

INKA & MARKUS BRAND



DREI  
MAGIER

# DER VERZAUBERTE TURM



LA TOUR ENCHANTÉE  
THE ENCHANTED TOWER  
LA TORRE STREGATA

# Das Original

**Kennst du schon den „großen“ verzauberten Turm?**

Die Regeln sind genauso einfach, nur ist der Turm verzaubert und die Spielfiguren magnetisch! Bewege Robin oder Rabenhorst über den Spielplan und höre genau hin! Macht es während deines Zuges „Klack!“ hast du den Schlüssel gefunden. Zur Kontrolle hebst du einfach die Figur hoch und schaust nach...

Wer von den beiden ist wohl als Erstes bei der Prinzessin?



Für 2-4 Spieler  
ab 5 Jahren  
Art.-Nr. 40867



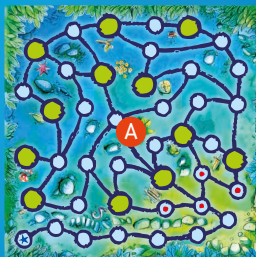
# DER VERZAUBERTE TURM

## Ziel des Spiels

Befreit als Team Robin die eingesperrte Prinzessin aus dem Turm. Aber Vorsicht! Der dunkle Magier Rabenhorst hat die Schlüssellöcher verzaubert, sodass nur eines der 5 Schlüssellöcher das richtige sein kann! Beeilt euch und seid vor ihm bei der Prinzessin!

## Inhalt

- A 1 Spielplan aus 4 Teilen
- B 1 Turm
- C 3 Prinzessinnen-Karten
- D 1 Würfel
- E 1 Robin-Rabenhorst-Scheibe
- F 2 Spielfiguren
- G 16 Versteckchips  
(5 davon mit einem Schlüsselsymbol)
- H 1 Schlüssel



## Vor dem ersten Spiel

Steckt einmalig die beiden Seitenteile des Turmes zusammen.

## Spielvorbereitung

Steckt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Stellt anschließend die Rabenhorst-Figur (blau) auf das Startfeld mit dem Stern. Die Robin-Figur (rot) wird erst einmal neben dem Spielplan bereitgestellt. Außerdem werden die 5 Chips mit dem Schlüsselsymbol aussortiert. Die verbleibenden Versteckchips legt ihr zunächst mit der grünen Seite nach oben auf dem Spielplan ab.

Entscheidet euch nun, ob ihr mit Rabenhorst oder im Team Robin spielen wollt. Einer von euch übernimmt während des ganzen Spiels die Rolle des dunklen Magiers und die anderen spielen abwechselnd Robin.

## Spielverlauf

Wenn du den Magier spielst, dann setze dich am besten an die Spielplanseite, wo die Magier-Figur steht. Bitte dann die Spieler aus Team Robin die Augen zu schließen.

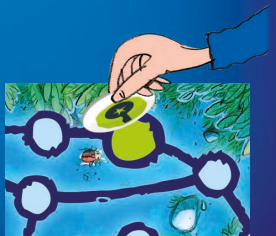
Alle haben die Augen zu?

Gut, denn zunächst musst du die Prinzessin in den Turm sperren. Dafür suchst du dir eine Prinzessinnen-Karte aus und steckst sie in den Turm. Die übrigen Prinzessinnen-Karten versteckst du unter den Dosendeckel.



Jetzt musst du heimlich einen Schlüsselchip auf einem der 12 grünen Felder verstecken. Dafür nimmst du einen Schlüsselchip aus dem Vorrat und legst ihn auf einem beliebigen grünen Feld des Spielplans ab (mit der grünen Seite ohne Schlüsselsymbol nach oben).

Die verbleibenden 11 grünen Felder verdeckst du mit den Versteckchips, ebenfalls mit der grünen Seite nach oben. Merke dir gut, wo du den Schlüssel versteckt hast. Dann dürfen alle die Augen wieder öffnen und los geht's!





Nun gilt für alle, auch für den Magier, schnellstmöglich den versteckten Schlüssel zu finden. Dafür nimmt sich der Magier die Robin-Rabenhorst-Scheibe und Team Robin bekommt den Zahlen-Würfel.

