

Das Schloss der 7 Schloesser



Ein schlüsselfertiges Spiel
von Carlo A. Rossi

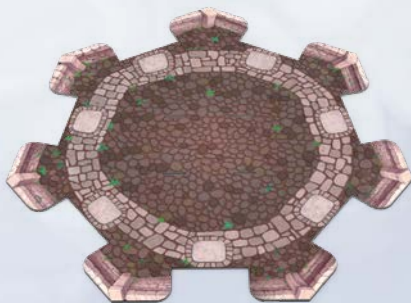


SCAN ME

*Wenn es drum geht im Reich der 7 Schlösser einen neuen König auszuloben,
Dann sind dem Hinterhalt und jeder Tücke Schloss und Riegel vorgeschoben,
Denn auf den Thron gelangt nur, wer aus allem, was er hört und sieht
Entschlossen und mit Offenheit sehr passend weise Schlüsse (!) zieht.*

„Der König ist tot! Lang lebe der König!“ – Doch wem erschließt sich der Thron? Um den neuen König unter euch zu ermitteln, zieht der uralte Schlossmeister im Schlosshof seine Runden. Er wird euch auffordern, Schloss für Schloss zu öffnen. Doch welcher Schlüssel passt wo? Findet heraus, wie tief die einzelnen Schlösser der Türme sind! Vertraut euren Augen, wenn ihr beim Ausprobieren die wahre Länge der Schlüssel erkennt. Und spitzt eure Ohren, wenn die Perlen euch hörbare Hinweise zur Tiefe der Schlösser liefern. Wer diese Geheimnisse der Schlösser entschlüsselt, wird an die Perlen in den verborgenen Schatzkammern gelangen. Und wer dem Schlossmeister „schlossendlich“ die größte Perlensammlung überreichen kann, ist eines Thronfolgers würdig und residiert fortan im Schloss der 7 Schloesser.

SPIELMATERIAL:



1 Spielplan



8 Schlosstürme
(Fassaden) mit Sims
und Dach



8 Schatzkammern
(Innenleben der Türme)



8 Schlüssel



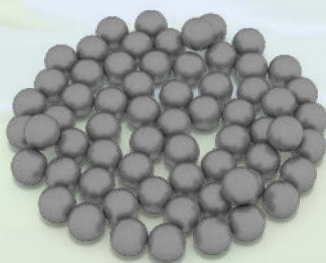
8 Wappen
(2 pro Spieler)



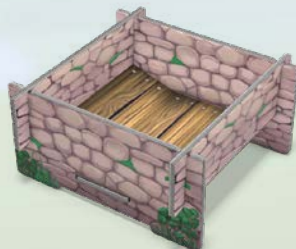
1 Schlossmeister



1 Würfel



80 Perlen



1 Perlenspender



4 Sammelkisten

SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel faltet und steckt ihr die Fassaden der Türme (mit Sims und Dach), ihre Schatzkammern, eure Sammelkisten und den Perlenspender so zusammen, wie ihr es hier seht:

1 Die Türme (8x)

Das Material:

Wände:



"Portal"

Sims:



"Balkon"

Dach:



Das Ergebnis:



a)



Klappe die rechte, linke und hintere Wand nach hinten. (Vorne: Portal)

b)



"Wickle" die Wände zu einem Dreieck (hintere Wand innen).

c)



Schiebe den Sims über den Turm, mit dem Balkon "vorne" am Portal!

d)



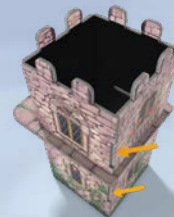
Stecke den Balkon in den Schlitz unter dem Portal. Klappe die rechte und linke Wand wieder auf.

e)



Klappe die hintere Wand auch auf...

f)



... und raste dabei die Kante der hinteren Wand in der rechten Wand ein.

g)



Stecke das Dach in die Zinnen.

2 Die Schatzkammern (8x unterschiedlich hoch)

Das Material: (am Beispiel der 5.-höchsten Kammer)

Wände:



Boden:

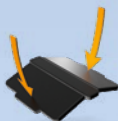


(nur bei den höchsten 5 Schatzkammern)

Dach:



a)



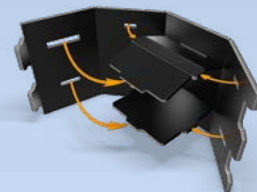
Knicke die Seiten des Daches ein wenig ein.

b)



Stecke Dach und Boden in die passenden Schlitz der Wände. (Die 3 kleinsten Schatzkammern haben keinen Boden.)

c)

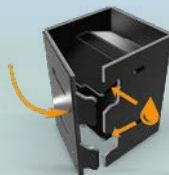


Knicke die Wände so, dass sich Dach und Boden ringsum in die passenden Schlitz stecken lassen.

Das Ergebnis:



d)



Vor dem Schließen kannst du einen Tropfen Klebstoff an diesen Stellen aufbringen.

e)



Halteklappen schließen.

3 Der Perlenspender

Das Material:

Wände:



Wanne:

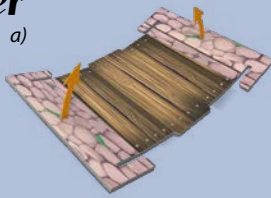


Mittlere Holzdielle

Das Ergebnis:



a)



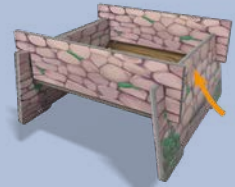
Knicke die Steinränder der Wanne senkrecht und ihre seitlichen Holzböden leicht angeschrägt nach oben.

b)



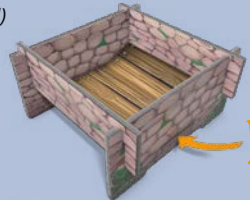
Es sollte jetzt so aussehen.

c)



Schiebe nun von unten auf beiden Seiten die Wände – zunächst etwas angeschrägt – in die Schlitze der Wanne.

d)



Stecke dann die mittlere Holzdielle der Wanne in den Schlitz beider Wände. Jetzt stehen die Wände aufrecht.

4 Die SAMMELKISTEN (4x)

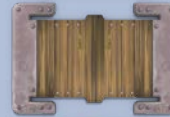
Baue alle Sammelkisten so zusammen wie den Perlenspender. Die Kisten sind nur etwas kleiner.

Das Material:

Wand:



Wanne:



Wand:



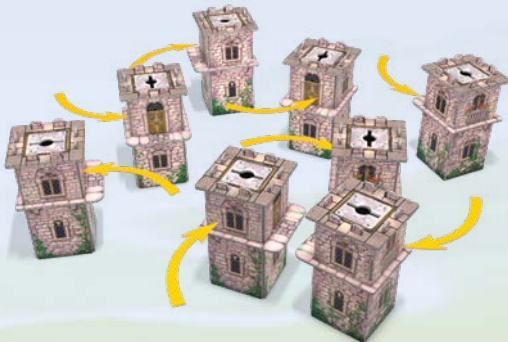
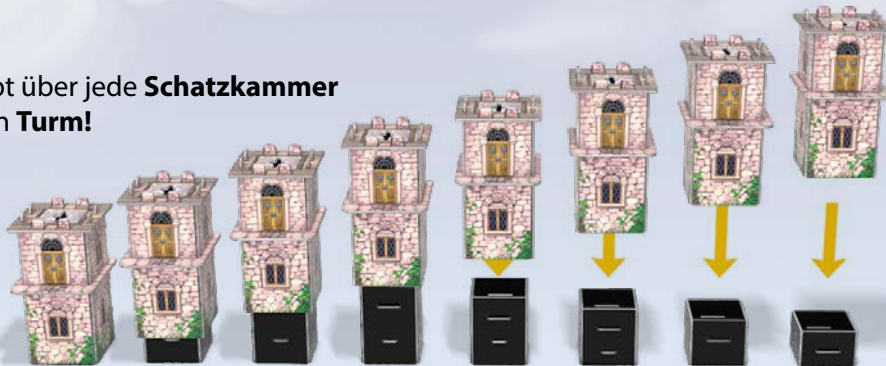
Das Ergebnis:



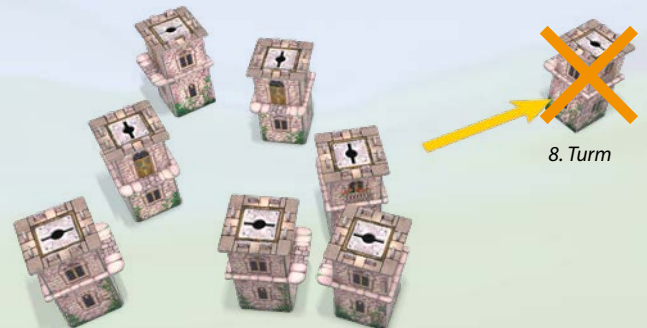
Beachte, dass jede Sammelkiste auf beiden Seiten **dasselbe Wappen** trägt!

Vor jedem Spiel:

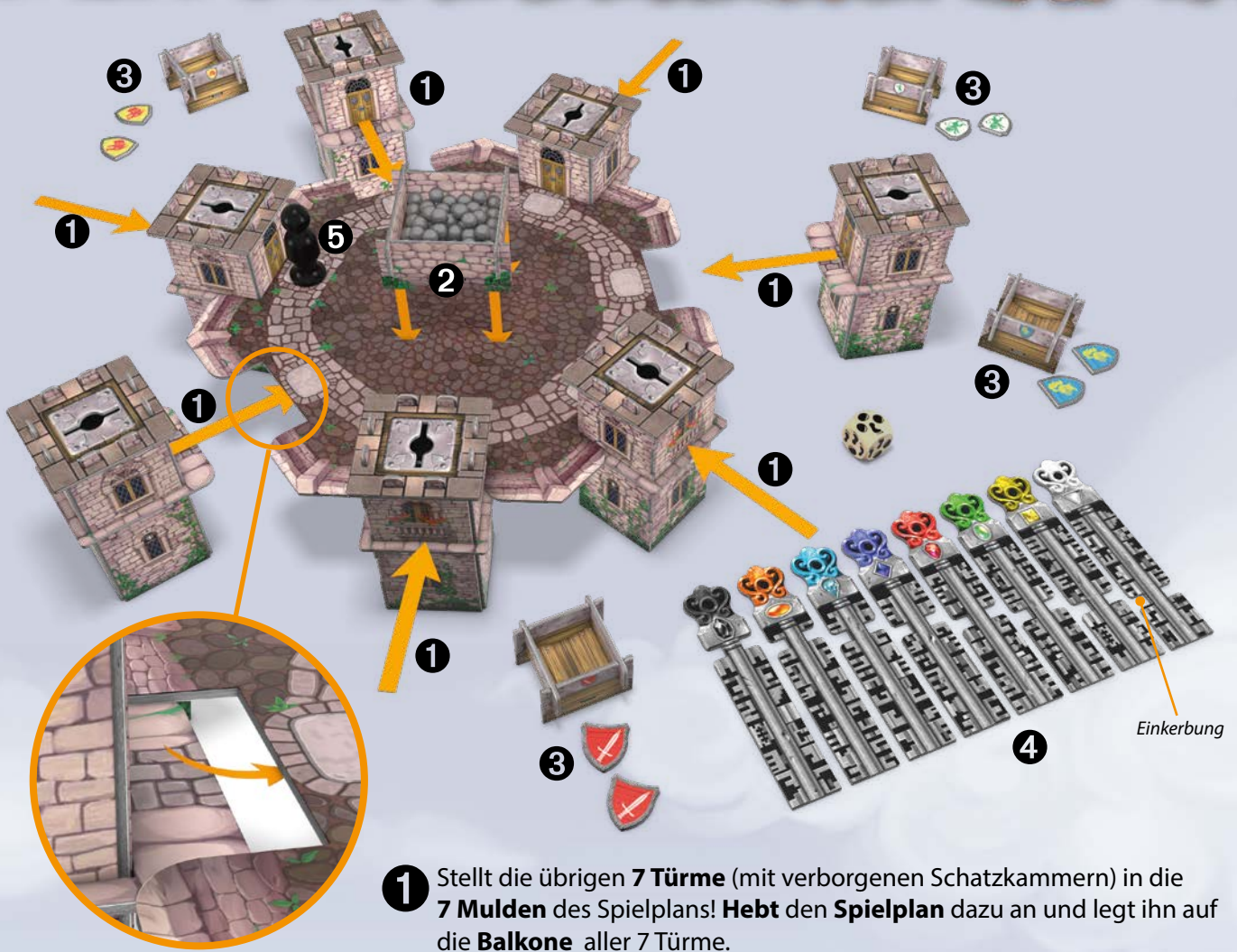
Stülpt über jede **Schatzkammer** einen **Turm**!



