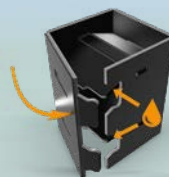


Piega le pareti tutt'attorno affinché tetto e pavimento si inseriscano stabilmente nelle fessure

Risultato finale:



d)



Prima di chiudere il tutto, puoi applicare una goccia di colla nei punti indicati

e)



Chiudi le linguette di tenuta

3 Il distributore di perle

Materiale:

Pareti:

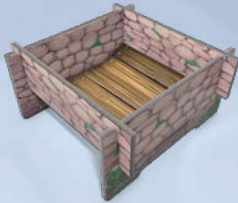


Vasca:

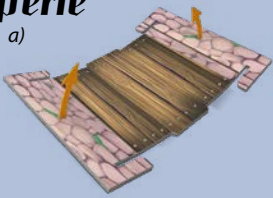


Assicella centrale

Risultato finale:



a)



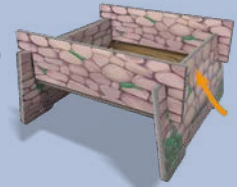
Piega in verticale i bordi in pietra della vasca, e solleva leggermente i pavimenti laterali in legno

b)



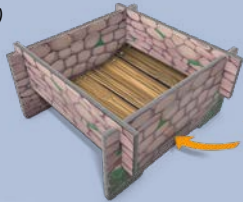
Dovrebbe ora apparire così

c)



Inserisci da sotto, su entrambi i lati, le pareti nelle fessure della vasca, inizialmente con un'inclinazione leggera.

d)



Infine, inserisci l'assicella centrale della vasca nella fessura delle due pareti. Le pareti ora restano in posizione verticale

4 Le casse di raccolta (4x)

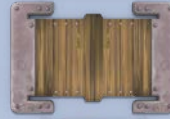
Costruite tutte le casse di raccolta come il distributore di perle. Le casse sono solo un po' più piccole.

Materiale:

Parete:



Vasca:



Parete:



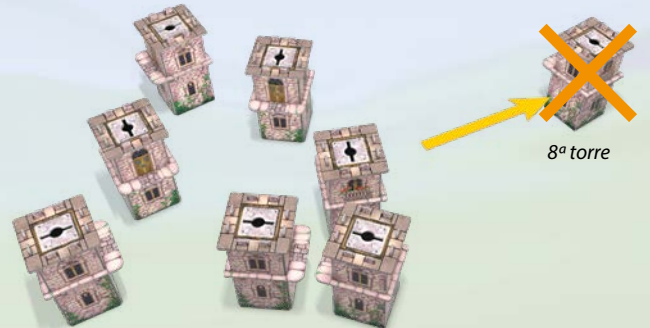
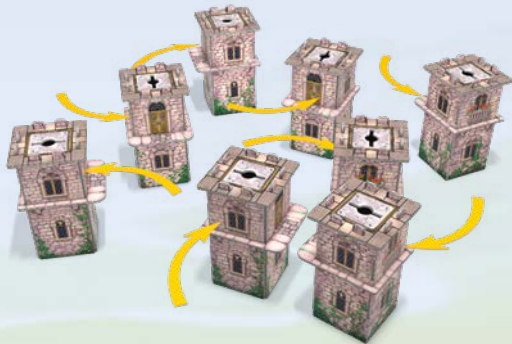
Risultato finale:



Attenzione: ogni cassa di raccolta mostra lo stesso stemma su entrambi i lati.