Die Spieler aus Team Robin würfeln abwechselnd reihum im Uhrzeigersinn. Der Robin-Spieler, der links neben dem Magier sitzt, beginnt und stellt die Robin-Figur auf eines der vier möglichen Startfelder mit dem Punkt. Anschließend würfelt er. Gleichzeitig wirft der Magier-Spieler die Robin-Rabenhorst-Scheibe in die Luft.

Zuerst zieht der Spieler, dessen Bild auf der Scheibe zu sehen ist. Anschließend wird die andere Figur gezogen. Wie weit die Figuren ziehen dürfen, zeigt euch der Zahlen-Würfel. Die blaue Zahl gibt an, wie viele Schritte der Magier machen darf und die rote Zahl zeigt euch die Schritte von Robin. Danach würfelt der nächste Spieler aus Team Robin und gleichzeitig wirft der Magier wieder die Scheibe.

**Hinweis:** Der Magier weiß zwar genau, bei welchem Symbol er den Schlüssel findet, doch Team Robin hat immer einen kleinen Vorsprung. Der Magier muss zuerst die 6 Felder auf seiner Strecke ablaufen, bevor er den großen Spielplan betritt.

Die Figuren dürfen nur entlang der Wege bewegt werden, Abkürzungen sind nicht erlaubt. Ist ein Feld besetzt, darf die Figur übersprungen werden.

## Versteckchips

Kommst du als Spieler von Team Robin während deines Zuges über Felder auf denen Versteckchips liegen, darfst du sie alle aufdecken und ansehen. Danach legst du die Chips wieder mit der grünen Seite nach oben zurück.

## Schlüssel gefunden

Deckst du dabei den Chip mit dem Schlüsselsymbol auf, darfst du nun versuchen die Prinzessin zu befreien. Dazu steckst du den Schlüssel bis zum Anschlag in eines der 5 Schlüssellocher und drückst ihn leicht nach unten (ohne ihn dabei zu drehen). Anschließend ziehst du an der Prinzessinnen-Karte.



## **Kann man die Prinzessin nicht herausziehen?**

Schade, das war wohl das falsche Schloss! Du ziehst den Schlüssel heraus und alle merken sich gut, in welchem Schloss der Schlüssel nicht funktioniert hat. Der gefundene Schlüsselchip kommt nun aus dem Spiel und eine neue Schlüsselsuche beginnt. Stellt den Magier zurück auf sein Startfeld und nimmt Robin vom Spielplan. Verfährt danach weiter wie unter „Spielverlauf“ beschrieben.

## **Rabenhorst findet den Schlüssel**

Kommt Rabenhorst während seines Zuges auf das Feld mit dem Schlüsselchip, deckt er es auf, um allen zu beweisen, dass er zuerst am Schlüssel war. Die Runde ist beendet. Der Schlüsselchip kommt aus dem Spiel und Rabenhorst versteckt einen neuen Schlüsselchip. Jedes Mal, wenn es Rabenhorst gelingt, vor Team Robin beim Schlüssel zu sein, schmälert er so die Chance, dass die Prinzessin befreit werden kann.

## **Spielende**

Hurra, die Prinzessin wurde befreit!

Hat ein Spieler aus dem Team Robin den Schlüssel in das richtige Schloss gesteckt, könnt ihr die Prinzessin befreien. Das Spiel ist zu Ende und es gewinnt Team Robin!

Das Spiel endet auch, wenn alle Schlüsselchips aufgebraucht sind, also nach 5 Durchgängen. Ist die Prinzessin nun immer noch im Turm eingesperrt, gewinnt der Magier Rabenhorst.

**Du möchtest auch einmal der Magier sein?  
Dann tauscht einfach die Rollen und spielt  
gleich nochmal!**

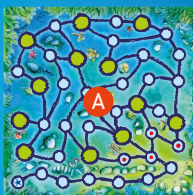
# THE ENCHANTED TOWER

## Objective of the game

Working as Team Robin, free the princess from her captivity in the tower. But, be cautious: the black magician Ravenhorst has enchanted the keyholes so that only one of the five keyholes can be the right one! Get your skates on and reach the princess before he does!

