

Clever Keys!

Reveal the treasure



打开神秘之锁！ · Entschlüsselt! · Trésor à la clé !

¡Descifrado! · 보석을 찾는 열쇠

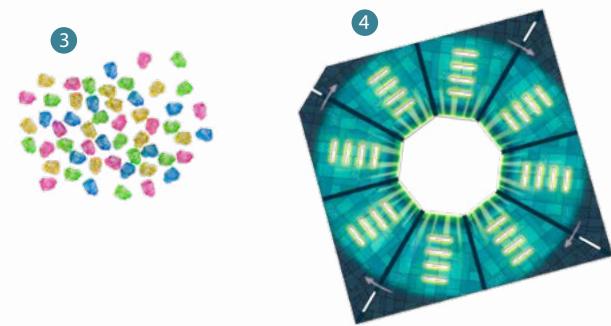


Contents • 游戏用具 • Spielinhalt • Contenu du jeu • Contenido del juego • 구성품

- 1 3 keys 
- 2 1 chamber cover
- 3 52 colored gemstones
- 4 1 game board
- 5 2 key-slot boards
- 6 18-piece game base
- 1 illustrated box bottom
- 1 rulebook



- 1 3 把钥匙 
- 2 1个藏宝室盖子
- 3 52 颗彩色宝石
- 4 1个游戏板
- 5 2个键槽板
- 6 18件游戏底座
- 1个图示的游戏盒底部
- 1本游戏说明书



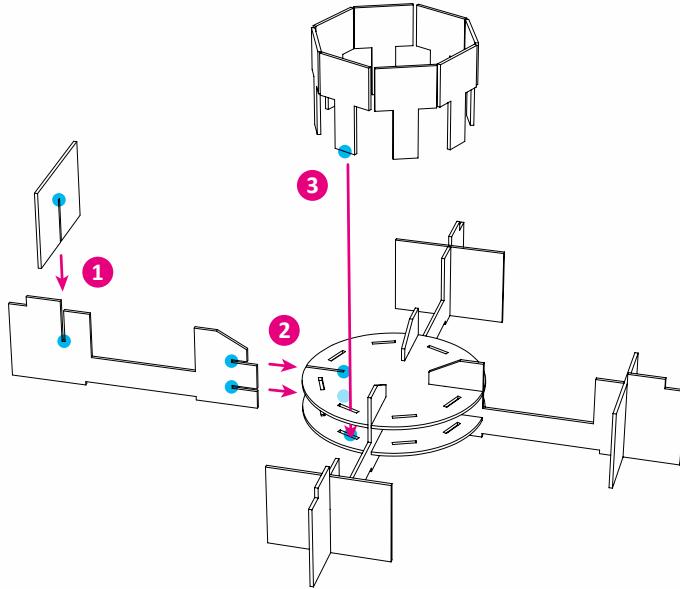
- 1 3 Schlüssel 
- 2 1 Abdeckung
- 3 52 bunte Edelsteine
- 4 1 Spielplan
- 5 2 Lochplatten
- 6 18-teiliger Stecksets für den Unterbau
- 1 illustrierter Schachtelboden
- 1 Spielanleitung



- 1 3 clés
- 2 1 cache
- 3 52 pierres précieuses multicolores
- 4 1 plateau de jeu
- 5 2 plaques perforées
- 6 18 pièces à assembler
- 1 fond de la boîte
- 1 règle du jeu

- 1 3 llaves 
- 2 1 tapa
- 3 52 piedras preciosas
- 4 1 tablero
- 5 2 matrices perforadas
- 6 conjunto de 18 pegatinas
- 1 base de la caja
- 1 instrucciones

- 1 열쇠 3개
- 2 비밀의 방 문 1개
- 3 보석 52개
- 4 게임판 1개
- 5 열쇠 구멍판 2개
- 6 비밀의 방 바닥 18개
- 게임 박스 1개
- 게임 설명서 1개



Before the First Game:

Carefully pop out the pieces from the cardboard punchboards. If everyone works together, this can be done quickly. The punchboard frames and small scrap cardboard pieces can then be discarded.

Now put the 18 pieces of the game's base together as illustrated, and place one of the key-slot boards on top. You can have an adult help you with this. The orientation of the key-slot board is not important. Once put together, the game base's underlying structure is not taken apart again, only the key-slot board is changed or rotated.