Mischt dann die **8 Türme**, ohne sie anzuheben so lange, bis niemand mehr weiß, wo welche Schatzkammer ist. Am besten schaut jeder mal kurz weg, damit niemand den kompletten Mischvorgang „verfolgen“ kann.



Sortiert dann **einen Turm** (zufällig) aus und stellt ihn, ohne drunter zu schauen, **beiseite**. Er wird nicht am Spiel teilnehmen. Niemand kennt seine Schatzkammer.



1 Stell die übrigen **7 Türme** (mit verborgenen Schatzkammern) in die **7 Mulden** des Spielplans! **Hebt** den **Spielplan** dazu an und legt ihn auf die **Balkone** aller 7 Türme.

2 Steck den **Perlenspender** in die Spielplanmitte. Befüll ihn dann mit allen **80 Perlen**.

3 Jeder legt beide **Wappen** und die **Sammelkiste** derselben Sorte vor sich ab.

4 Legt alle **8 Schlüssel** in absteigender Reihenfolge ihrer Einkerbungen neben das Schloss.

- Wer zuletzt etwas aufgeschlossen hat, beginnt das Spiel.
- Er stellt den **Schlossmeister** (♁) auf das Feld vor einem beliebigen Turm.
- Dann nimmt er **14 Perlen** und wartet, bis es still ist. Langsam nacheinander wirft er **in jeden Turm** reihum **eine Perle** ... und danach in jeden Turm eine **zweite Perle**. Hört alle gut zu, wie tief die Perlen fallen, denn das ist ein erster Hinweis auf die passenden Schlüssel!
- Jetzt ist alles schlüsselfertig. Das Spiel kann beginnen. Auf geht's ...!

Das Spiel:

In jedem Zug füllst du **Perlen in die Türme**. Das Geräusch der fallenden Perle kann dir einen Hinweis darauf geben, wie **tief die Schatzkammer** eines Turms ist. Dann ziehst du den **Schlossmeister** zu einem Turm und solltest wissen, **welcher Schlüssel** in sein Schloss passt. Du wählst einen Schlüssel und steckst ihn **so tief es geht** in das Turmschloss. Lässt der Schlüssel sich **drehen**, kannst du den **Turm öffnen** und die **Perlen** der geheimen Schatzkammer bergen. Wer am Ende die **meisten Perlen** sammeln konnte, gewinnt.

SPIELABLAUF:

Ihr seid reihum am Zug. Bei deinem Spielzug tust du nacheinander diese **4 Dinge**:

1. Du würfelst

Dein Würfelergebnis zeigt ...

- eine **Anzahl Perlen** ● (1 bis 3) und
- eine **Anzahl Schritte** 🐾 (1 bis 3)



2. Du befüllst Türme mit Perlen

Nimm **so viele Perlen** aus dem Perlenspender, **wie dein Würfelergebnis** anzeigt. Werfe sie **einzel**n nacheinander in **verschiedene Türme** deiner Wahl.

Es gibt dabei 2 mögliche Sonderfälle, die erst im späten Spielverlauf eintreten können:

- Du würfelst 3 Perlen, obwohl nur noch 2 (verschlossene) Türme vorhanden sind. Dann – und nur dann – wirfst du 2 dieser Perlen in denselben Turm (deiner Wahl).
- Der Perlenspender ist leer (... was so gut wie nie passiert ...). Habt ihr es soweit kommen lassen, dann hält euch der Schlossmeister alle für unwürdig den Thron zu besteigen. Das Spiel endet sofort, **ihr habt alle verloren**.

3. Du bewegst den Schlossmeister

Ziehe den **Schlossmeister** im Uhrzeigersinn zu einem **anderen** Turm. (Er beendet seine Bewegung nie dort, wo er sie beginnt.) Der Schlossmeister betritt (und zählt) dabei **nur Felder**, an denen **noch ein Turm steht**. Die Schritte, die dein Würfelwurf zeigt, legen fest, um wie viele Türme du ihn dabei **höchstens** weiter bewegen darfst.



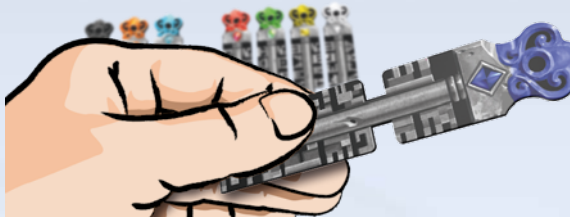
Mit den gewürfelten 3 Schritten kannst du den Schlossmeister um einen oder zwei oder drei Türme weiterziehen. Das Feld, an dem kein Turm mehr steht, zählst du dabei nicht mit.

4. Du schließt den Turm auf

Versuche **den Turm** zu öffnen, zu dem du den **Schlossmeister** gezogen hast. Deine Mitspieler können sich (mit Wappen) am Öffnen beteiligen.

➔ Schlüssel wählen

Nimm einen **Schlüssel**, den du verwenden möchtest. **Sobald** du ihn in die Hand genommen hast, darfst du ihn **nicht mehr** gegen einen anderen Schlüssel **tauschen**.



➔ Wappen einsetzen

Möchten sich **Mitspieler** an der Öffnung des Turmes **beteiligen** (um etwas vom Perlenschatz abzubekommen), können sie jetzt **eines ihrer Wappen zum Schlossmeister legen**. Allerdings könnt ihr jedes Wappen nur einmal im Spiel nutzen. **Danach ist es weg!**



Variante für Strategen:

Wenn ihr euch gerne als Entscheidungs-Strategen betätigt, dann könnt ihr folgende Variante ausprobieren:
Setzen mehrere Spieler ein Wappen ein, dann dürfen alle außer dem letzten Anbieter ihr Wappen wieder zurückziehen (bevor der Schlüssel am Turm ausprobiert wird). Wer sein Wappen zurückzieht, nimmt es wieder zu sich und ist dann (doch) nicht am Öffnen des Turms beteiligt. (Diese Variante ermöglicht es, auf später eingesetzte Wappen noch mit dem eigenen Rückzug zu reagieren. Damit lässt sich die Strategie verfolgen, möglicherweise keine Perlen mit weiteren Mitspielern teilen zu müssen).

→ Turm öffnen

Sobald alle **Mitspieler entschieden** haben, **ob** sie sich **mit einem Wappen** am Öffnen **beteiligen**, versuchst du den Turm, vor dem der Schlossmeister steht, **mit dem angekündigten Schlüssel aufzuschließen**.

Stecke den **Schlüssel** in das **Schloss oben im Turm** und schiebe ihn **langsam kerzengerade** in den Turm, bis er unten (an der Schatzkammer) anstößt. **Erst** wenn der Schlüssel **nicht mehr weiter** eingeschoben werden **kann**, prüfst du, ob er sich **um 90° drehen lässt**, weil seine Kerbe jetzt auf der richtigen Höhe ist. Nur wenn der Schlüssel während des Aufschließens unten im Turm (auf der Schatzkammer) aufsitzt, passt der Schlüssel und das Drehen ist gültig. *Achte beim Drehen darauf, dass sich die Kerbe am Schloss nicht verkantet.*

✗ Passt der Schlüssel nicht, ziehst du den Schlüssel **wieder aus dem Schloss** und legst ihn **zurück** in die Reihe der Schlüssel an seinen Platz. **Dein Zug ist beendet.**

✓ Wenn der **Schlüssel passt**, dann bewegst du **den ganzen Turm**, samt Schlüssel, **aus seiner Spielplanmulde** heraus, so dass er **frei steht**. Dann ziehst du **den Turm am gedrehten Schlüssel hoch**.



Passt! Der Schlüssel steckt so tief wie möglich im Schloss und seine Kerbe ist auf der richtigen Höhe: Der Schlüssel lässt sich drehen!

Du ziehst den Turm am gedrehten Schlüssel hoch. Die Schatzkammer kommt zum Vorschein und zeigt ihren Perlenschatz.

Passt nicht! Der Schlüssel steckt so tief wie möglich im Schloss, aber die Kerbe befindet sich oberhalb des Turms. Der Schlüssel lässt sich nicht drehen!

Passt nicht! Der Schlüssel steckt so tief wie möglich im Schloss, aber die Kerbe ist im Turm verschwunden. Der Schlüssel lässt sich nicht drehen!

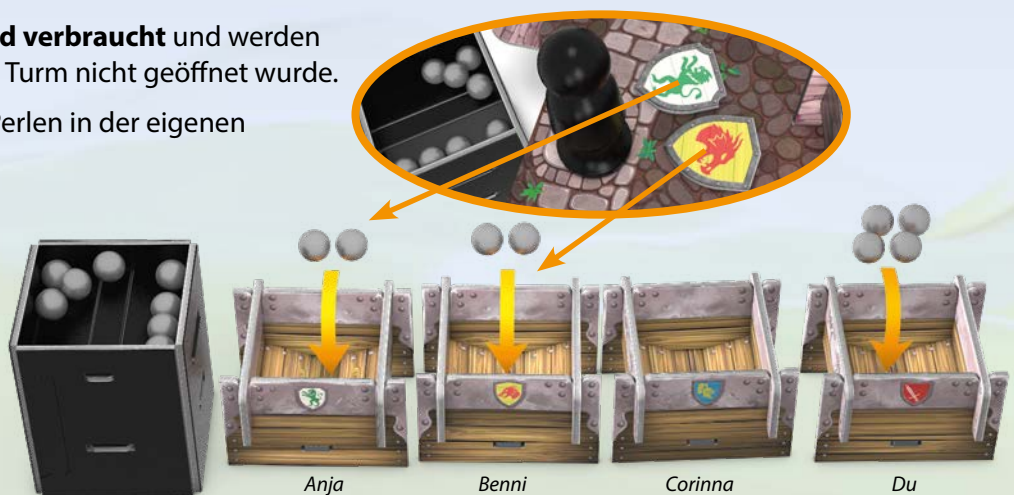
→ Perlen verteilen

- Hat **niemand ein Wappen** eingesetzt, freust du dich als Turmöffner: **alle Perlen der Schatzkammer gehören dir** alleine!
- Haben **Spieler Wappen eingesetzt**, **teilst** du die Perlen der geöffneten Schatzkammer mit ihnen **zu gleichen Anteilen**. Falls es einen **unteilbaren Rest** gibt, **bekommst du diese Perlen** noch dazu.

Alle eingesetzten Wappen sind verbraucht und werden zur Seite gelegt, auch wenn der Turm nicht geöffnet wurde.