## Contents

- A** 1 game board comprising four parts
- B** 1 tower comprising two parts
- C** 3 princess cards
- D** 1 die
- E** 1 Robin-Ravenhorst token
- F** 2 figures
- G** 16 hiding place chips  
(five of which with a key symbol)
- H** 1 key



## Before playing the game for the first time

Assemble the enchanted tower.

## Preparing to play

Assemble the game board and put it in the middle of the table where it is easily accessible for all players. Then place the Ravenhorst figure (blue) on the start field of the star. The Robin figure (red) is placed next to the game board for now. The five chips with the key symbol are also removed from the game. Place the rest of the hiding place chips with the green side up on the game board for now.

You now decided whether you want to play with Ravenhorst or on Team Robin's side. One of you takes on the role of the black magician throughout the whole of the game, and the others take turns at playing Robin.

## How to play

If you are playing the part of the magician, then sit at the side of the game board where the magician figure is located. The players on Team Robin now need to close their eyes. Does everybody have their eyes closed?

Good – then now you need to lock the princess in the tower. To this end, pick a princess card and put it in the tower. You then hide the rest of the princess cards under the lid of the tin.

Now you can secretly hide a key chip on one of the 12 green fields. Take a key chip from the stores and position it on one any green field of the game board (with the green side face-up). Cover the other 11 green fields with the hiding place chips, also with the green sides face-up. Take good care to remember where you have hidden the key! Now everybody gets to open their eyes – let the game commence!

Now everyone, including the magician, has to find the hidden key as quickly as possible. To this end, the magician picks up the Robin-Ravenhorst token and Team Robin gets the die with numbers.

The players on Team Robin take turn to throw the die in a clockwise direction. The player on Team Robin sitting next to the magician starts the game and places the Robin figure on one of the possible start fields with the point. This player then throws the die. At the same time, the magician player throws the Robin-Ravenhorst token in the air.

First of all the player whose picture is visible on the token, moves. Then the other figure moves. The die with the numbers tells you how far the figures are allowed to move. The blue number specifies how many steps the magician may take, and the red number shows you the steps to be taken by Robin. Then the next player from Team Robin throws the die and at the same time the magician once again throws the token in the air.

**Please note:** the magician knows exactly on which symbol he can find the key but Team Robin always has a short lead. The magician must first of all cover the six fields on his path before he enters the big game board.

The figures can only be moved along the paths – no short-cuts are allowed! If a field is occupied, you are allowed to jump over the figure.



## Hiding place chips

If you, as a player on Team Robin, land on fields with hiding place chips during your go, you are allowed to turn them over and take a look. You then put the chip back with the green side face-up.

## Found the key

If, during your go, you find the chip with the key symbol, you can now try to free the princess from the tower. Insert the key as far as it will go in one of the five keyholes and push it gently downwards (without turning it). Then you pull at the princess card.

## What happens if you cannot pull the princess out?

What a pity – it was the wrong lock! Then remove the key and take good care to remember in which lock the key doesn't work. The found key chip is now taken out of the game and a new search for the key commences. Put the magician back on the start field and take Robin off the game board. Continue the game as described under "How to play".

## Ravenhorst finds the key

If, during his go, Ravenhorst lands on the field with the key chip, he uncovers it in order to prove to everyone that he was the first one to find the key. The round is over. The key chip is removed from the game and Ravenhorst now hides a new key chip. Every time Ravenhorst succeeds in getting to the key before Team Robin, he narrows the chances of the princess being freed from the tower.

## End of the game

Hurray, the princess has been freed from the tower!

If a player from Team Robin has inserted the key in the right lock, you can free the princess. The game has come to an end and Team Robin is the winner!

The game also comes to an end if all key chips have been used up, i.e. after five rounds. If the princess is still stuck in the tower, magician Ravenhorst wins the game.

**Would you like a turn at being the magician?  
Then simply swop roles and play again!**

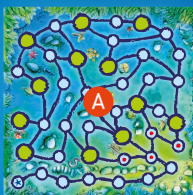
# LA TOUR ENCHANTÉE

## But du jeu

En tant qu'équipe Robin, libérez la princesse enfermée dans la tour. Mais attention ! L'obscur magicien Corbeaunoir a ensorcelé les serrures. Parmi les cinq serrures, une seule est la bonne ! Dépêchez-vous et devancez-le chez la princesse !