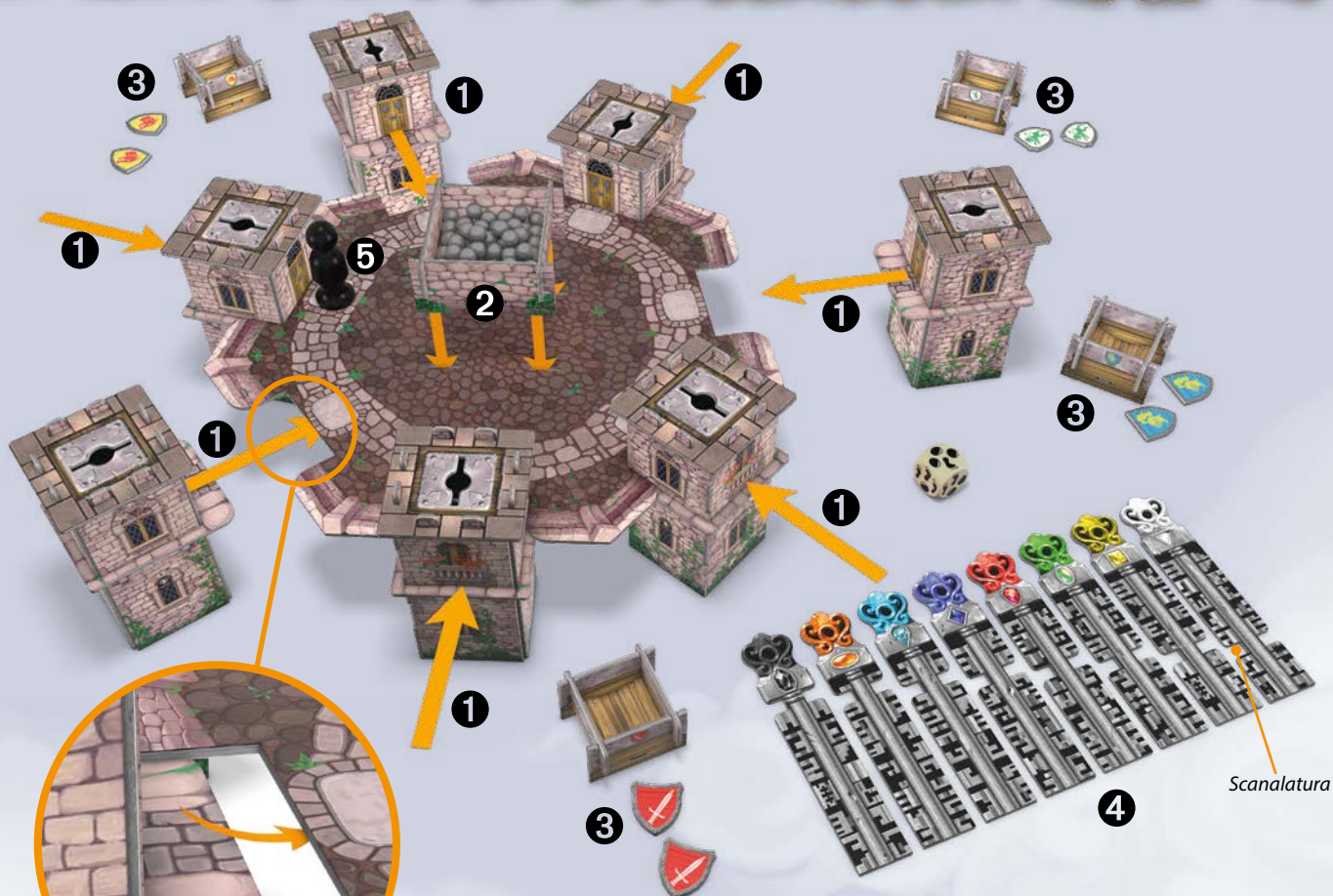
Prima di ogni partita:

Coprite ogni stanza del tesoro con una torre!



Mescolate le 8 torri, senza sollevarle, finché nessuno saprà più dove si trovano le diverse stanze del tesoro. Il metodo migliore è che ogni giocatore distolga lo sguardo per un momento, così da non riuscire a seguire il processo di mescolamento per intero.

Scegliete **una torre** (a caso) e mettetela da parte senza guardare sotto. Questa torre **non parteciperà** al gioco. Nessuno sa quale stanza del tesoro nasconde.



1 Posizionate le **7 torri** rimanenti (con stanze del tesoro nascoste) nei **7 incavi** sul tabellone. **Sollevate il tabellone** e appoggiatelo sui **balconi** delle 7 torri.