Ihr sammelt alle gewonnenen Perlen in der eigenen **Sammelkiste!**

Beispiel: In der Schatzkammer, die du geöffnet hast, liegen 8 Perlen. Du teilst sie mit Anja und Benni, die beide ein Wappen eingesetzt haben. Corinna geht – weil sie kein Wappen verwendet hat – leer aus. Nachdem sich Anja, Benni und du je 2 Perlen genommen haben, sind noch 2 Perlen übrig. Die kannst du nicht gleichmäßig mit Anja und Benni teilen. Deshalb bekommst du als Turmöffner auch noch diese beiden Perlen. Super, das sind insgesamt 4 Perlen für dich!

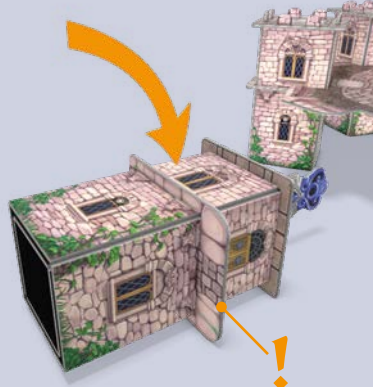


→ **Verstaut den geöffneten Turm unter dem Spielplan:**

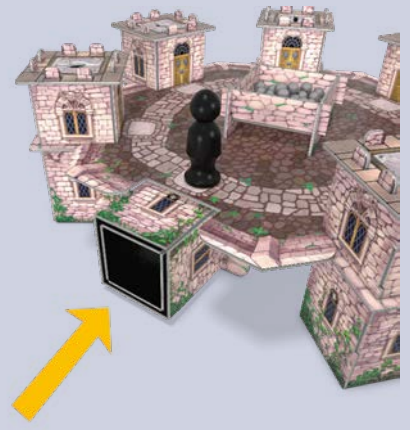
Nachdem ihr die Perlen aus seiner Schatzkammer verteilt habt, verstaut ihr den geöffneten Turm sofort unter dem Spielplan, so dass an seiner Mulde (und dem Spielfeld dort) **ab sofort kein Turm mehr steht.**



Stülpt den geöffneten Turm, samt Schlüssel, wieder über seine Schatzkammer ...



... kippt den Turm zur Seite (aber nicht auf seinen Balkon) ...



... und schiebt ihn – wo er zuvor stand – unter den Spielplan.

Danach ist dein **linker Nachbar am Zug.** Reiche ihm den Würfel.

Nur 2 Türme sind übrig! Erkennt den verwunschenen Schlüssel!

Nach der **Öffnung des 5. Turmes** sind nur noch **2 Türme übrig** und es liegen noch **drei Schlüssel** in der Auswahl. Jetzt fragt der Schlossmeister **sofort und einmalig** nach dem **verwunschenen Schlüssel:**

„Einer der Schlüssel passt nirgendwo. Nur wer diesen verwunschenen Schlüssel jetzt richtig entschlüsselt, wird am Ende des Spiels die Perlen des allerletzten verschlossenen Turms erhalten!“

Alle Spieler, die **noch Wappen** besitzen, dürfen jetzt – wenn sie wollen – **ein Wappen über dem Schlüssel** ablegen, den sie für den **verwunschenen Schlüssel** halten, der nirgendwo passt. Ihr tut dies **reihum nacheinander, beginnend** bei dem Spieler, der soeben **den 5. Turm geöffnet** hat. Auch wer noch beide Wappen besitzt, darf nur **eines davon** einsetzen, um auf den verwunschenen Schlüssel zu tippen. **Nur jetzt** – nicht mehr später im Spiel – ist das Tippen auf den verwunschenen Schlüssel möglich. Anschließend setzt ihr das Spiel, wie gewohnt fort. Am Zug ist – in unveränderter Reihenfolge – der linke Nachbar des Spielers, der den 5. Turm geöffnet hat.



Beispiel:

Anja tippt auf den orangen Schlüssel. Benni hat keine Wappen mehr und kann nicht tippen. Corinna tippt auf den gelben Schlüssel und du bist auch der Meinung, dass der gelbe Schlüssel der verwunschene Schlüssel ist, der nirgendwo passt.

Anmerkung:

Auch Schlüssel, an denen Wappen abgelegt wurden, können weiterhin zum Aufschließen verwendet werden – denn die dort abgelegten Wappen sind ja nur Vermutungen, dass es sich um den verwunschenen Schlüssel handeln könnte.

DAS ENDE DES SPIELS:

Habt ihr den **vorletzten Turm** geöffnet, endet der gewohnte Spielablauf.

Jetzt lüftet ihr das Rätsel um den *verwunschenen* Schlüssel!

Probiert aus, **mit welchem** der beiden verbliebenen Schlüssel sich der **7. Turm öffnen lässt**. Der **andere Schlüssel** (der nicht passt) **ist der verwunschene Schlüssel**. (Er passt in den 8. Turm, den ihr vor dem Spiel aussortiert habt.)

Seht jetzt nach, **wer** von euch **ein Wappen am verwunschenen Schlüssel abgelegt** hat:

- Liegt **kein Wappen** am verwunschenen Schlüssel, erhält **niemand** die Perlen der 7. Schatzkammer.
- Hat nur **ein Spieler** ein Wappen am verwunschenen Schlüssel abgelegt, **erhält er** ganz alleine **alle Perlen** der letzten, 7. Schatzkammer.
- Haben **mehrere Spieler** ein Wappen am verwunschenen Schlüssel abgelegt, **teilen** sie die Perlen der 7. Schatzkammer **zu gleichen Teilen** unter sich auf. Gibt es einen **unteilbaren Rest**, dann **bekommt** diese Perlen **niemand**.

Gewonnen!

Zählt eure Perlen! Wer die **meisten** gesammelt hat, darf sich als **König feiern lassen**, sofern er für Siegesfeiern aufgeschlossen ist. Natürlich kann er sich auch ganz verschlossen im stillen Schatzkammerchen über seinen Sieg und seine künftige Regentschaft freuen.

Und wenn es mehrere Sieger gibt – gibt es dann mehrere Könige ...? Wohl kaum. In diesem Fall setzt ihr einfach den 7 Schlössern die Krone auf ... und ermittelt den Thronfolger, **indem ihr gleich nochmal spielt!** Das ist doch ... schlüssig ... oder?!

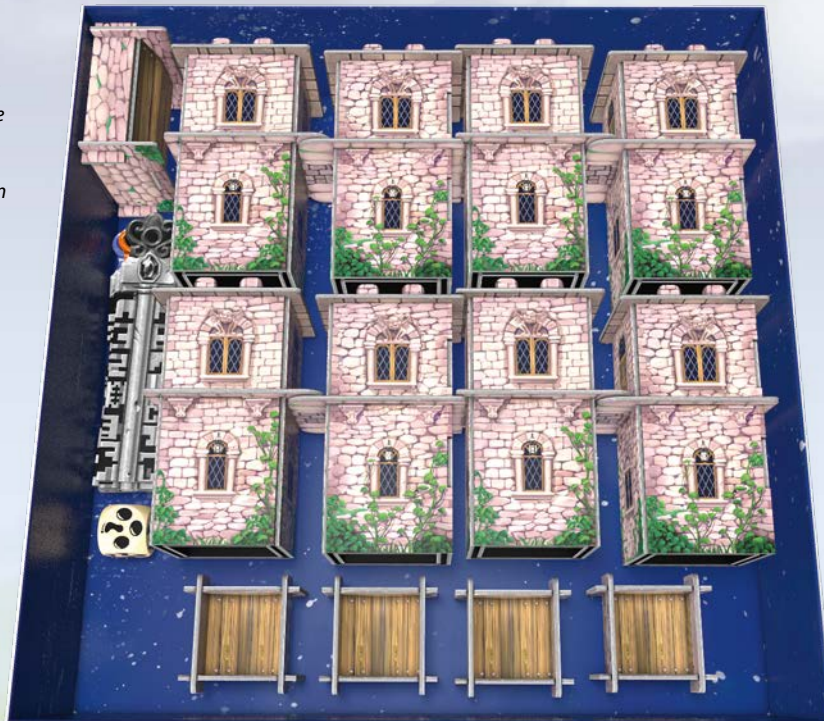
Aufräumen:

Lass nach dem Spielen immer alle Türme, Schatzkammern und Kästen zusammengesteckt. Das Spielmaterial passt so komplett in die Schachtel – wie du hier siehst.

Die Wappen kannst du mit im Papierbeutel der Perlen verstauen.

(Sollte dir dieser Beutel abhanden kommen, kannst du die Perlen auch zwischen den beiden kleinsten Schatzkammern in einem Turm lagern; die beiden kleinsten Schatzkammern passen nämlich in einen Turm hinein.)

*Dann deckst du alles mit dem Regelheft zu und das **SCHLOSS DER 7 SCHLÖSSER** steht für das nächste Spiel wieder schlüsselfertig bereit.*



Art. Nr.: 60 110 5204

Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Folko Streese
Satz und Layout: Oliver Richtberg

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



Das Schloss der 7 Schloesser

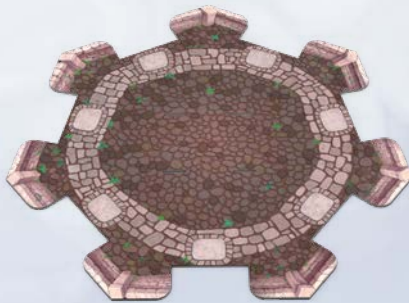


A turn-key game
by Carlo A. Rossi

*When proclaiming a new king in the realm of the 7 castles so near,
ambushes and treachery are prevented by defenses that are known.
For only those who draw wise conclusions from everything they see and hear,
with determination and openness, will surely ascend to the throne.*

"The King is dead! Long live the King!" – But who will ascend to the throne? To determine the new king among you, the aged keymaster makes his rounds in the courtyard of the castle. He will ask you to open one lock after another. But which key fits in where? Find out how deep the individual locks of the towers are! While trying out the keys, trust your eyes when you recognize the keys' true length. And prick up your ears when the pearls give you audible clues to the depth of the locks. If you unlock the secrets of the locks, you will get to the pearls in the hidden treasure chambers. And whoever manages to finally present the keymaster with the biggest collection of pearls is worthy of being heir to the throne and will from now on reside in the Castle of the 7 Locks.

GAME MATERIALS:



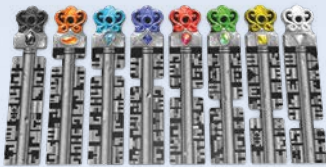
1 gameboard



8 castle towers
(facades, each with a
ledge and a rooftop)



8 treasure chambers
(inside the towers)



8 keys



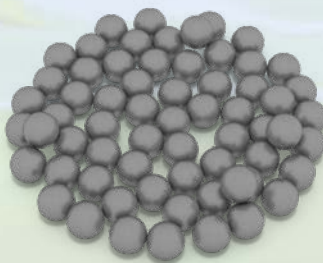
8 coats of arms
(2 per player)



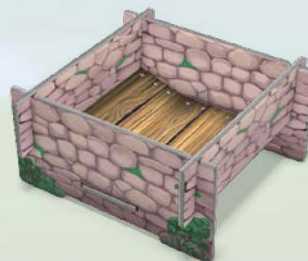
1 keymaster



1 die



80 pearls



1 pearl bin



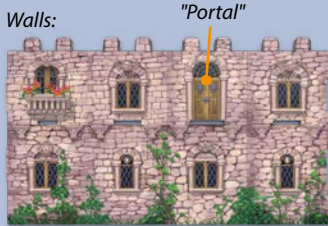
4 collection boxes

SET-UP OF THE GAME:

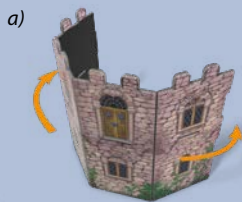
Before the first game, you fold the facades of the towers (with ledge and rooftop), their treasure chambers, your collection boxes and the pearl bin and put each of these parts together as shown here:

1 The towers (8x)

The materials:



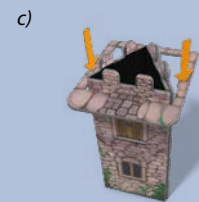
The result:



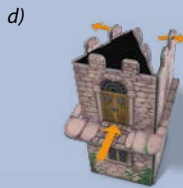
a) Fold the right, left, and back walls backward. Front: "Portal"



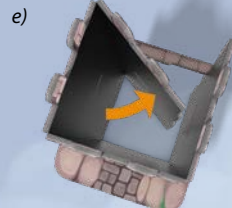
b) Connect the walls so that they form a triangle (with the back wall inside).



