

# playmobil®

# Ritterburg

Auf der Suche nach dem Edelstein-Schatz



GAMEPLAY  
VIDEO



Knights' Castle · El Castillo de los Caballeros  
Le Château-fort des Chevaliers  
Il Castello dei Cavalieri · Ridderburcht



Schmidt

# Ritterburg



## Auf der Suche nach dem Edelstein-Schatz

Ein Versteckspiel zum Ohren spitzen für 2–4 Spieler ab 4 Jahren  
von Martin Gil-Wünschmann.

Der Falkenritter schleicht durch die Gemäuer der Löwenritterburg auf der Suche nach dem wertvollen Edelsteinschatz. Er pirscht von Turm zu Turm, um die kostbaren Diamanten und Smaragde zu finden. Dabei kann sich ein Ritter auch schon mal verlaufen. In welchem Burgturm steckt er wohl gerade: Im roten Drachenturm, im blauen Waffenturm oder etwa doch im gelben Königsturm? Finde den Falkenritter und erhalte zum Dank einen Teil des Schatzes.

### Spielinhalt

- 3 Burgtürme  
(bestehend aus mehreren Teilen)
- 1 Edelsteinturm  
(bestehend aus mehreren Teilen)
- 50 Edelsteine (25 grüne Smaragde und 25 weiße Diamanten)
- 4 Schatztruhen
- 1 Leinenbeutel
- 1 PLAYMOBIL-Ritter
- 2 Glöckchen

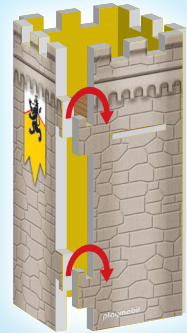
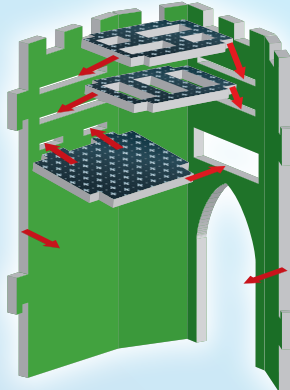
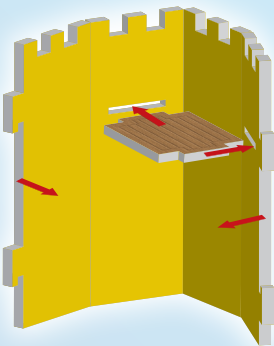


### Spielziel

Der Spieler, der als Erster 4 Smaragde und 4 Diamanten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

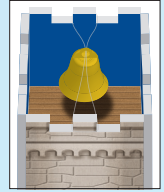
### Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Bauteile für die Türme sowie die Schatztruhen aus den Stanztafeln. Die einzelnen Türme werden dann wie folgt zusammengebaut:



Bitte beim Zusammenstecken leicht anheben.

Ihr könnt selbst bestimmen, welcher Turm der Glockenturm sein soll. Hängt die Glocke einfach an den Turm, der in dieser Runde der Glockenturm sein soll.



Nachdem die Türme startklar sind, stellt ihr den Schachtelboden in die Mitte des Tisches, sodass dieser für jeden gut erreichbar ist und platziert den Edelsteinturm darin. Stellt die anderen Türme neben dem Schachtelboden auf und legt die Edelsteine im Leinenbeutel bereit.

Die zweite Glocke befestigt ihr wie abgebildet an dem PLAYMOBIL-Ritter und haltet ihn ebenfalls bereit. Jeder Spieler bekommt eine Schatztruhe, in der er seine Edelsteine sammelt.



Jetzt ist die Festung gerüstet für die spannende Suche nach dem Ritter und dem Sammeln der Edelsteine.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, versteckt den Ritter unter einem der beiden Burgtürme oder unter dem Glockenturm. Die anderen Spieler machen währenddessen die Augen zu oder drehen sich um und hören genau hin! Vielleicht tönt es verräterisch und ihr könnt erahnen, wo der Ritter versteckt wird. Wenn der Ritter versteckt ist, dürfen alle anderen Spieler die Augen wieder öffnen oder sich zurück zur Spielmitte drehen und reihum einen Tipp abgeben, unter welchem Turm sie den Ritter vermuten. Die drei Türme sind farblich markiert, sodass ihr nur die Farbe laut sagen müsst. Es ist nicht erlaubt, die Türme zu berühren oder hochzuheben, bis alle ihren Tipp abgegeben haben.