第一轮游戏前：

小心地从底板中取出纸板件。 所有人都参与进来，以便更快完成准备工作。 可以丢弃底板框架和许多小纸板块。

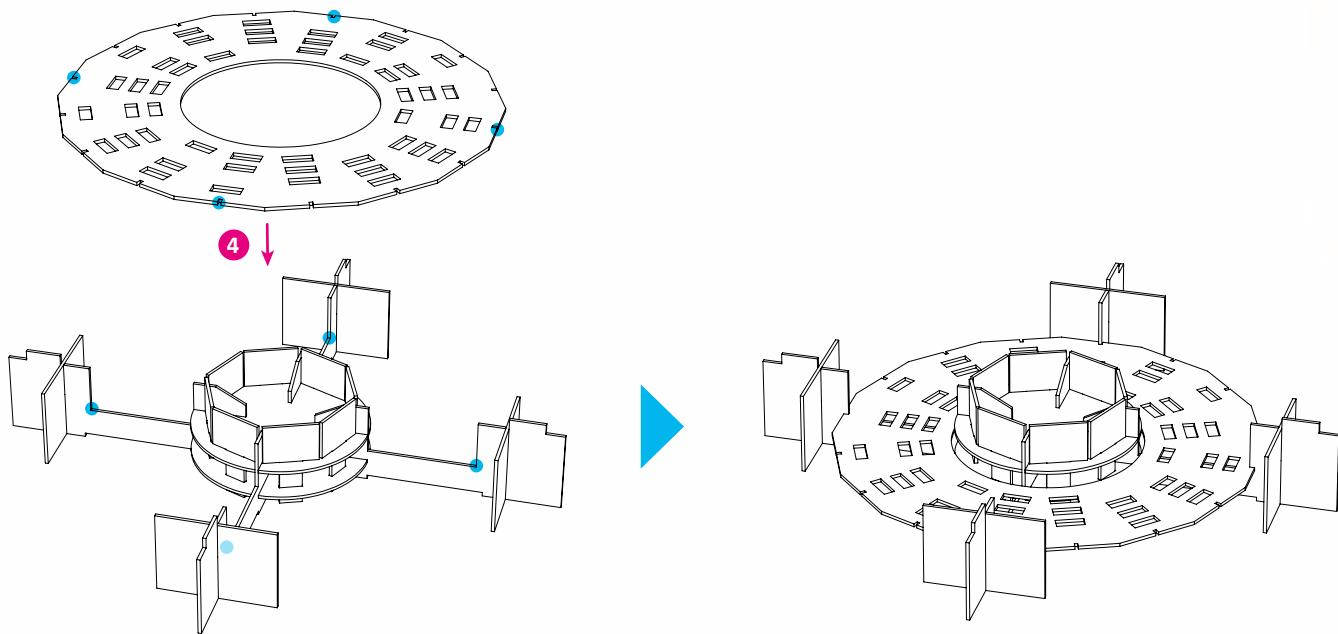
现在如图所示将底座的 18 个部分组装到一起，然后插入两个带孔板之一。 让大人帮助你们。 所插入的带孔板不区分正反面。 一旦组装，以后无需再拆卸底座。



Vor dem ersten Spiel:

Löst die Pappteile vorsichtig aus den Tableaus. Packt alle fleißig mit an, damit es schneller geht. Die Rahmen der Tableaus und die vielen kleinen Papp-Plättchen können danach entsorgt werden.

Steckt nun wie abgebildet die 18 Teile des Unterbaus zusammen und setzt eine der beiden Lochplatten ein. Lasst euch hierbei von einem Erwachsenen helfen. Die Ausrichtung der eingesetzten Lochplatte ist beliebig. Einmal zusammengesetzt, wird der Unterbau künftig nicht mehr auseinandergebaut.



Avant de jouer pour la première fois:

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Pour gagner du temps, tout le monde peut participer. Vous pouvez ensuite jeter les cadres et les nombreuses petites chutes de carton.

À présent, assemblez les 18 éléments qui servent de fondation au plateau comme illustré et installez une des deux plaques perforées. Pour ce faire, demandez à un adulte de vous aider. Il n'y a pas de sens particulier pour l'installation de la plaque perforée. Une fois assemblée, la fondation ne sera plus démontée.

Antes de jugar por primera vez:

Separad con cuidado las piezas de cartón de su marco. Si trabajáis todos juntos terminaréis más rápido. Los marcos de cartón y los recortes sobrantes pueden desecharse a continuación.

Montad ahora las 18 piezas de la base como se muestra en la ilustración y colocad una de las dos matrices perforadas. Pedid ayuda a un adulto. No importa en qué sentido coloquéis la matriz perforada. Una vez montada, la base no podrá volver a desmontarse.

첫 게임 시작 전 :

판지에서 구성품을 조심스럽게 떼어내요. 모든 플레이어들이 함께하면 더 빨리 떼어낼 수 있어요. 구성품을 떼어낸 판지는 버려도 돼요.

이제 그림과 같이 비밀의 방 바닥 18개를 조립하고 열쇠 구멍판 중 1개를 그 위에 올려놓아요. 부모님이나 선생님에게 도움을 요청할 수 있어요. 열쇠 구멍판의 방향은 중요하지 않아요. 한 번 조립한 비밀의 방 바닥은 다시 분해하지 않고, 열쇠 구멍판을 바꾸거나 돌려서 계속 사용할 수 있어요.