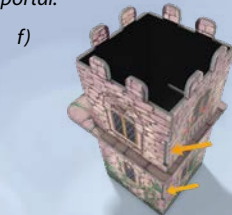
c) Slide the ledge down over the tower – with the balcony lining up with the portal.



d) Insert the balcony into the slot below the portal. Unfold the right and the left walls.



e) Unfold the back wall as well ...



... and, in doing so, snap the edge of the back wall into the right wall.



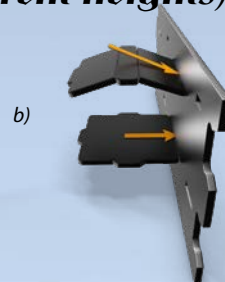
g) Insert the rooftop into the battlements.

2 The treasure chambers (8x, in different heights)

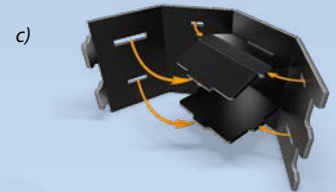
The materials: (using the example of the 5th highest chamber)



a) Bend the sides of the roof in slightly.

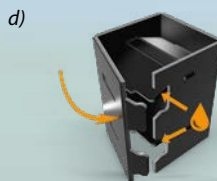


b) Insert the roof and the floor into the applicable slots of the walls. (The 3 smallest treasure chambers have no floor.)

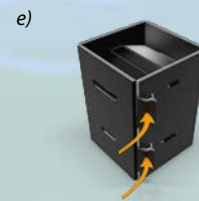


c) Bend the walls in such a way that you can insert the roof and the floor into the applicable slots on all sides.

The result:



d) Before closing the chamber, you can apply a drop of glue to these spots.



e) Close the holding flaps.

3 The pearl bin

The materials:

Walls:

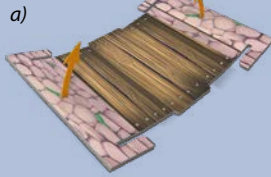
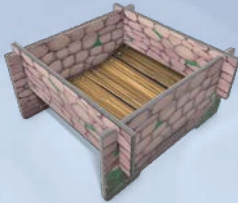


Trough:



Middle wooden floorboard

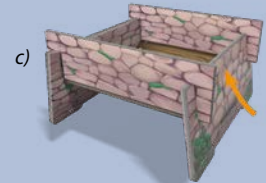
The result:



Bend the stone edges of the trough vertically and the wooden floors at its sides at a slight angle upward.



Now it should look like this.



Starting from the bottom and at a slight angle, slide the walls on both sides into the slots of the trough.



Then insert the middle wooden floorboard of the trough into the slot of both walls. The walls are now standing upright.

4 The collection boxes (4x)

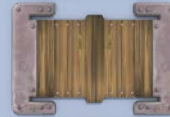
Assemble all collection boxes in the same way as the pearl bin; the boxes are just a bit smaller.

The materials:

Wall:



Trough:



Wall:



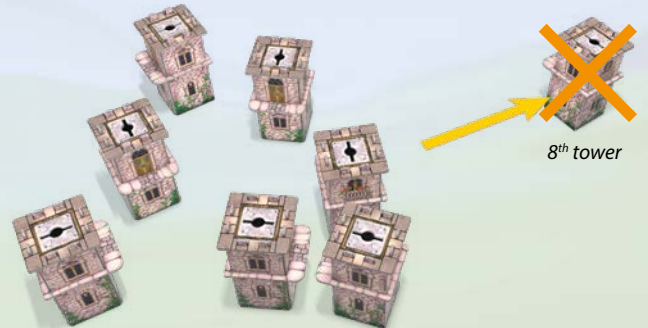
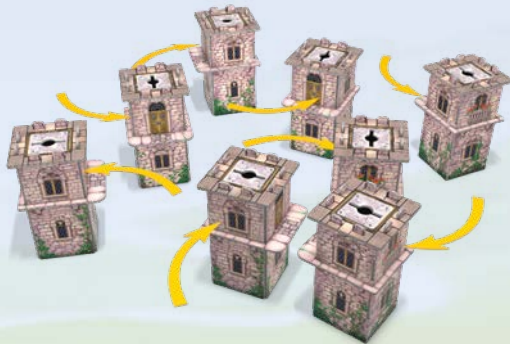
The result:



Make sure that each collection box shows the same coat of arms on both sides.

Before every game:

Put one **tower** over each **treasure chamber**!



Then **mix up** the **8 towers** (without lifting them) until nobody knows anymore which treasure chamber is where. It is best if everybody looks away for a moment, so that nobody is able to observe the complete mixing-up process.

Then randomly sort out **one tower** and put it **aside** without looking underneath it. It will not take part in the game. Nobody knows which treasure chamber it holds.



1 Place the remaining **7 towers** (with hidden treasure chambers) in the **7 indentations** around the gameboard. To do so, **lift** the gameboard and put it on the **balconies** of all 7 towers.

2 Insert the **pearl bin** into the middle of the gameboard. Then fill it with all **80 pearls**.

3 Put your two **coats of arms** and the **collection box** of the same type in front of you.

4 Place all **8 keys** in descending order according to their indentations next to the castle.

- The last player to open a lock begins.
- He places the **keymaster** (♁) on the space in front of a tower of his choice.
- Then he takes **14 pearls** and waits until everybody is quiet. He throws **one pearl** – slowly and one after another – **into each tower** ... and after that, a **second pearl** into each tower. All players should listen carefully to how deep the pearls are falling, since this is the first clue regarding the fitting keys!
- Now everything is ready, and the game can begin. The competition is open ...!

The Game

On each turn, you fill **pearls into the towers**. The sound of each pearl can give you a clue as to **how deep the treasure chamber** of the tower is. After that, you move the **keymaster** to a tower. You should know **which key** fits in its lock. You choose a key and put it in the tower lock **as deep as possible**. If the key **turns**, you can **open the tower** and take the **pearls** out of the secret treasure chamber. The player who has accumulated the **most pearls** by the end of the game wins.

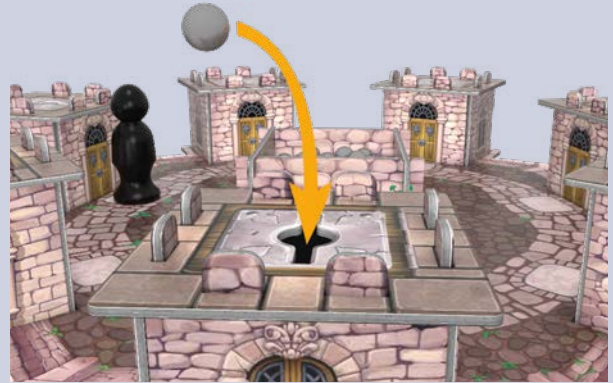
COURSE OF THE GAME:

Players play in turn. On your turn, you do these **4 things** in the following order:

1. You roll the die

The result of your die roll shows ...

- a **number of pearls** ● (1 to 3) and
- a **number of steps** 🐾 (1 to 3)



2. You fill towers with pearls

Take **as many pearls** from the pearl bin as your **die roll indicates**. Throw the pearls, **one after the other**, each into a **different tower** of your choice.

There are 2 possible special cases that might occur, but only at a later stage of the game:

- You roll 3 pearls, but there are only 2 (locked) towers left. Then – and only then – you throw 2 of these pearls into the same tower (of your choice).
- The pearl bin is empty (... which hardly ever happens...). If you have let it come to this, the keymaster regards all of you as unworthy of ascending to the throne. The game ends immediately, **and you all lose**.

3. You move the keymaster

Move the **keymaster** clockwise to a **different tower**. (He never ends his move on the space from where he just started.) The keymaster enters (and counts) **only those spaces** where a **tower is still standing**. The steps shown on your die roll determine the **maximum number** of towers you may move him.



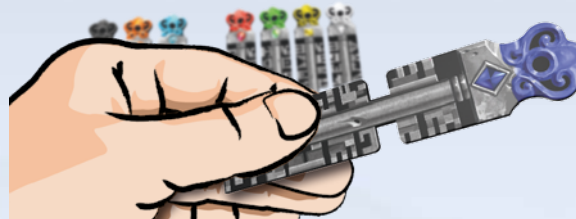
With the 3 steps shown on your die roll, you can move the keymaster one, two or three towers further. The space where there is no longer a tower is not included in the count.

4. You unlock the tower

Try to open **the tower** to which you have moved the **keymaster**. The other players can participate in the opening (by placing coats of arms).

→ Choose a key

Take the **key** you want to use. **Once** you have taken it into your hand, you may **no longer exchange** it for a different key.



→ Place a coat of arms

Any other **players** who want to **participate** in the opening of the tower (in order to get a share of the pearl treasure) can now **place one of their coats of arms next to the keymaster**. However, every coat of arms can be used only once in the game – **after that, it's gone!**



Variant for strategists:

If you like to act as decision-making strategists, you can try out the following variant: If several players place a coat of arms, all those joining in except for the last one may withdraw their coat of arms (before the key is tried out on the tower). Players who do that, take their coat of arms back; they are then not involved in the opening of the tower. (This variant enables a player to still react to coats of arms placed later by withdrawing his own, letting him pursue the strategy of possibly not having to share pearls with other players.)

→ Open the tower

Once all **fellow players have decided** whether to **join** in the opening **by placing a coat of arms**, you try to use the **chosen key for unlocking** the tower that the keymaster is standing in front of.

Insert the **key** into the **lock at the top of the tower** and **slowly push it straight** into the tower, until it hits the bottom (i.e., the treasure chamber). **Only** when the key **cannot be put in any further** do you **check whether** you are able to **turn it 90°**, since its notch is now at the right height for this. Only if the key is resting at the bottom of the tower (right on top of the treasure chamber) can the key fit and the unlocking be valid. *When turning the key, make sure that the notch at the lock doesn't tilt.*

✗ If the key **does not fit**, you pull it **out of the lock** and put it **back** into the row of keys where it was. **Your turn is over.**

✓ If the key **fits**, you move **the whole tower** – including the key – **away from its indentation** of the gameboard, so that it **stands alone**. Then you **lift the tower, using the turned key**.



It fits! The key is sitting as deeply as possible in the lock and its notch is at the right height: The key can be turned!

You lift the tower, using the turned key. The treasure chamber appears, showing its treasure of pearls.

It doesn't fit! The key is sitting as deeply as possible in the lock, but the notch is above the tower. The key cannot be turned!

It doesn't fit! The key is sitting as deeply as possible in the lock, but the notch has disappeared inside the tower. The key cannot be turned!