## Contenu

- A** 1 planche de jeu en 4 parties
- B** 1 tour en 2 parties
- C** 3 cartes princesse
- D** 1 dé
- E** 1 disque Robin-Corbeaunoir
- F** 2 figurines
- G** 16 jetons cachette (dont 5 représentant une clé)
- H** 1 clé



## Avant de jouer pour la première fois

Assemblez la tour enchantée.

## Préparation du jeu

Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous. Posez ensuite la figurine Corbeaunoir (bleue) sur la case de départ marquée d'une étoile. La figurine Robin (rouge) est tout d'abord placée à côté de la planche de jeu. Les 5 jetons représentant une clé sont, quant à eux, mis de côté. Posez les jetons cachette restants sur la planche de jeu, avec la partie verte dirigée vers le haut.

À vous de décider maintenant si vous endossez le rôle du magicien ou si vous préférez jouer dans l'équipe de Robin.

L'un de vous assume le rôle du magicien pendant toute la durée du jeu et les autres celui de Robin à tour de rôle.

## Déroulement du jeu

Si c'est toi qui joue le magicien, il vaut mieux que tu te places du côté de la planche de jeu où se trouve la figurine du magicien.

Demande alors aux joueurs de l'équipe de Robin de fermer les yeux.

Tout le monde a les yeux bien fermés ?

Bon ! À toi maintenant d'enfermer la princesse dans la tour. Choisis pour cela une carte princesse et mets-la dans la tour. Cache les cartes princesse restantes sous le couvercle de la boîte.

Glisse ensuite un jeton clé en cachette sur l'une des 12 cases vertes.

Prends pour cela un jeton clé de la réserve et pose-le sur une case verte quelconque de la planche de jeu (le côté vert étant dirigé vers le haut).

Répartis les jetons cachette sur les 11 cases restantes, eux aussi avec le côté vert dirigé vers le haut. Repère bien l'endroit où tu as caché la clé ! Les autres joueurs peuvent alors ouvrir les yeux et la partie commence !

Pour tous - même pour le magicien - il s'agit maintenant de trouver le plus rapidement possible la cachette de la clé. Pour cela, le magicien prend le disque Corbeaunoir-Robin et l'équipe Robin le dé avec les chiffres.

Les joueurs de l'équipe de Robin lancent le dé à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur de l'équipe de Robin se trouvant à la gauche du magicien commence et place la figurine de Robin sur l'une des quatre cases de départ pourvues d'un point. Après quoi il lance le dé. Simultanément, le joueur remplissant le rôle du magicien jette le disque Robin-Corbeaunoir en l'air.

Le joueur, dont le portrait est indiqué par le disque, avance en premier. Puis c'est au tour de l'autre figurine. Le dé chiffré vous indique le nombre de cases pour le déplacement des figurines. Le chiffre bleu indique de combien de cases le magicien a le droit d'avancer et le chiffre rouge combien de pas doit faire Robin. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de l'équipe Robin de lancer le dé, pendant que le magicien jette de nouveau le disque en l'air.

**Remarque :** le magicien sait pertinemment où se trouve la clé, mais l'équipe de Robin a toujours une petite longueur d'avance sur lui, car le magicien doit tout d'abord parcourir les 6 cases de son trajet, avant d'accéder à la grande planche de jeu.

Les figurines ne doivent se déplacer que le long des chemins. Il est interdit de prendre des raccourcis. Si une case est occupée, elle peut être sautée.

## Jetons cachette

Si, en tant que joueur de l'équipe Robin, tu rencontres des jetons cachette sur ton parcours, tu as le droit de les retourner et de les regarder. Après quoi tu retournes de nouveau le jeton avec le côté vert dirigé vers le haut.

## Clé trouvée

Si tu retournes le jeton indiquant la clé, tu peux alors tenter de libérer la princesse. Pour cela, tu introduis la clé jusqu'en butée dans l'un des 5 trous de serrure et tu la presses légèrement vers le bas (sans la tourner). Il te suffit alors de retirer la carte princesse.