Bevor das Geheimnis gelüftet wird, zieht ihr euren Einsatz. Wer den Ritter unter dem Glockenturm vermutet, zieht blind zwei Edelsteine aus dem Leinenbeutel. Wer ihn unter einem der beiden anderen Türme vermutet, zieht nur einen Edelstein. Die Edelsteine legt ihr zunächst vor euch ab (noch nicht auf die Schatztruhe) und dürft sie nur behalten, wenn ihr richtig getippt habt.

Nun lüftet der Spieler, der den Ritter versteckt hat, das Geheimnis und hebt den Turm hoch, unter dem er den Ritter versteckt hat.

**Hast du richtig getippt?** Super! Dann darfst du den Stein bzw. die Steine behalten und in deine Schatzkiste legen.

Alle Spieler, die **daneben getippt** haben, werfen die gerade gezogenen Edelsteine in den Edelsteinturm. Alle Edelsteine, die aus dem Turm fallen, bekommt der Spieler, der den Ritter in dieser Runde versteckt hat.

Solltest du von einem Edelstein zu viele haben (mehr als 4 in einer Farbe), wirf die überschüssigen zurück in den Leinenbeutel und schüttle diesen gut durch.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtet darauf, dass ihr den Edelsteinturm nicht bewegt, denn sonst kann es passieren, dass die Edelsteine, die sich darin befinden, herausfallen. Falls doch jemand aus Versehen am Edelsteinturm rüttelt und es fällt mindestens ein Edelstein heraus, muss dieser

Spieler leider einmal mit dem Verstecken des Falkenritters aussetzen und kann in dieser Runde nur weiter mitraten. Die herausgepurzelten Edelsteine kommen wieder in den Leinenbeutel.

Die anderen Türme könnt ihr jede Runde verschieben, wie ihr möchtet.

## Spielende

Hat ein Spieler 4 grüne Smaragde und 4 weiße Diamanten gesammelt, gewinnt er das Spiel und verlässt die Burg als Sieger. Wenn zwei Spieler gleichzeitig alle Edelsteine gesammelt haben, sind beide Spieler Sieger.

# Knights' Castle

## Hunt for the treasure of jewels



**A game of hide and seek and pricking your ears up for 2-4 players from the age of four by Martin Gil-Wünschmann.**

The Falcon Knight sneaks through the ruins of the Lion Knights' Castle on the hunt for the valuable treasure of jewels. He stalks from tower to tower in search of the precious diamonds and emeralds. A knight can easily get lost on such a mission. Which tower is he in at the moment – in the red dragon's tower, in the blue weapon tower, or maybe in the yellow king's tower? Find the Falcon Knight and, as a thank-you, receive part of the treasure.

## Contents of the game

- 3 towers (comprising several parts)
- 1 jewel tower (comprising several parts)
- 50 jewels (25 green emeralds and 25 white diamonds)
- 4 treasure chests
- 1 linen bag
- 1 PLAYMOBIL knight
- 2 bells

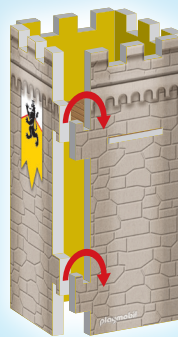
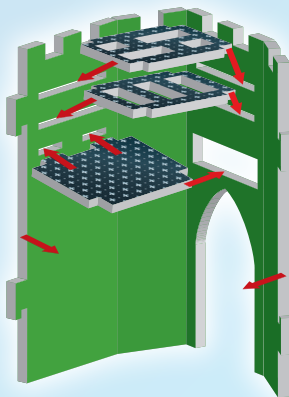
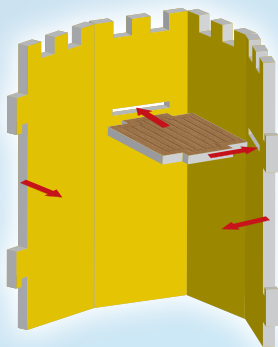


## Objective of the game

The first player to collect four emeralds and four diamonds wins the game.

## Preparation for the game

Before playing for the first time, remove the components for the towers and the treasure chests carefully from the punched boards. Each tower is then assembled as follows:



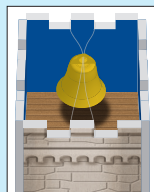
Please lift slightly to put together.

You can decide which tower is the bell tower – simply attach the bell to the tower to be the bell tower this round.