2 Inserite il **distributore di perle** al centro del tabellone. Riempitelo poi con tutte le 80 perle.

3 Ogni giocatore dispone davanti a sé i **due stemmi** e la **cassa di raccolta** dello stesso tipo.

4 Sistemate tutte le 8 chiavi accanto al castello, **in ordine decrescente in base alle loro scanalature**.

- Inizia il gioco chi, più di recente, ha fatto scattare una serratura con una chiave.
- Questo giocatore colloca il **Maestro delle Serrature** (♁) sulla casella davanti a una torre a scelta.
- Prende **14 perle** e attende il silenzio. Poi, lentamente e una alla volta, lascia cadere una perla **in ogni torre**, in senso orario... e successivamente una **seconda perla** in ciascuna. Ascoltate con attenzione la profondità della caduta delle perle: sarà il primo indizio per capire quale chiave corrisponde!
- Ora tutto è pronto: il gioco può cominciare.

Il gioco:

A ogni turno riempirai le **torri** con delle **perle**. Il rumore prodotto dalla caduta di una perla può darti un indizio su **quanto è profonda la stanza del tesoro** all'interno di essa. In seguito, sposterai il **Maestro delle Serrature** verso una torre. Forse avrai intuito **quale chiave** può aprire la sua serratura. Scegli una chiave e inseriscila nella serratura della torre **il più a fondo possibile**. Se la chiave riesce a **girare**, potrai **aprire la torre** e recuperare le **perle** dalla stanza del tesoro segreta. **Vince** chi, alla fine, ha raccolto **più perle**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turni. Quando è il tuo turno, devi eseguire nell'ordine le seguenti **4 azioni**:

1. Tirare il dado

Il risultato del dado indica:

- un **numero di perle** ● (da 1 a 3), e
- un **numero di passi** 👣 (da 1 a 3)



2. Riempire le torri con perle

Prendi dal distributore **tante perle** quanto indicato dal **dado che hai tirato**. Lanciale **una alla volta** in torri **diverse** a tua scelta.

Due casi speciali possono verificarsi nelle fasi avanzate del gioco:

- Il tuo dado indica 3 perle, ma rimangono solo 2 torri (ancora chiuse). In tal caso – e solo in tal caso – puoi gettare 2 perle nella stessa torre (a tua scelta).
- Il distributore è vuoto (...che non capita quasi mai...). Se siete arrivati a questo punto, il Maestro delle Serrature vi considera tutti indegni di salire al trono. Il gioco termina immediatamente e **tutti perdono**.

3. Spostare il Maestro delle Serrature

Sposta il **Maestro delle Serrature** in senso orario verso un'altra **torre**. (Non può mai fermarsi sulla stessa torre da cui è partito.) Il Maestro può attraversare (e contare) **solo** le caselle in cui **c'è ancora una torre**.

Il numero indicato dal dado ti dice di quante torri puoi avanzare **al massimo**.



Ottenendo un 3 col dado, puoi muovere il Maestro di una, due o tre torri. Non contare la casella dove la torre è stata già rimossa.

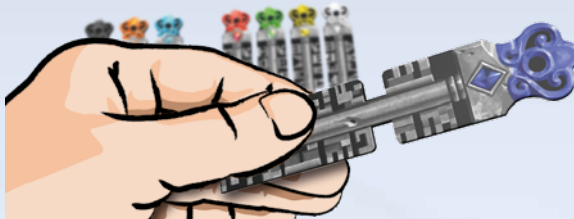
4. Aprire la torre

Prova ad **aprire la torre** davanti alla quale si trova ora il **Maestro delle Serrature**.

Gli altri giocatori possono partecipare all'apertura (con i propri stemmi).

→ Scegli una chiave

Prendi la **chiave** che desideri usare. Una volta presa in mano, non potrai più cambiarla con un'altra.



→ Usa uno stemma

Se dei **compagni di gioco** vogliono **partecipare** all'apertura della torre (per ottenere una parte del tesoro), possono ora **posizionare uno dei loro stemmi accanto al Maestro delle Serrature**.

Tuttavia, potete utilizzare ogni stemma una sola volta durante la partita. Dopo l'uso, viene scartato!