## Tu ne peux pas ressortir la princesse ?

Dommage ! Tu as choisi la mauvaise serrure ! Retire alors la clé et tous les joueurs doivent bien se rappeler la serrure dans laquelle la clé n'a pas fonctionné. Le jeton clé est alors retiré du jeu et une nouvelle recherche de clé commence. Remettez le magicien sur sa case de départ et sortez Robin de la planche de jeu. Procédez ensuite comme décrit sous « Déroulement du jeu ».

## Corbeau noir trouve la clé

Si Corbeau noir arrive pendant son tour sur la case du jeton clé, il retourne le jeton pour prouver à tous qu'il a atteint la clé en premier. La partie s'achève. Le jeton clé est sorti du jeu et Corbeau noir cache un nouveau jeton clé. Chaque fois que Corbeau noir réussit à atteindre la clé avant l'équipe Robin, les chances de pouvoir libérer la princesse diminuent.

## Fin du jeu

Houura ! La princesse est libérée ! Si un joueur de l'équipe Robin a réussi à introduire la clé dans la bonne serrure, vous pouvez alors libérer la princesse. Le jeu prend fin et l'équipe Robin a gagné !

Le jeu s'achève également dès que vous avez utilisé tous les jetons clé, c'est-à-dire au bout de 5 manches. Si la princesse est alors toujours enfermée dans la tour, c'est le magicien Corbeau noir qui sort vainqueur de la partie.

**Tu aimerais bien être toi aussi une fois magicien ?**

**Alors inversez tout simplement les rôles et refaites une partie !**

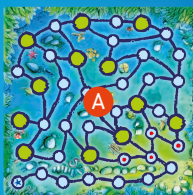
# LA TORRE STREGATA

## Scopo del gioco

Entrate nella squadra di Robin e aiutatelo a liberare la principessa dalla torre. Ma attenzione! Il losco mago Nido di Corvo ha fatto un incantesimo alle toppe della chiave, e così ora solo una può essere quella giusta! Fate presto, arrivate prima voi dalla principessa!

## Contenuto

- A** 1 plancia di gioco in 4 parti
- B** 1 torre in 2 parti
- C** 3 carte-principessa
- D** 1 dado
- E** 1 disco Robin-Nido di Corvo
- F** 2 figurine
- G** 16 gettoni-nascondiglio  
(5 con il simbolo della chiave)
- H** 1 chiave



## Prima di iniziare a giocare per la prima volta

Unite le due posteriori della torre.

## Preparativi

Assemblate la plancia di gioco e posizionalatela al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Posizionate infine la figurina di Nido di Corvo (blu) sulla casella di partenza con la stella. La figurina di Robin (rossa) viene dapprima collocata accanto alla plancia di gioco. Inoltre i 5 gettoni con il simbolo della chiave vengono messe da parte. I gettoni-nascondiglio restanti vanno innanzitutto disposte sulla plancia di gioco con il lato verde rivolto verso l'alto.

Quindi decidete se volete giocare come Nido di Corvo o con la squadra di Robin. Durante tutto il gioco, uno di voi assumerà il ruolo del losco mago, mentre gli altri giocheranno a turno come Robin.



## Svolgimento del gioco

Se giochi come mago, è meglio che ti posizioni sul lato della plancia di gioco dove si trova la figurina del mago. Quindi, ordina a tutti i giocatori della squadra di Robin di chiudere gli occhi. Tutti hanno gli occhi chiusi? Bene, allora per prima cosa dovrai imprigionare la principessa nella torre. Per fare questo, scegli una carta-principessa e inseriscila nella torre. Le carte-principessa restanti le nascondi sotto il coperchio della scatola. Ora puoi disporre di nascosto un gettone con il simbolo della chiave su una delle 12 caselle verdi. Per fare questo, prendi un gettone raffigurante la chiave tra quelle a disposizione nella scorta e mettilo su una casella verde a piacere sulla plancia di gioco (con il lato verde rivolto verso l'alto). Poi copri le restanti 11 caselle verdi con gli altri gettoni-nascondiglio, sempre con il lato verde rivolto verso l'alto. Memorizza bene dove hai nascosto la chiave. Dopodiché tutti gli altri giocatori possono aprire gli occhi e... si parte!