Once the towers are ready, put the box in the middle of the table so that everyone can easily reach it. Put the jewel tower into it. Position the other towers next to the box and put the jewels into the linen bag, ready for use.

Attach the second bell to the PLAYMOBIL knight as illustrated, ready for use. Each player has one treasure chest where he keeps his jewels.

The fort is now ready for the exciting search for the knight and for collecting the jewels.



## How to play

The youngest player starts. The game continues in a clockwise direction. The person whose turn it is hides the knight underneath one of the two castle towers or under the bell tower. At the same time, the other players close their eyes or turn around and keep their ears pricked up! Maybe it gives out a telltale ring and you can work out where the knight is being concealed. Once the knight has been hidden, all the players can open their eyes again or turn back to the game and, in turn, guess where they think the knight is hiding. Each tower has a different colour, so that you just have to say the colour out loud. You are not allowed to touch or lift up the towers until everyone has had their guess.

Before the secret is disclosed, you draw your bet. If you think the knight is under the bell tower, you take two jewels out of the linen bag – no looking! If you think he is under one of the other two towers, you just take one jewel. Place the jewels in front of you (do not yet put them into the treasure chest): you only get to keep them if you have guessed correctly.

Now the player who hid the knight discloses the secret and lifts up the tower hiding the knight.

**Did you guess right?** Great! Then you get to keep the jewel(s) and put them into your treasure chest.

All the players that guessed wrongly throw the jewels they had just drawn into the jewel tower. The player that hid the knight this round gets to keep any jewels that fall out of the tower. If you have too many of one type of jewel (more than four of one colour), throw the extra ones back into the linen bag and shake well.

It is then the next player's turn.

Make sure that you don't move the jewel tower, otherwise the jewels inside of it might fall out! If, however, somebody does shake the jewel tower by mistake and at least one jewel falls out, unfortunately this player has to miss out on hiding the knight for one round and is only allowed to guess this round. The jewels that have tumbled out are put back into the linen bag.

You can move the towers around each round, if you like.

## End of game

The first player to collect four green emeralds and four white diamonds wins the game, and leaves the castle as the victor. If two players have collected all the jewels at the same time, there are two winners.

# Le Château-fort des Chevaliers

## À la recherche du trésor de pierres précieuses



**Un jeu de cache-cache de Martin Gil-Wünschmann à en tendre les oreilles, pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.**

Le chevalier du Faucon rôde le long des murs du Château-fort des chevaliers du Lion, à la recherche de l'incalculable trésor de pierres précieuses. Il s'approche à pas de loup, de tour en tour, dans l'espoir de trouver les précieux diamants et émeraudes. Mais même un chevalier arrive parfois à se perdre ! Dans quelle tour du château se trouve-t-il : dans la tour rouge du dragon, dans la tour bleue des armes ou peut-être même dans la tour jaune du roi ? Trouve le chevalier du Faucon qui te donnera par gratitude une partie du trésor.

## Contenu du jeu

- 3 tours (en plusieurs parties)
- 1 tour aux pierres précieuses (en plusieurs parties)
- 50 pierres précieuses (25 émeraudes vertes et 25 diamants blancs)
- 4 coffres
- 1 pochette de lin
- 1 chevalier PLAYMOBIL
- 2 clochettes

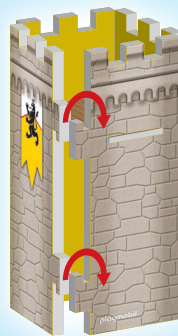
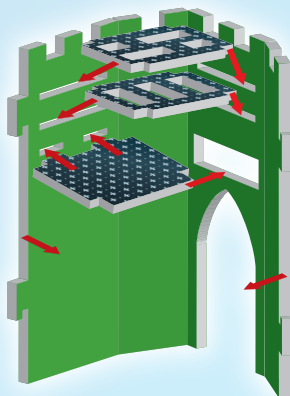
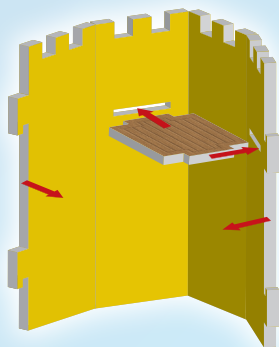


## But du jeu

Le joueur arrivant le premier à recueillir 4 émeraudes et 4 diamants, remporte la partie.