→ Distribute the pearls

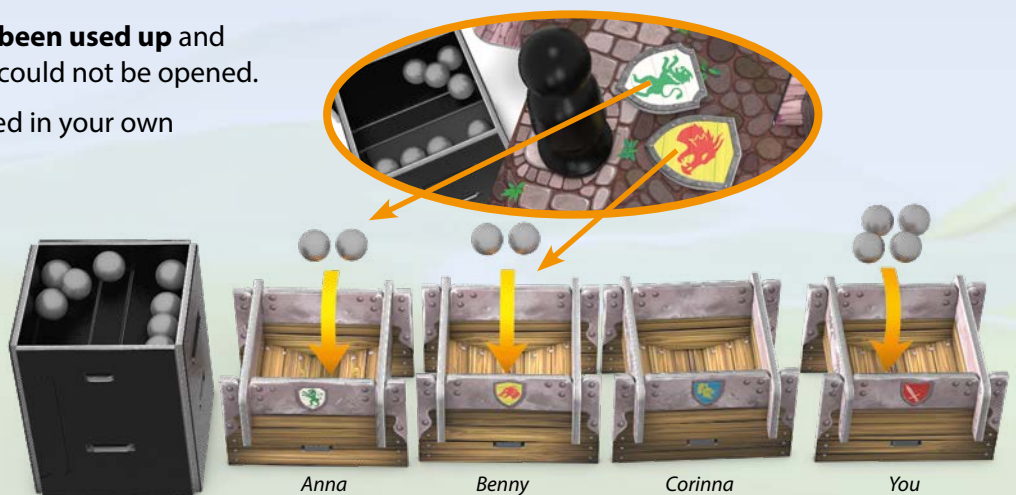
- If **nobody** has placed a **coat of arms**, you are a happy and lucky door opener: **All the pearls in the treasure chamber are yours**, and yours alone!
- If other players **have also placed coats of arms**, you **share** the pearls of the just-opened treasure chamber with them in **equal proportions**. If there is an **indivisible remainder**, **you get these pearls** as well.

All coats of arms placed have been used up and are put aside, even if the tower could not be opened.

Collect all pearls you have gained in your own **collection box!**

Example: The treasure chamber you have opened contains 8 pearls. You share them with Anna and Benny who have both placed one coat of arms. Corinna goes away empty-handed, since she has not used a coat of arms.

After Anna, Benny and you have each taken 2 pearls, there are 2 pearls left, which you cannot evenly share with Anna and Benny. Since you are the door opener, you get these two pearls as well. Super, that means a total of 4 pearls for you!

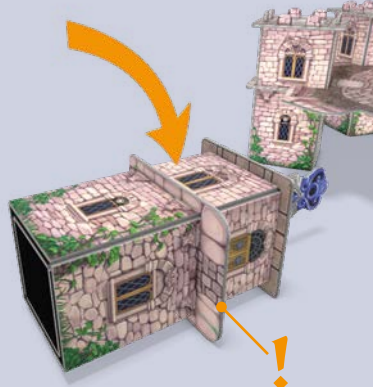


→ **Stow the opened tower under the gameboard:**

After the distribution of the pearls from this treasure chamber, you immediately stow the opened tower under the gameboard; from now on, **there will be no tower** (or space) at the respective indentation.



Put the opened tower (including the key)
back over its treasure chamber...



... tilt the tower on its side
(but not onto its balcony)...



... and slide it under the gameboard
at the place it stood before.

After that, it's your **left neighbor's turn**. Give him the die.

Only 2 towers are left! Figure out the enchanted key!

After the **5th tower has been opened**, there are only **2 towers left**, but there are still three keys to choose from. Now the keymaster – **immediately and only once** – asks you for the **enchanted key**:

'One of the keys doesn't fit anywhere. Only if you figure out this enchanted key now will you receive the pearls of the very last locked tower at the end of the game!'

All players who still possess **any coats of arms** may now – if they want – place **one** coat of arms **above the key** that they think is the **enchanted key** – the one that doesn't fit anywhere. You do this **one after another, beginning** with the player who has **just opened the 5th tower**. Even if you still possess both coats of arms, you may **use only one** of them for guessing the enchanted key. **Only now** – and at no time later in the game – is it possible to guess the enchanted key. After that, you continue the game as usual, in unchanged order; the player to the left of the one who opened the 5th tower has his turn.



Example:

Anna bets on the orange key. Benny has no coat of arms left and can't take a guess. Corinna goes for the yellow key, and you also think that the yellow key is the enchanted key that doesn't fit anywhere.

Note:

Keys where coats of arms have been placed can also still be used to unlock a tower – after all, the coats of arms placed there are only assumptions that it might be the enchanted key.

END OF THE GAME:

Once you have opened the **next-to-last tower**, the usual course of the game ends.

Now you are going to solve the mystery of the enchanted key!

Try out **which** of the two **remaining keys** you can use to open the **7th tower**. The **other key** (the one that doesn't fit) **is the enchanted key**. (It fits into the 8th tower – the one you have removed before starting the game.)

Now check **who** of you has **placed a coat of arms at the enchanted key**:

- If there is **no coat of arms** at the enchanted key, **nobody** gets the pearls from the 7th treasure chamber.
- If only **one player** has placed a coat of arms at the enchanted key, **he alone** gets **all pearls** from the last – the 7th – treasure chamber.
- If **several players** have placed a coat of arms at the enchanted key, they **share** the pearls from the 7th treasure chamber in **equal proportions**. If there is an **indivisible remainder**, **nobody** gets these pearls.

Winning the Game

Add up your pearls! The player who has accumulated **the most** pearls may call for a **celebration as the king**, provided he is open to victory celebrations. But of course, he can also enjoy his victory and look forward to his future regency in private.

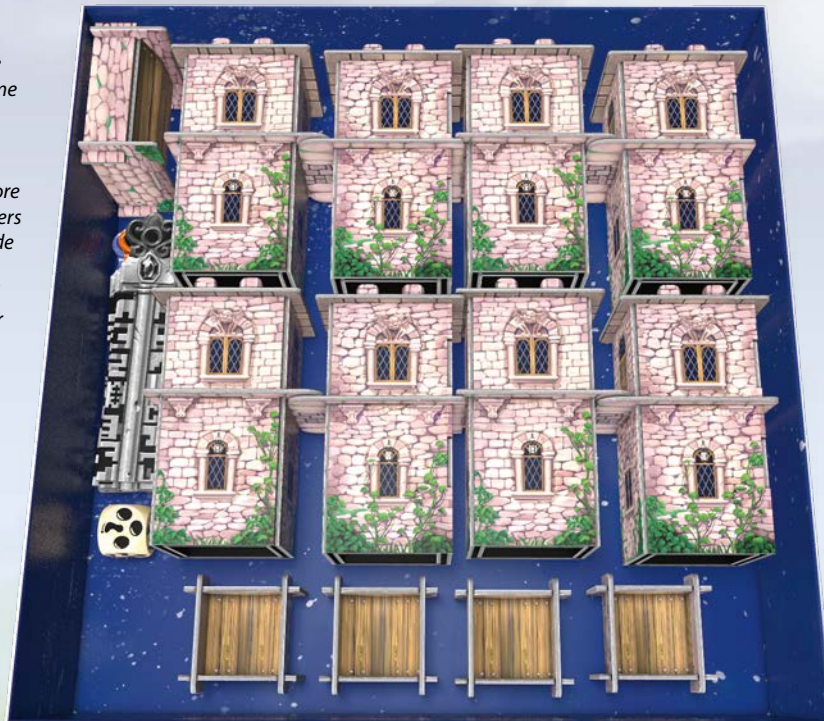
And what if there are several winners – are therefore also several kings? Hardly. In this case, to crown it all, you simply determine the successor to the throne by **playing the game again right away!** That's the key!

Putting the game away:

After the game, you can leave all the towers, treasure chambers, the bin and the boxes assembled. The game materials fit completely in the game box – as you see here.

You can stow the coats of arms along with the pearls in the paper bag. If you lose this bag, you can also store the pearls between the two smallest treasure chambers in a tower, since these two treasure chambers fit inside a tower.

*Then you cover everything with the rule booklet, and **SCHLOSS DER 7 SCHLÖSSER** stands ready to use for the next game.*



Art. Nr.: 60 110 5204

Designer: Carlo A. Rossi
Illustrations: Folko Streese
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

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



Das Schloss der 7 Schloesser

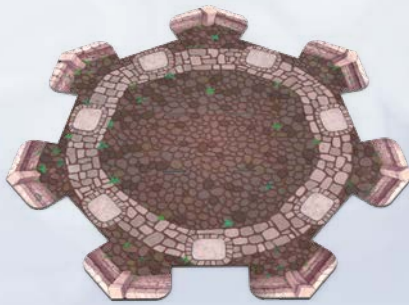


Un jeu clés en main de
Carlo A. Rossi

*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 accédera 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



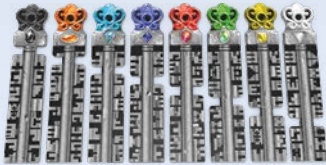
8 tours

(murs) avec une corniche et un toit



8 salles du trésor

(intérieur des tours)



8 clés



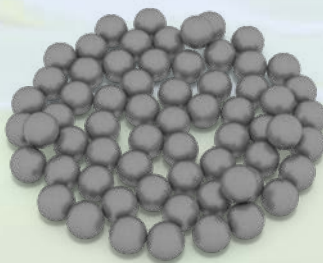
8 blasons
(2 par joueur)



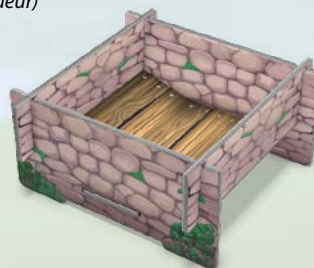
1 Gardien des Clés



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)

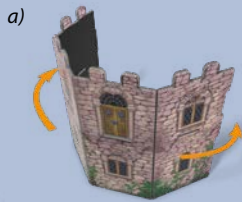
Matériel :



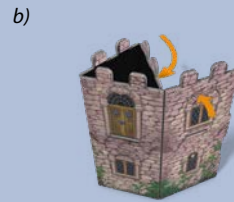
« Balcon »



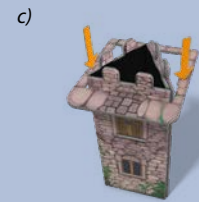
Montage final :



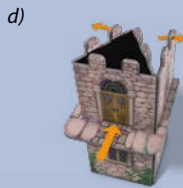
Repliez les murs de droite, de gauche et du fond vers l'arrière (porte face à vous).



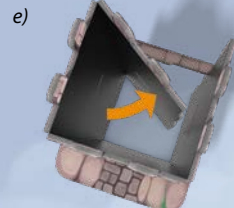
Formez un prisme à base triangulaire (le mur du fond à l'intérieur).



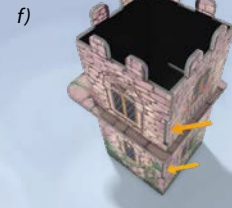
Enfilez la corniche sur la tour, le balcon vers l'avant, en face de la porte.



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.



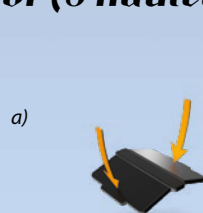
Insérez le toit au sommet.

2 Les salles du trésor (8 hauteurs différentes)

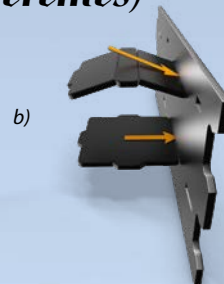
Matériel : (exemple de la 5^e plus haute)



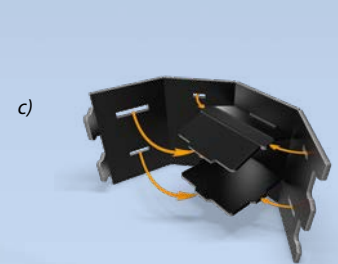
(seulement pour les 5 plus hautes)



Repliez légèrement le plafond de la salle.