L'obiettivo di tutti, anche del mago, è di trovare per primo la chiave nascosta. Per fare questo, il mago prende il disco "Robin-Nido di Corvo", mentre la squadra di Robin prende il dado numerato.

I giocatori della squadra di Robin lanciano il dado a turno in senso orario. Inizia il giocatore della squadra di Robin che siede alla sinistra del mago, posizionando la figurina di Robin su una delle quattro possibili caselle di partenza con il punto. Infine tira il dado. Allo stesso tempo, il mago lancia in aria il disco Robin-Nido di Corvo.

Avanza per prima la figurina del giocatore corrispondente alla figura indicata dal disco lanciato. Quindi segue l'altra figurina. Le figurine avanzano di un numero di caselle pari al numero ottenuto con il dado numerato. Il numero blu indica quanti passi può compiere il mago e il numero rosso indica i passi di Robin. Quindi lancia il dado il giocatore successivo della squadra di Robin e contemporaneamente il mago lancia di nuovo in aria il disco Robin-Nido di Corvo.

**Nota:** il mago sa molto bene sotto quale simbolo è nascosta la chiave, ma la squadra di Robin ha sempre un piccolo vantaggio. Il mago deve dapprima percorrere 6 caselle sul proprio percorso prima di accedere alla plancia di gioco grande.

Le figurine possono avanzare solo lungo i percorsi tracciati, non sono ammesse scorciatoie. Se si incontra una casella occupata, è possibile saltare la figurina che vi staziona.

## Gettoni-nascondiglio

Se come giocatore della squadra di Robin durante il tuo turno di gioco arrivi su una delle caselle dove si trovano gettoni-nascondiglio, puoi girarle e guardarle. Dopo giri nuovamente il gettone con il lato verde verso l'alto.

## Chiave trovata

Se riesci a scoprire il gettone con il simbolo della chiave, puoi ora tentare di liberare la principessa. Per fare questo, infila la chiave fino in fondo in una delle 5 toppe, premendola leggermente verso il basso (senza ruotarla). Infine estrai la carta-principessa.

## Non si riesce ad estrarre la principessa?

Peccato, significa che era il lucchetto sbagliato! Estrai la chiave e tutti memorizzano bene in quale lucchetto la chiave non ha funzionato. Il gettone della chiave trovato viene tolto dal gioco e inizia una nuova caccia alla chiave. Riposizionate il mago sulla casella di partenza e togliete Robin dalla plancia di gioco. Procedete quindi come descritto in „Svolgimento del gioco“.

## Nido di Corvo trova la chiave

Se Nido di Corvo durante il suo turno di gioco capita sulla casella con il gettone con la chiave, lo gira per mostrare a tutti che l'ha trovato per primo. Il suo turno termina qui. Il gettone con la chiave viene tolto dal gioco e Nido di Corvo nasconde un nuovo gettone con la chiave. Ogni volta che Nido di Corvo trova la chiave prima della squadra di Robin, riduce agli altri la possibilità di liberare la principessa.

## Fine del gioco

Evviva, la principessa è stata liberata! Quando un giocatore della squadra di Robin infila la chiave nel lucchetto giusto, potete liberare la principessa. Il gioco termina e vince la squadra di Robin!

Il gioco termina anche quando sono stati usati tutti i gettoni con la chiave, quindi dopo 5 tentativi. Se la principessa è ancora imprigionata nella torre, vince il mago Nido di Corvo.

**Vorresti anche tu essere il mago per una volta?**

**Allora scambiatevi i ruoli e giocate un'altra volta!**

## Weitere ausgezeichnete Spiele:



Für 2-4 Spieler  
ab 5 Jahren  
Art.-Nr. 51401



Für 2-4 Spieler  
ab 4 Jahren  
Art.-Nr. 51402

Autoren: Inka & Markus Brand  
Illustration: Rolf (aRvi) Vogt  
Layout: Leon Schiffer  
Redaktion: Bastian Herfurth



Copyright:  
**DREI MAGIER SPIELE**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 51400