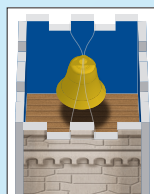
## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution des planches prédécoupées les pièces constituant les tours ainsi que les coffres. Chacune des tours est assemblée de la manière suivante :



Soulever légèrement les tours en les assemblant.

Vous pouvez déterminer vous-mêmes laquelle des tours doit constituer le clocher. Accrochez tout simplement la clochette sur la tour qui doit servir de clocher pendant cette partie.



Une fois les tours prêtes, vous placez le fond de la boîte au milieu de la table, de manière à ce qu'il soit bien accessible à tous les joueurs et vous y posez la tour aux pierres précieuses. Placez les autres tours à côté du fond de boîte et tenez les pierres précieuses à portée de la main, dans la pochette de lin.

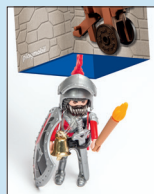
Fixez la deuxième clochette au chevalier PLAYMOBIL, comme le montre l'illustration, et tenez-le également à portée de la main. Chacun des joueurs se munit d'un coffret lui permettant de ranger ses pierres précieuses.



La forteresse est maintenant prête pour la passionnante recherche du chevalier et la collecte des pierres précieuses.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois le tour d'un joueur venu, ce dernier cache le chevalier sous l'une des deux tours, ou sous le clocher. Pendant ce temps, les autres joueurs ferment les yeux ou se retournent et tendent bien l'oreille ! Peut-être allez-vous percevoir un bruit qui vous trahira l'endroit dans lequel se trouve le chevalier. Une fois le chevalier caché, tous les autres joueurs ouvrent les yeux ou se retournent et cha-



cun doit parier sur la tour dans laquelle il pense trouver le chevalier. Vu que les trois tours ont une couleur différente, il suffit simplement d'en annoncer la couleur à voix haute. Il n'est permis ni de toucher, ni de soulever les tours, tant que tous les joueurs n'ont pas placé leur pari.

Avant de dévoiler le secret, chacun doit faire une mise. Qui soupçonne le chevalier sous le clocher, tire à l'aveuglette deux pierres précieuses de la pochette. Qui pense que le chevalier est dissimulé dans l'une des deux autres tours sort à l'aveuglette une seule pierre précieuse de la pochette. Posez les pierres précieuses devant vous (mais pas encore dans le coffre). Vous pourrez les garder, si vous avez bien deviné.

Maintenant, le joueur ayant caché le chevalier dévoile son secret et soulève la tour sous laquelle il a dissimulé le chevalier.

**Tu a bien parié ?** Parfait ! Tu peux conserver ta ou tes pierres et les mettre dans ton coffre.

Tous les joueurs qui se sont trompés lancent leur mise dans la tour aux pierres précieuses. Toutes les pierres précieuses qui tombent de la tour sont récupérées et conservées par le joueur qui a caché le chevalier pendant ce tour.

Au cas où tu aurais trop de pierres d'une même couleur (donc plus de 4 d'une couleur), remets celles en trop dans la pochette et secoue bien cette dernière pour mélanger les pierres.

Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.

Veillez à ne pas toucher la tour aux pierres précieuses, car toute secousse risque de faire tomber les pierres précieuses qui se trouvent à l'intérieur. Si, malgré tout un joueur touche la tour par inadvertance et qu'au moins une pierre s'en échappe, ce joueur doit passer une fois son tour et ne peut faire que parier. Les pierres précieuses qui sont tombées de la tour sont remises dans la pochette.

Quant aux autres tours, vous pouvez les déplacer à volonté.

## Fin du jeu

Dès qu'un joueur a réuni 4 émeraudes vertes et 4 diamants blancs, il remporte la partie et quitte le château-fort en vainqueur. Si deux joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous les deux.

# Ridderburcht

## Op zoek naar de schat van edelstenen

Een verstopspel voor 2-4 scherpe spelers vanaf 4 jaar  
van Martin Gil-Wünschmann.

De valkenridder sluipt door langs de muren van de leeuwenridderburcht op zoek naar de waardevolle schat van edelstenen. Hij gaat van toren naar toren om de kostbare diamanten en smaragden te vinden. Daarbij kan de ridder ook verdwalen. In welke burchttoren is hij nu: In de rode drakentoren, in de blauwe wapentoren of toch in de gele koningstoren? Vind de valkenridder en ontvang als dank een deel van de schat.