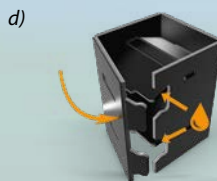


Insérez le plafond et le sol dans les fentes respectives des murs. (Les 3 plus petites salles du trésor n'ont pas de sol.)

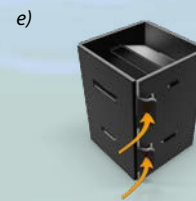


Repliez les murs de la salle tout autour de manière à ce que toutes les languettes rentrent dans les bonnes fentes.

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 :

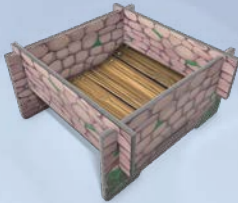


Cuve :

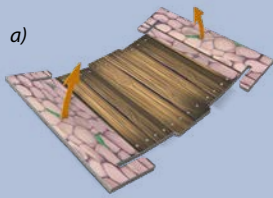


planche centrale

Montage final :



a)



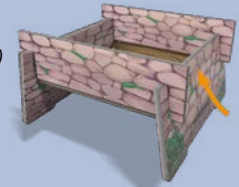
Redressez les parois en pierre de la cuve verticalement et incurvez légèrement le fond en bois vers le haut.

b)



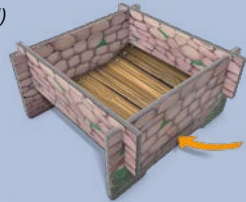
Il doit ressembler à cela :

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)

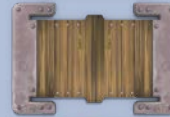
Le montage est identique au bac à perles. Les caisses sont juste plus petites.

Matériel :

Bord :



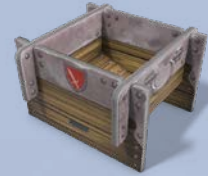
Fond :



Bord :



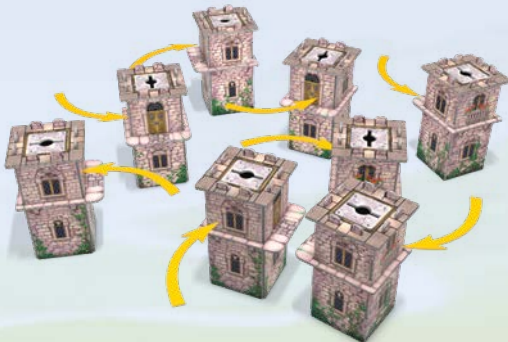
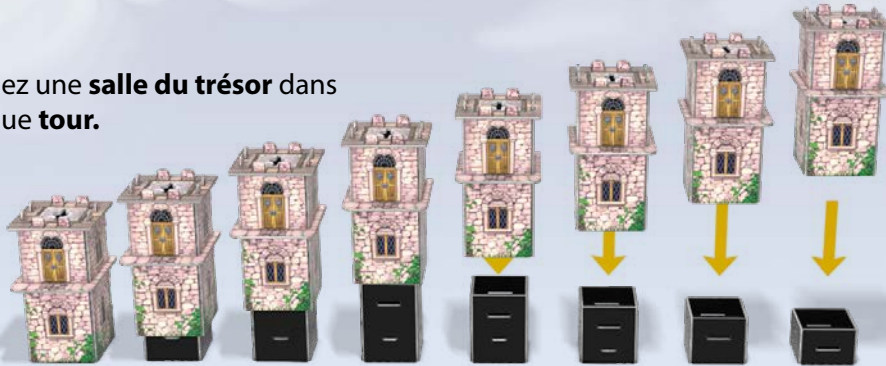
Montage final :



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

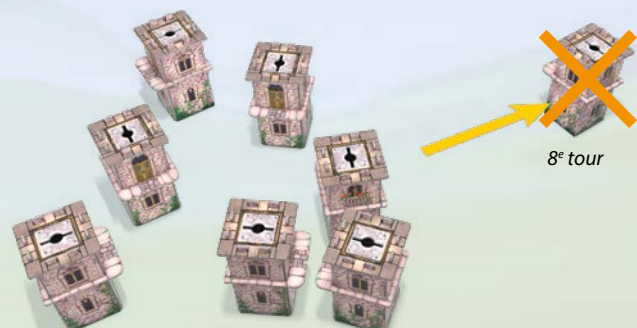
Avant chaque partie :

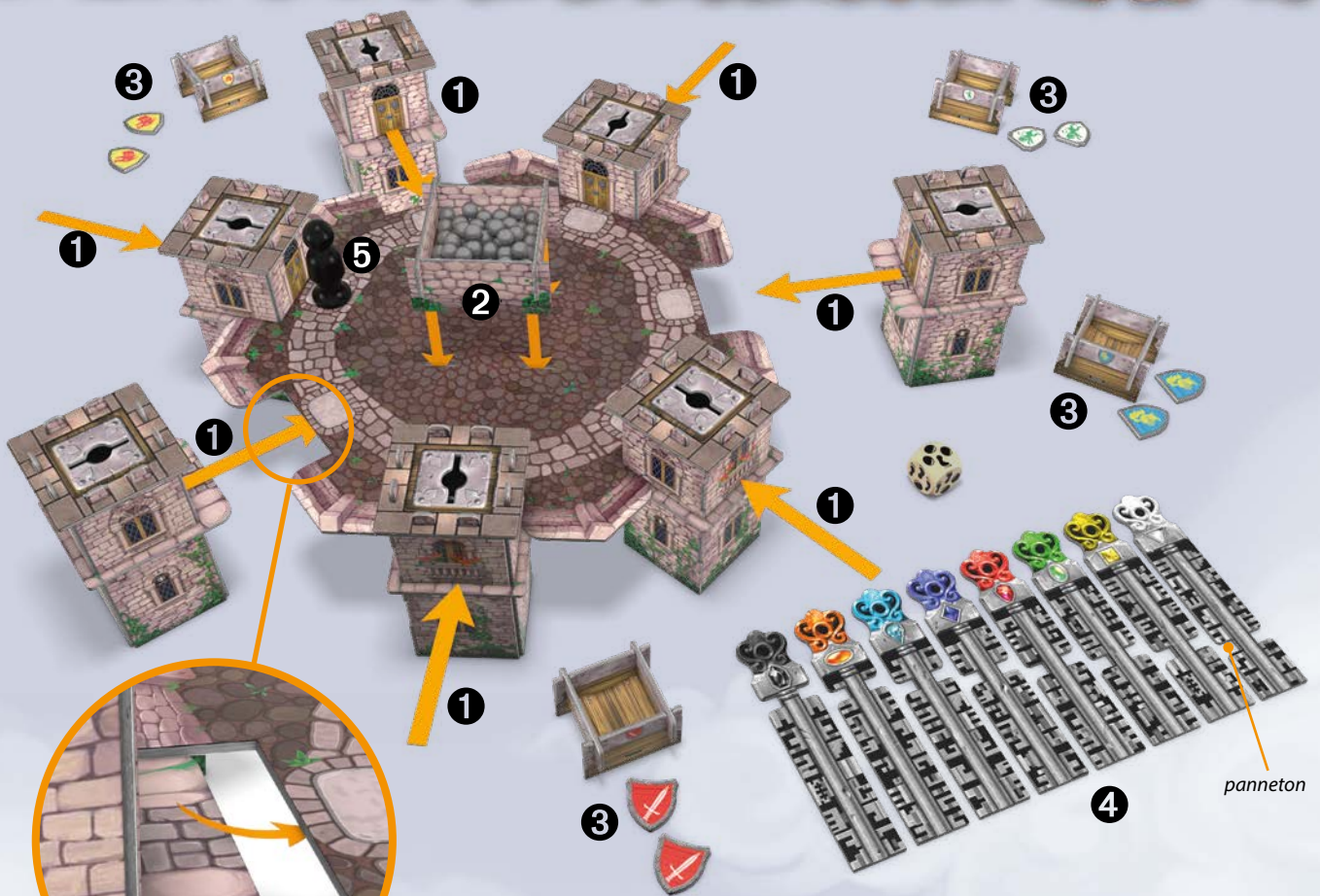
Cachez une **salle du trésor** dans chaque **tour**.



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** (♁) 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**.

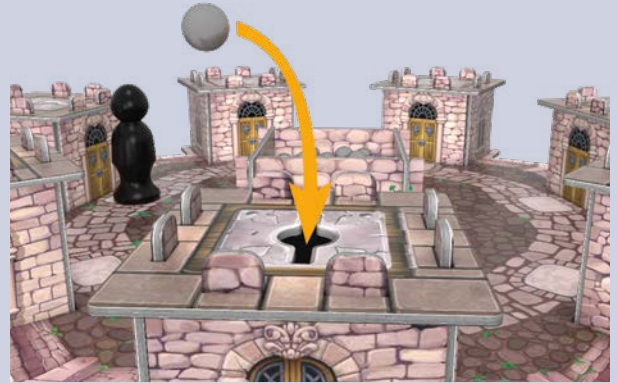
DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

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.



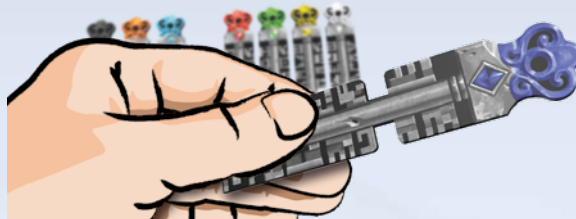
Les 3 pas du dé permettent au Gardien des Clés de se déplacer de 1, 2 ou 3 tours. La case sans tour n'est pas comptée

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.)

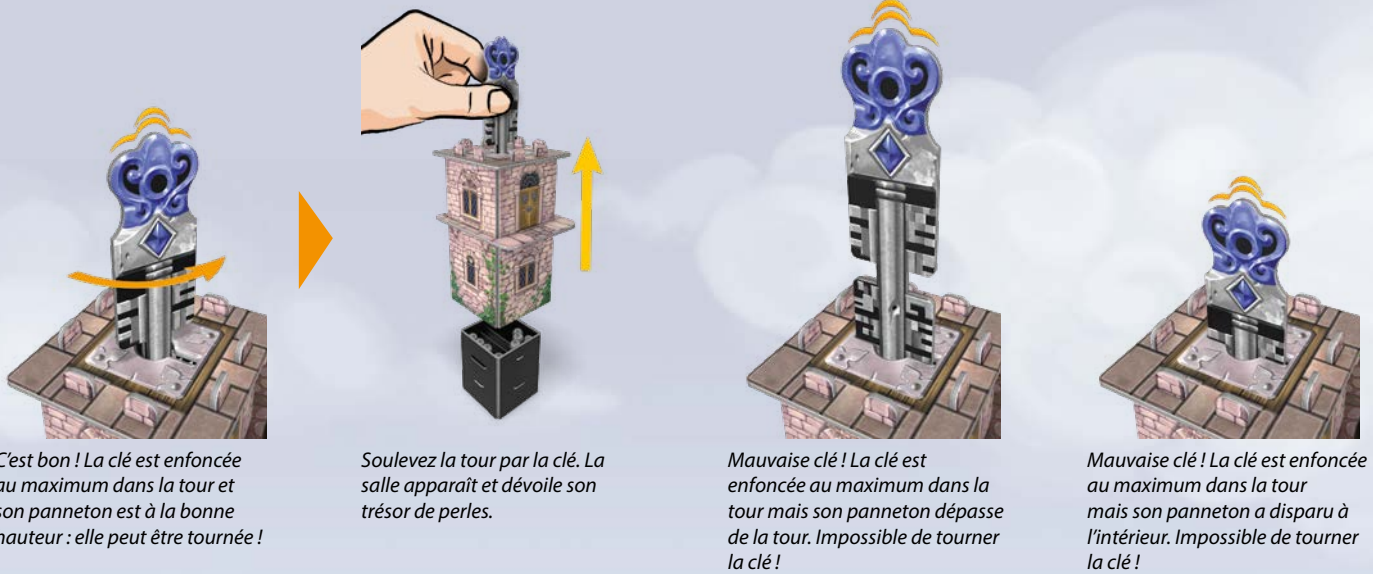
→ Ouverture de la tour

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**.