Variante per strateghi:

Se vi piace prendere **decisioni strategiche**, potete provare questa variante:

Quando **più giocatori** offrono uno stemma, **tutti tranne l'ultimo** a offrirlo possono **ritirare** il proprio stemma (prima che la chiave venga provata nella torre). Chi ritira il proprio stemma lo riprende e non partecipa all'apertura della torre.

(Questa variante consente di reagire alle offerte successive, tirandosi indietro. La strategia permette di evitare di condividere le perle con altri giocatori.)

→ Aprire la torre

Una volta che **tutti i giocatori** hanno **deciso se** vogliono **partecipare** all'apertura della porta **con uno stemma**, puoi provare ad **aprire** la torre davanti al Maestro delle Serrature con la chiave annunciata.

Inserisci la **chiave** nella **serratura in cima alla torre** e spingila lentamente e dritta finché non arriva in fondo (contro la stanza del tesoro). Solo quando non puoi più spingerla, verifica se riesci a ruotarla di 90° (nel caso, la sua tacca si trova alla giusta altezza per farlo). Fai attenzione a non forzare la tacca della chiave contro il bordo della serratura: solo se la chiave poggia davvero sul fondo della torre (sulla stanza del tesoro), si tratta della chiave giusta e l'apertura è valida.

✗ Se la chiave **non è quella giusta**, estraila **dalla serratura** e rimettila al suo posto nella fila delle chiavi. Il tuo turno è terminato.

✓ Se la **chiave è corretta**, toglì **l'intera torre** con la sua chiave **dall'incavo sul tabellone**: la torre **deve restare in piedi da sola**. Poi solleva **la torre tenendola per la chiave ruotata**.



Funziona! La chiave è inserita il più a fondo possibile nella serratura e la sua tacca si trova all'altezza giusta: la chiave si può girare!

Solleva la torre tirandola dalla chiave ruotata. La stanza del tesoro viene alla luce e mostra il suo tesoro di perle.

Non funziona! La chiave è inserita il più a fondo possibile nella serratura, ma la tacca si trova al di sopra della torre. La chiave non ruota!

Non funziona! La chiave è inserita il più a fondo possibile nella serratura, ma la tacca è scomparsa all'interno della torre. La chiave non ruota!

→ Distribuzione delle perle:

- **Nessuno** ha utilizzato uno **stemma**? Ottimo per te: **tutte le perle della stanza del tesoro sono tue!**
- **Altri giocatori hanno usato stemmi**? Le perle vengono divise **in parti uguali** tra te e tutti i partecipanti. Se **restano perle non divisibili** equamente, **le ricevi tutte tu**.

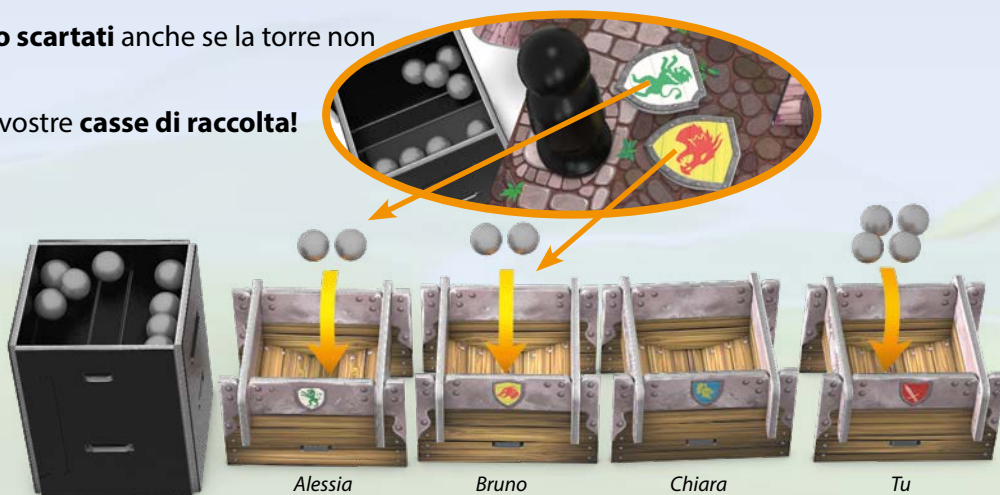
Tutti gli stemmi usati vengono scartati anche se la torre non viene aperta.