## Spelinhoud

- 3 Burchttorens (bestaand uit meerdere delen)
- 1 Edelstenen toren (bestaande uit meerdere delen)
- 50 Edelstenen (25 groene smaragden en 25 witte diamanten)
- 4 Schatkisten
- 1 Linnen zakje
- 1 PLAYMOBIL-ridder
- 2 Belletjes

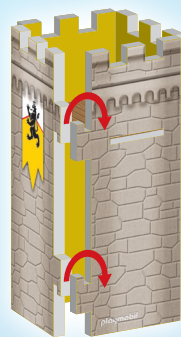
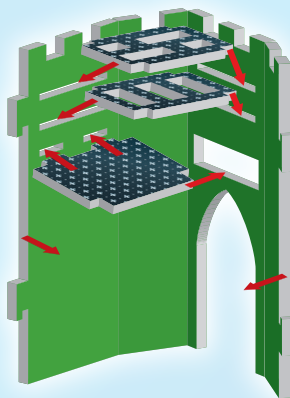
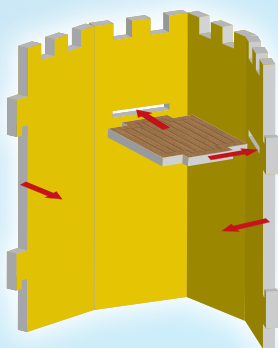


## Doel van het spel

De speler die als eerste 4 smaragden en 4 diamanten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelvoorbereidingen

Voor het eerste spel moeten voorzichtig de bouwdelen voor de torens en de schatkisten uit de drukplaten worden gehaald. De afzonderlijke torens worden dan als volgt samengesteld:



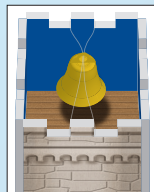
Bij het samensteken licht optillen.

Je kunt zelf bepalen welke toren de klokkentoren moet zijn. Hang de bel eenvoudigweg aan de toren die in deze ronde de klokkentoren moet zijn.

Nadat de torens klaar zijn, zet je de doos in het midden van de tafel, zodat deze voor iedereen goed bereikbaar is en plaats hier dan de edelstenen toren in. Plaats de andere torens naast de doos en leg de edelstenen klaar in het linnen zakje.

De tweede bel bevestig je zoals afgebeeld aan de PLAYMOBIL-ridder en deze houdt je eveneens klaar. Elke speler krijgt een eigen schatkist, waarin hij zijn edelstenen verzamelt.

Nu is de vesting klaar voor de spannende zoektocht naar de ridder en het verzamelen van de edelstenen.



## Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna speelt men met de klok mee. Diegene die aan de beurt is, plaatst de ridder onder een van de beide burchtorens of onder de klokkentoren. De andere spelers sluiten tijdens het plaatsens de ogen of draaien zich om en mogen alleen luisteren! Misschien kunnen zij horen en raden waar de ridder wordt verstopt. Als de ridder is verstopt, mogen alle andere spelers de ogen weer openen of zich terug naar het spelmidden draaien en om de beurt aangeven onder welke toren zij denken dat de ridder verstopt zit. De drie torens zijn gekleurd, zodat men alleen hun kleur hoeft te zeggen. Het is niet toegestaan om de torens aan te raken of op te tillen, totdat iedereen heeft gezegd waar hij denkt dat de ridder zich bevindt.



Voordat het geheim wordt onthuld, moet er worden ingezet. Als je denkt dat de ridder onder de klokkentoren zit, trek je blind twee edelstenen uit het linnen zakje. Als je denkt dat hij onder een van de andere torens zit, trek je een edelsteen uit het zakje. De spelers leggen de edelstenen voor zich neer (niet op de schatkist) en deze mogen alleen gepakt worden als er goed is geraden.

Nu vertelt de speler, die de ridder heeft verstopt, het geheim en tilt de toren op waaronder hij de ridder heeft verstopt.

**Heb je goed geraden?** Super! Dan mag je de steen resp. de stenen pakken en in jouw schatkist leggen.

Alle spelers die daarnaast hebben geraden, werpen de zojuist uit het zakje gehaalde edelstenen in de edelstenen toren. Alle edelstenen die uit de toren vallen, gaan naar de speler die de ridder deze ronde heeft verstopt.

Als je van een soort edelsteen te veel hebt (meer dan 4 in één kleur), werp je de overige terug in het linnen zakje en schudt je deze goed door.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Let erop dat de edelstenen toren niet wordt bewogen, anders kan het gebeuren dat de edelstenen eruit vallen. Indien toch iemand tegen de edelstenen toren aanstoot en er minimaal één edelsteen uitvalt, moet deze speler een beurt overslaan bij het verstoppens van de valkenridder en kan in deze ronde alleen maar raden. De eruit gevallen edelstenen gaan weer in het linnen zakje.