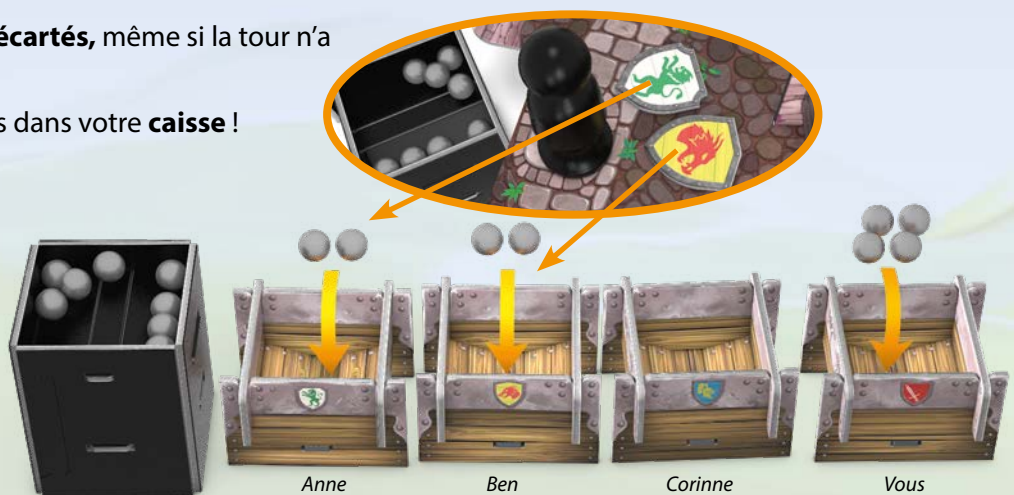
→ Distribution des perles :

- 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 !

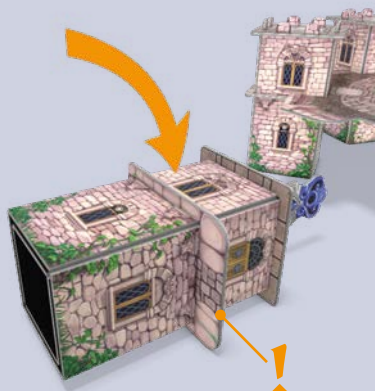


→ **Stockez les tours ouvertes sous le plateau :**

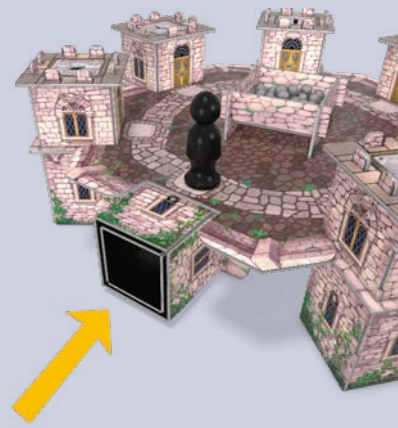
Après avoir vidé la salle du trésor de ses perles, couchez immédiatement la tour ouverte sous le plateau de jeu ; l'encoche où elle se trouvait est **désormais vide**.



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^e 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^e 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^e 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^e tour**. **L'autre clé** (qui ne correspond pas) **est la clé maudite**. (Elle ouvre la 8^e 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^e salle du trésor.
- Si **un seul joueur** a parié sur la clé maudite, il **gagne** seul **l'ensemble des perles** de la 7^e salle du trésor.
- Si **plusieurs joueurs** ont parié sur la clé maudite, ils se partagent **équitablement** les perles de la 7^e salle du trésor. Les éventuelles **perles restantes** sont perdues.

Vainqueur !

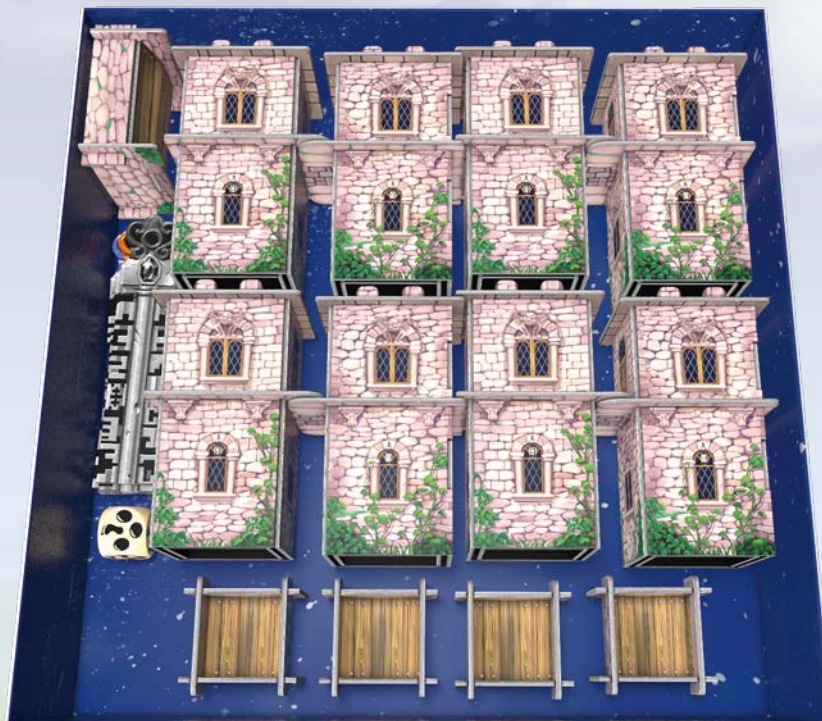
Chacun compte ses perles ! Celui qui en a gagné **le plus** devient le nouveau roi. Du moins, tant qu'il est ouvert à fêter sa victoire. Bien sûr il peut également rester renfermé et se retirer au calme dans sa salle du trésor pour se réjouir de sa victoire et de son règne à venir.

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



Das Schloss der 7 Schlosser



Un gioco pronto a
schiudersi di Carlo A. Rossi

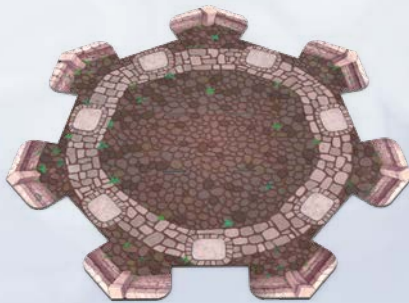
*Nel regno delle sette serrature, se un re va incoronato,
non v'è tranello né inganno che non sia ben celato.
Solo chi osserva e ascolta con mente aperta e destrezza
troverà la chiave al trono e vi andrà con saggezza.*

"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



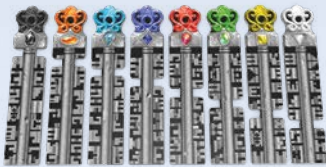
1 tabellone di gioco



8 torri del castello
(facciate) con cornicione e tetto



8 stanze del tesoro
(interno delle torri)



8 chiavi



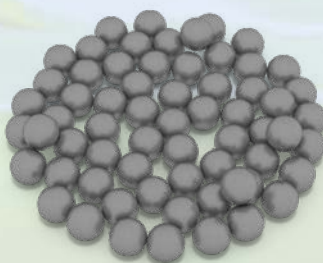
8 stemmi
(2 per giocatore)



1 Maestro delle Serrature



1 dado



80 perle



1 distributore di perle



4 casce di raccolta

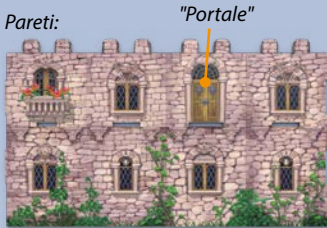
PREPARAZIONE DEL GIOCO

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:



"Balcone"

Tetto:



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)



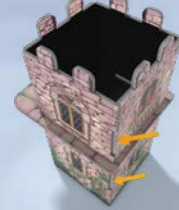
Inserisci il balcone nella fessura sotto il portale. Riapri la parete destra e quella sinistra

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:

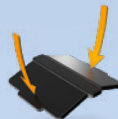


Tetto:



(solo per le 5 stanze del tesoro più alte)

a)



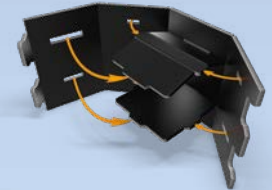
Piega leggermente i lati del tetto verso l'interno

b)



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

c)

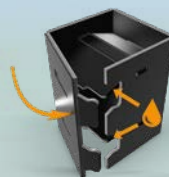


Piega le pareti tutt'attorno affinché tetto e pavimento si inseriscano stabilmente nelle fessure

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:

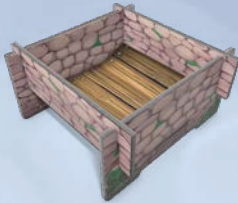


Vasca:

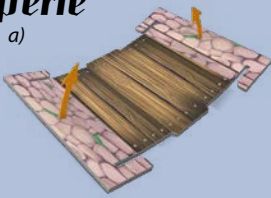


Assicella centrale

Risultato finale:



a)



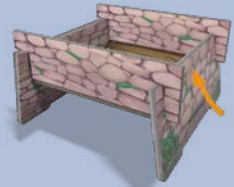
Piega in verticale i bordi in pietra della vasca, e solleva leggermente i pavimenti laterali in legno

b)



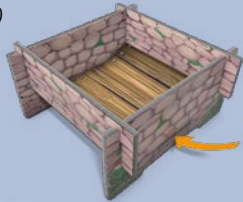
Dovrebbe ora apparire così

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)

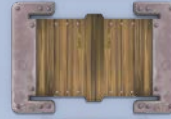
Costruite tutte le casse di raccolta come il distributore di perle. Le casse sono solo un po' più piccole.