Tutte le perle vinte vanno nelle vostre **casce di raccolta!**

Esempio:

Nella stanza del tesoro che hai appena aperto ci sono 8 perle. Le dividi con Alessia e Bruno che hanno usato entrambi uno stemma. Chiara non riceve perle perché non ha utilizzato stemmi.

Dopo che Alessia, Bruno e tu avete preso 2 perle ciascuno, ne restano ancora 2. Non puoi dividerle equamente con Alessia e Bruno. Per questo motivo, dato che hai aperto tu la torre, ricevi anche queste 2 perle. Fantastico, ricevi in tutto 4 perle!

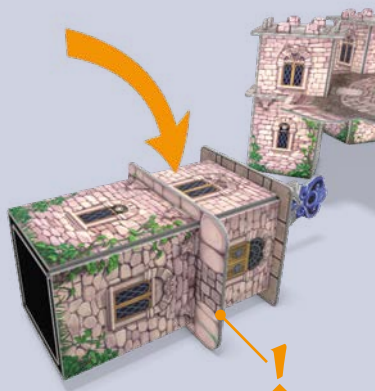


→ **Riponete la torre aperta sotto il tabellone.**

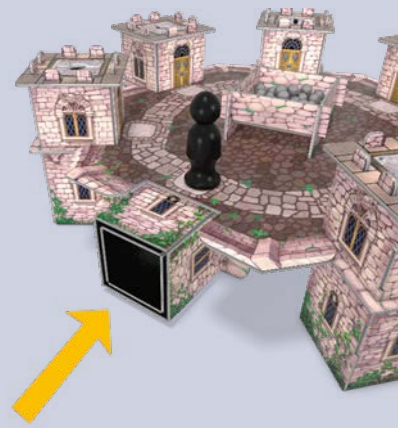
Dopo aver distribuito le perle della stanza del tesoro, riponete subito la torre aperta sotto il tabellone. Seguite le istruzioni qui sotto



Rimettete la torre aperta, inclusa la chiave, sopra la sua stanza del tesoro...



... inclinatela di lato (ma non sul suo balconcino) ...



... e spingetela sotto il tabellone nel punto in cui si trovava prima.

In seguito, **tocca** al tuo **vicino di sinistra**. Passagli il dado.

Solo 2 torri rimaste! Qual è la chiave incantata?

Dopo l'apertura della **quinta torre**, restano solo **due torri** e **tre chiavi** tra cui scegliere. A questo punto, il Maestro delle Serrature chiede **subito e un'unica volta** qual è la chiave incantata:

"Una delle chiavi non apre nessuna torre. Solo chi sa riconoscere ora la chiave incantata otterrà le perle dell'ultima torre sigillata!"

Ora tutti i giocatori che possiedono **ancora uno stemma** possono, se vogliono, **appoggiarlo sulla chiave** che ritengono sia la chiave incantata, quella che **non** apre nessuna torre.

Si procede **a turni in senso orario, a partire** dal giocatore che ha appena **aperto la quinta torre**. Anche chi ha ancora entrambi gli stemmi può usarne solo uno per questa previsione. Questo è l'unico momento in cui si può tentare di identificare la chiave incantata. Più avanti nella partita non sarà più possibile. Poi il gioco continua come di consueto. Senza cambiare l'ordine di gioco, tocca al giocatore a sinistra di chi ha aperto la quinta torre.



Esempio:

Alessia punta sulla chiave arancione. Bruno non ha più stemmi e non può partecipare. Chiara punta sulla chiave gialla, e tu sei d'accordo con Chiara che la chiave gialla è quella incantata che non apre nessuna torre.

Nota:

Anche le chiavi su cui sono stati posati degli stemmi possono essere usate per aprire le torri. Infatti, gli stemmi rappresentano soltanto delle ipotesi sul fatto che quella possa essere la chiave incantata.

FINE DELLA PARTITA

Quando avete aperto la **penultima torre**, il normale svolgimento della partita termina.

Ora svelerete l'enigma della chiave incantata!