De andere torens mogen elke ronde worden verplaatst.

## Einde van het spel

Als een speler 4 groene smaragden en 4 witte diamanten heeft verzameld, wint hij het spel en verlaat hij de burcht als winnaar. Als er twee spelers tegelijkertijd alle edelstenen hebben verzameld, zijn beide spelers de winnaar.

# El Castillo de los Caballeros



## En la búsqueda del tesoro de gemas

Un juego de escondite para agudizar el oído,  
para 2-4 jugadores desde los 4 años, de Martin Gil-Wünschmann.

El Caballero del Halcón camina por los pasillos del Castillo de los Caballeros de León en búsqueda del valioso tesoro de gemas. Va de torre a torre para hallar los preciados diamantes y esmeraldas. Pero de vez en cuando se pierde. ¿En qué torre del castillo se encuentra en este preciso instante? ¿En la torre roja del Dragón, en la torre azul de Armas o bien en la torre amarilla del Rey? ¡Encuentra al Caballero del Halcón y recibe una parte del tesoro como signo de gratitud!

### Contenido del juego

- 3 torres de castillo  
(compuestas por varias piezas)
- 1 torre de gemas  
(compuesta por varias piezas)
- 50 gemas (25 esmeraldas verdes  
y 25 diamantes blancos)
- 4 cofres de tesoro
- 1 bolsita de lino
- 1 caballero PLAYMOBIL
- 2 campanitas

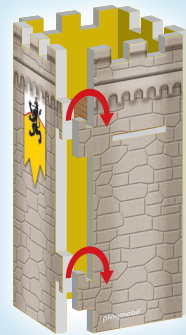
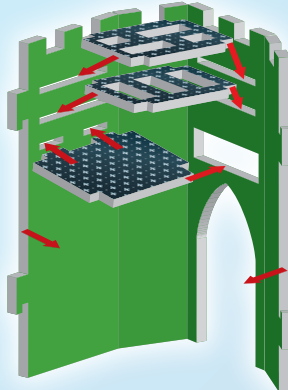
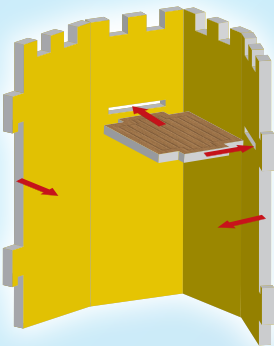


### Objetivo del juego

El juego gana aquel jugador que alcanza a juntar primero 4 esmeraldas y 4 diamantes.

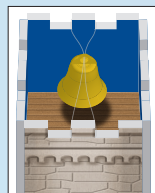
### Preparación del juego

Antes del primer juego hay que soltar las piezas para las torres y los cofres de tesoro de las plantillas de estampado. Las diferentes torres se arman del siguiente modo:



Se debe levantar levemente  
al insertar las piezas.

Ustedes mismos pueden decidir cuál torre será la torre de la campana. Para ello deben colocar la campana en aquella torre que durante la siguiente ronda será la torre de la campana.



Después de haber arreglado las torres, deben colocar el fondo de la caja en el centro de la mesa para que quede fácilmente accesible para todos, y coloquen la torre de gema en su interior. Las demás torres deben colocarse al lado del fondo de caja, además hay que colocar las gemas en la bolsita de lino en la mesa.

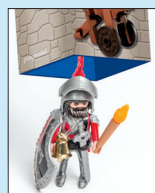
La segunda campana debe fijarse, como lo indica la figura, en el Caballero PLAYMOBIL que se coloca también en la mesa. Cada jugador recibe un cofre de tesoro en el cual guarda sus gemas.



Ahora, el castillo está preparado para la entretenida búsqueda por el Caballero y la colección de las gemas.

## Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. A continuación seguirán jugando en el sentido de las agujas del reloj. El jugador de turno esconde el Caballero debajo de una de las dos torres del castillo o bien debajo de la torre de la campana. ¡Mientras tanto, los demás jugadores cierran sus ojos y prestan mucha atención! Porque quizás habrá un sonido revelador y ustedes podrán descubrir donde están escondiendo al Caballero. Una vez que el Caballero esté escondido, los demás jugadores pueden volver a abrir sus ojos o bien volver a mirar hacia el centro de la mesa. A continuación, cada uno de los jugadores hace su apuesta e indica la torre en la cual cree que está el Caballero. Las tres torres están marcadas con colores diferentes, de modo que sólo deben decir el color en voz alta. No se permite tocar ni levantar las torres hasta que todos los jugadores hayan dado su pronóstico.