Materiale:

Parete:



Vasca:



Parete:



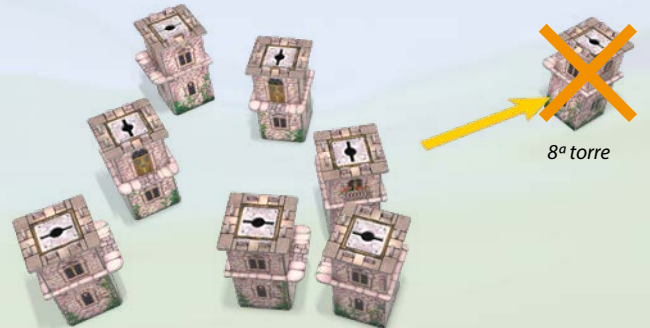
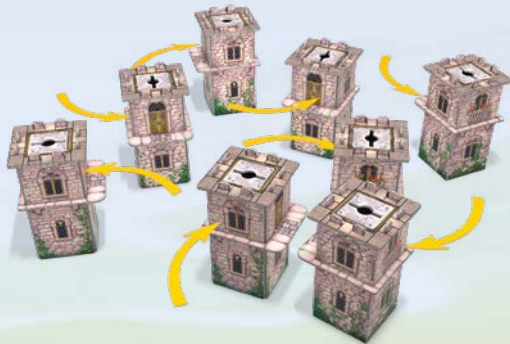
Risultato finale:



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

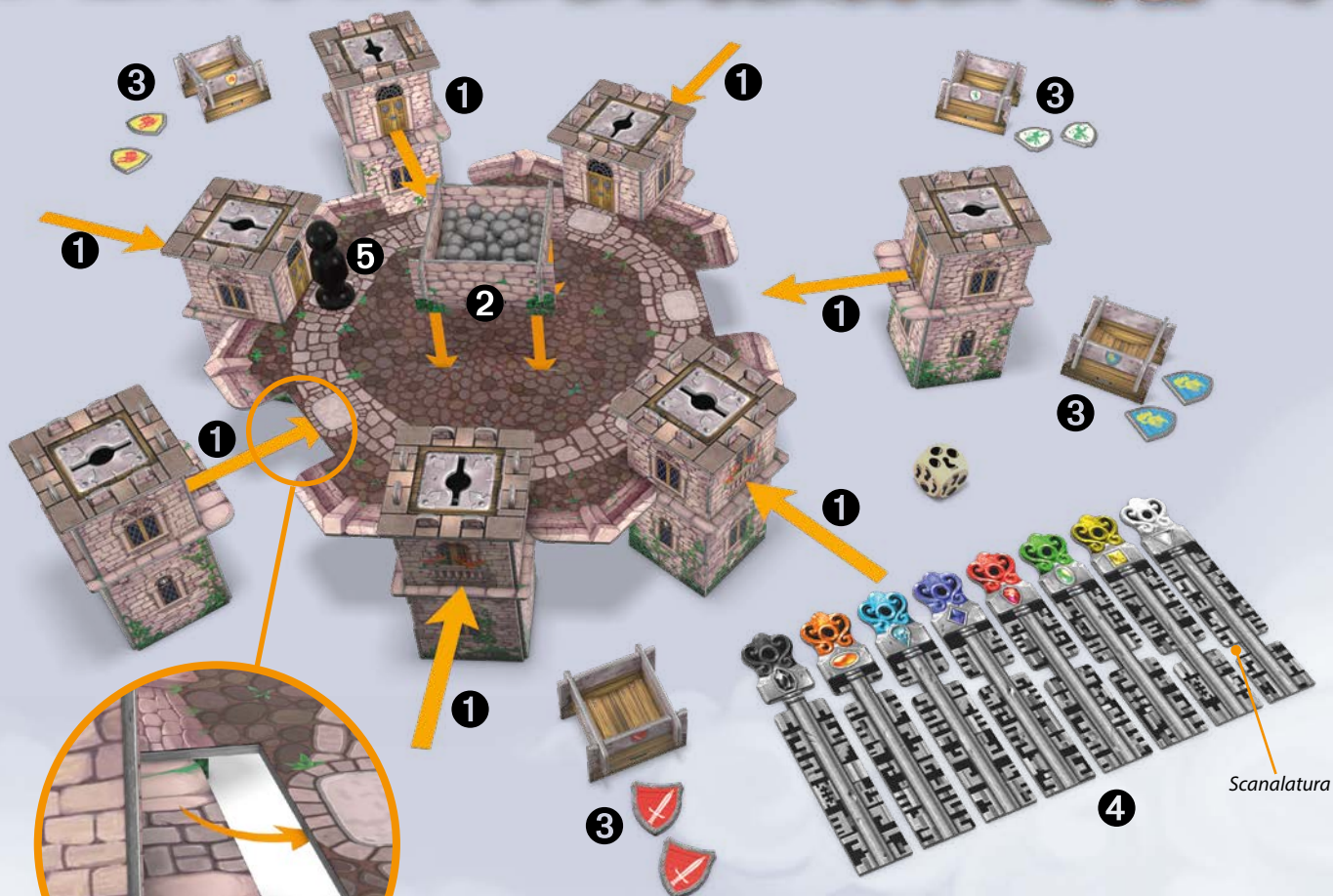
Prima di ogni partita:

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.

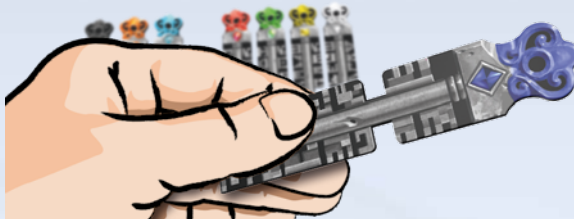
4. Aprire la torre

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.)

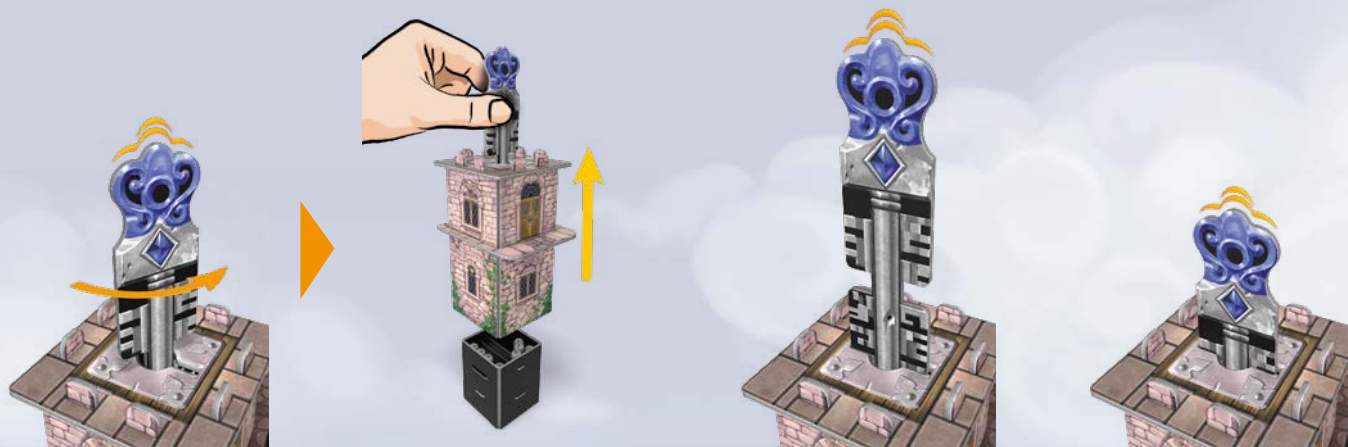
→ Aprire la torre

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**.

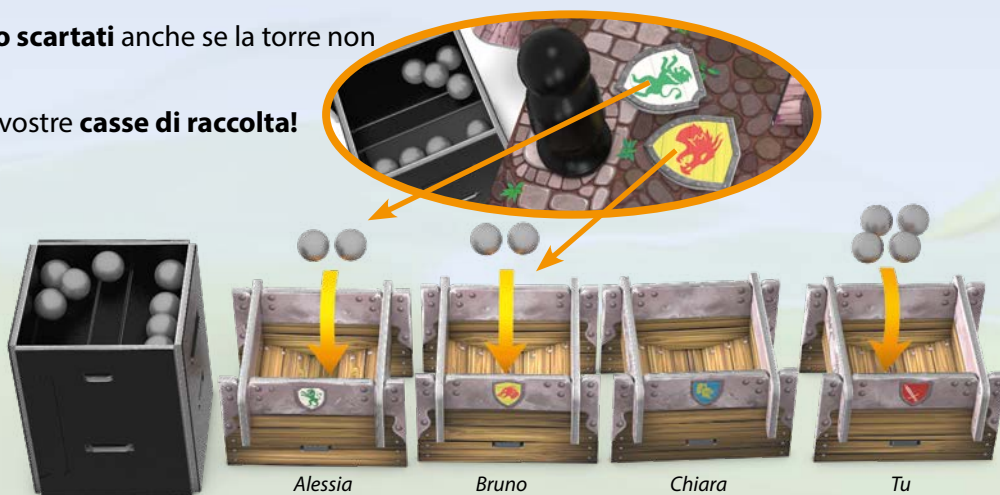
Tutti gli stemmi usati vengono scartati anche se la torre non viene aperta.

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!

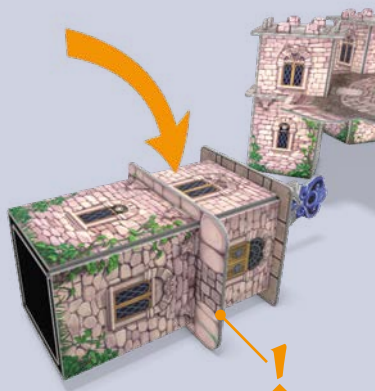


→ **Riponete la torre aperta sotto il tabellone.**

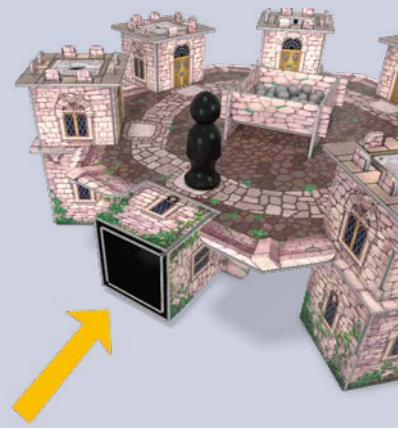
Dopo aver distribuito le perle della stanza del tesoro, riponete subito la torre aperta sotto il tabellone. Seguite le istruzioni qui sotto



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.

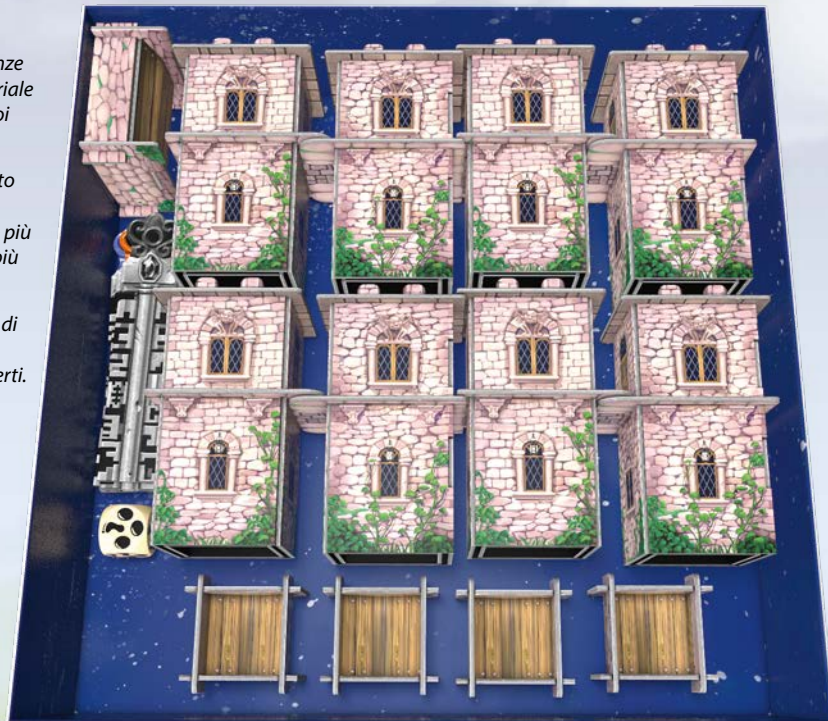
E se ci sono più vincitori... ci saranno forse anche più re? Risulta difficile. In tal caso, bisognerà che incoroniate le 7 serrature... e l'erede al trono andrà determinato **facendo subito un'altra partita!** Speriamo che questa volta il mistero si schiuda!

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