Provate **quale** delle due chiavi rimaste permette di **aprire** la **settima torre**. **L'altra chiave** (quella che non funziona) **è la chiave incantata**. (È quella che apre **l'ottava torre**, che avete messo da parte prima dell'inizio del gioco.)

Controllate ora **chi** di voi ha posato **uno stemma sulla chiave incantata**:

- Se **non ci sono stemmi** sulla chiave incantata, **nessuno** riceve le perle della settima stanza del tesoro.
- Se **un solo giocatore** ha posato uno stemma sulla chiave incantata, **riceve solo lui tutte le perle** dell'ultima e settima stanza del tesoro.
- Se **più giocatori** hanno posato uno stemma sulla chiave incantata, **si dividono equamente** le perle della settima stanza del tesoro. Se si crea un **resto indivisibile**, quelle perle non vanno a nessuno.

Vittoria!

Contate le vostre perle! Chi ne ha **di più**, può celebrare la propria **incoronazione**, sempre che sia aperto ai festeggiamenti. Oppure può **chiudersi in silenzio** nella propria stanza del tesoro e godersi la vittoria con discrezione.

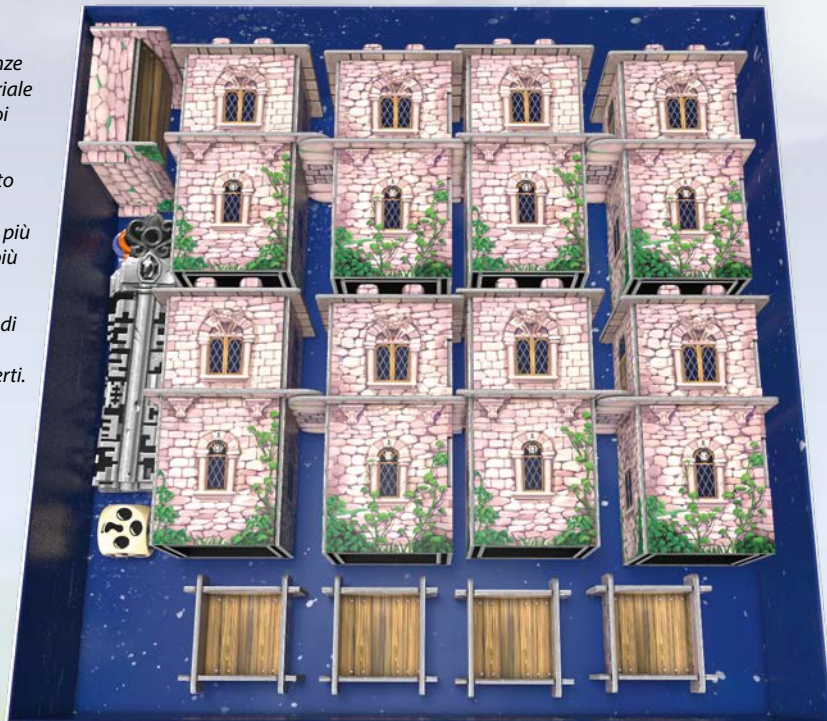
E se ci sono più vincitori... ci saranno forse anche più re? Risulta difficile. In tal caso, bisognerà che incoroniate le 7 serrature... e l'erede al trono andrà determinato **facendo subito un'altra partita!** Speriamo che questa volta il mistero si schiuda!

Riordino:

Dopo aver giocato, lascia sempre tutte le torri, le stanze dei tesori e le casse montate. In questo modo il materiale di gioco entra perfettamente nella scatola, come puoi vedere qui.

Puoi riporre gli stemmi insieme alle perle nel sacchetto di carta. Se dovessi perdere questo sacchetto, puoi conservare le perle anche tra le due stanze più piccole all'interno di una torre. Infatti, le due stanze più piccole ci stanno comodamente dentro una torre.

*Infine, copri tutto con il libretto delle regole e un velo di mistero. Per la prossima partita i segreti di **SCHLOSS DER 7 SCHLÖSSER** saranno pronti per essere riscoperti.*



Art. Nr.: 60 110 5204

Autore: Carlo A. Rossi
Illustrazione: Folko Streese
Layout: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

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