Antes de revelar el secreto, deben sacar el monto de su apuesta. El jugador que cree que el Caballero se encuentra debajo de la torre de las campanas, debe retirar ¡sin mirar! dos gemas de la bolsita de lino. Los jugadores que creen que el Caballero se encuentra debajo de una de las otras dos torres, deben tomarse sólo una gema de la bolsita de lino. Las gemas deben colocarse delante de cada jugador (todavía no sobre el cofre) y se pueden guardar sólo cuando han acertado con su pronóstico.

Ahora le toca al jugador que escondió el Caballero. Este revela el secreto y levanta la torre debajo de la cual ha escondido al Caballero.

**¿Acertaste con tu apuesta?** ¡Muy bien! Entonces puedes quedarse con la o bien las gemas y guardarla(s) en tu cofre.

Todos los jugadores equivocados deben tirar las gemas recién tomadas en la torre de las gemas. Todas las piedras que se caen fuera de la torre, son recibidos por el jugador que en esta ronda ha escondido al Caballero.

En caso que tengan demasiadas gemas de un color (es decir, más de 4 de un color) deben devolver las gemas excesivas a la bolsita de lino para luego agitarla bien.

Ahora le toca al siguiente jugador.

Pongan atención en que no muevan la torre de las gemas, ya que en caso contrario podrían caerse las gemas que se encuentran en su interior. En caso que un jugador toque accidentalmente la torre de gemas, provocando que se caiga por lo menos una gema fuera de la torre, este jugador debe saltarse una vez el turno de esconder al Caballero y sólo podrá hacer su apuesta, al igual que los demás jugadores. Las gemas caídas fuera de la torre vuelven a guardarse en la bolsita de lino.

Las demás torres pueden ser movidas en cada ronda según sus preferencias individuales.

## Fin del juego

Cuando un jugador ha acumulado 4 esmeraldas verdes y 4 diamantes blancos, ha ganado el juego y sale del castillo como ganador. Cuando son dos los ganadores que se quedaron simultáneamente con todas las gemas, ambos son declarados ganadores.

# Il Castello dei Cavalieri

## Alla ricerca del tesoro delle pietre preziose



Un "nascondino da tavolo" drizzando bene le orecchie, per 2-4 giocatori dai 4 anni, di Martin Gil-Wünschmann.

Il Cavaliere del Falcone avanza furtivo tra le mura del Castello dei Cavalieri del Leone alla ricerca del fantastico tesoro delle pietre preziose. Si sposta di soppiatto da una torre all'altra, cercando preziosi smeraldi e luccicanti diamanti. Ma un cavaliere può anche perdersi. In quale torre si nasconde, adesso: nella torre rossa del drago, nella blu delle armi o nella gialla del re? Scova il cavaliere e trattieni una parte del tesoro in segno di ringraziamento.

## Contenuto del gioco

- 3 torri (composte da più pezzi)
- 1 torre delle pietre preziose (composta da più pezzi)
- 50 pietre preziose (25 smeraldi verdi und 25 diamanti bianchi)
- 4 scrigni
- 1 sacchetto di lino
- 1 cavaliere PLAYMOBIL
- 2 campanelle

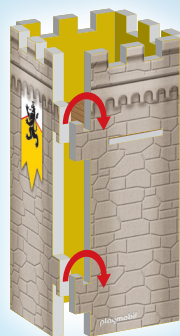
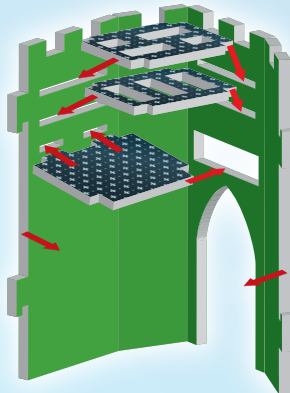
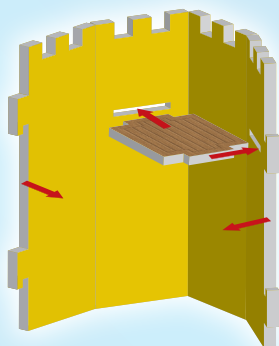


## Scopo del gioco

il giocatore che raccoglie per primo 4 smeraldi e 4 diamanti, vince il gioco.

## Preparazione del gioco

Prima di iniziare la prima volta, staccate con cura i vari pezzi per le torri e gli scrigni dalla plancia pretranciata. Costruite le singole torri procedendo nel seguente modo:



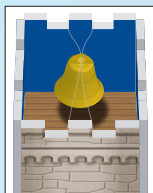
Sollevare leggermente in fase di incastro.

Potete decidere quale sarà la torre con la campana. Basterà fissare la campanella alla torre che in questo giro sarà il campanile.

Una volta pronte le torri, mettete la scatola al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti e ponetevi all'interno la torre delle pietre preziose. Posizionate le altre torri accanto alla scatola e le pietre preziose pronte nel sacchetto di lino.

Fissate la seconda campana sul cavaliere PLAYMOBIL, come illustrato nella figura. Ogni giocatore riceve uno scrigno in cui conservare le proprie pietre preziose.

Ora la fortezza è pronta per l'avventurosa ricerca del cavaliere e la caccia alle pietre preziose.



## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in senso orario. Chi è di turno nasconde il cavaliere sotto una delle torri del castello o sotto il campanile. Intanto, gli altri giocatori chiudono gli occhi o si girano, ma tirando bene le orecchie! Forse suona a tradimento e potrete intuire dove sia stato nascosto il cavaliere. Una volta nascosto il cavaliere, gli altri giocatori possono riaprire gli occhi o voltarsi e provare a indicare sotto quale torre pensano si trovi il cavaliere. Le tre torri sono distinte da colori diversi, per consentirvi di dover gridare solo il colore. Non si può scuotere le torri né sollevarle finché tutti hanno espresso la propria indicazione.

Prima di rivelare il segreto, fate la vostra puntata. Chi pensa che il cavaliere si trovi sotto il campanile, prende dal sacchetto due pietre preziose. Chi invece pensa sia sotto una delle torri del castello, prende solo una pietra preziosa. Mettete quindi le pietre preziose davanti a voi (non ancora nello scrigno) che potrete tenere solo se avete azzeccato l'ipotesi.



Ora il giocatore che ha nascosto il cavaliere rivela il segreto sollevando la torre corrispondente.

**Hai indovinato?** Benissimo! Puoi tenerti le pietre e metterle nel tuo scrigno.

Tutti i giocatori che hanno partecipato gettano invece le pietre estratte nella torre delle pietre preziose. Tutte le pietre che cadono fuori dalla torre vanno al giocatore che ha nascosto il cavaliere in questo giro.

Se ti ritrovi con più pietre di quante ne servono (più di 4 dello stesso colore), riponi quelle in eccesso di nuovo nel sacchetto e scuotilo bene.

Ora tocca al giocatore successivo.

Fate bene attenzione a non muovere la torre delle pietre preziose, altrimenti può succedere che cadano fuori tutte le pietre preziose contenute. Se qualcuno urta inavvertitamente la torre delle pietre preziose e ne esce almeno una pietra preziosa, quel giocatore dovrà purtroppo rinunciare a nascondere il cavaliere e, per quel turno, potrà solo indovinare. Le pietre rotolate fuori tornano nel sacchetto.

Ad ogni turno, potete spostare le altre torri come meglio credete.

## Fine del gioco

Quando un giocatore ha raccolto 4 smeraldi verdi e 4 diamanti bianchi vince il gioco e lascia il castello da vincitore. Se succede che due giocatori contemporaneamente si trovino con tutte le pietre preziose, sono entrambi vincitori.



**40561**

© 2014 by geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf/Deutschland;

® PLAYMOBIL "pronounced: plāy - mō - bēēl" [www.playmobil.com](http://www.playmobil.com);  
licensed by BAVARIA MEDIA GmbH, Bavariafilmplatz 7, 82031 Geiselgasteig

Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

# playmobil®

## Weitere Produkte aus der Schmidt-Kollektion

Autres gammes de produits de Schmidt · Altri prodotti della collezione Schmidt  
 Andere producten uit de Schmidt-collectie · Further products from the Schmidt Collection  
 Otros productos de la Colección Schmidt



51229 – Spiel/jeu/juoco/ game/  
 speel/juego



150 56041



150 56091



100 56091



55599 – Puzzlebox  
 2 x 60  
 2 x 100