At first, the second key-slot board is not required – it is used in a variant of the game (more information at the end of the rules). Place it as pictured in the bottom of the box ①, place the game's base structure with the other key-slot board on top ②, then place the game board on top of that ③. Then fill the secret chamber with gemstones ④ and place the cover on the chamber ⑤. The tower room is now complete, and you are ready to play. Keep the three Keys handy.



暂时不需要第二块键槽板，它用于另一种游戏玩法（本游戏指南末尾提供有更多相关信息）。如图所示将键槽板放入游戏盒 ①，把另一个键槽板放在底座上，然后放在盒子中 ② 然后放上游戏板 ③。最后在藏宝室中装入宝石 ④ 并将藏宝室盖子盖到上方 ⑤。准备工作完成，可以开始游戏。准备好三把钥匙。



Die zweite Lochplatte wird vorerst nicht benötigt, sie dient der Variation des Spiels (mehr dazu am Ende dieser Anleitung). Legt sie wie abgebildet in den Schachtelboden ①, stellt den Unterbau samt erster Lochplatte darüber ② und setzt den Spielplan oben auf ③. Abschließend gefüllt ihr die Schatzkammer mit den Edelsteinen ④ und legt die Abdeckung oben auf ⑤. Fertig ist das Turmzimmer. Haltet die drei Schlüssel bereit.



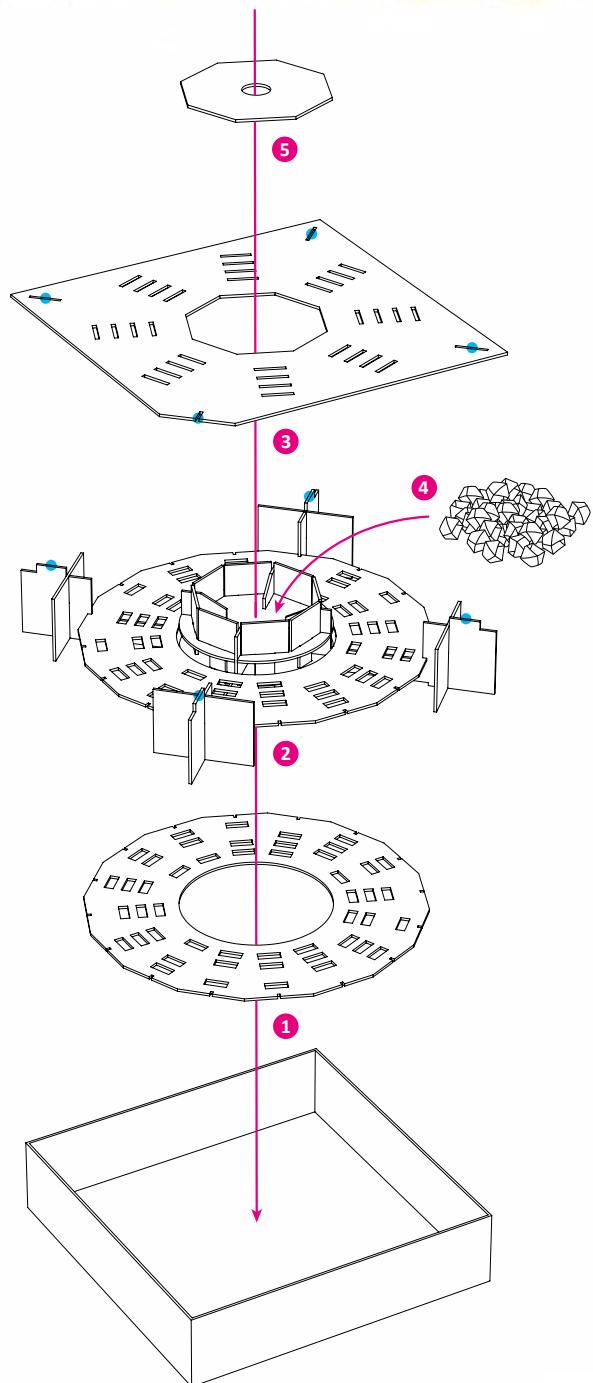
Dans un premier temps, vous n'avez pas besoin de la seconde plaque perforée. Elle sert dans la variante du jeu (voir à la fin de cette notice pour en savoir plus). Placez une des 2 plaques perforées dans la partie inférieure de la boîte comme sur l'illustration ①, posez la fondation avec la première plaque perforée par-dessus ②, puis posez le plateau de jeu sur le dessus ③. Remplissez ensuite la salle du trésor de pierres précieuses ④ et posez le cache dessus ⑤. La salle du donjon est fin prête. Préparez les trois clés.

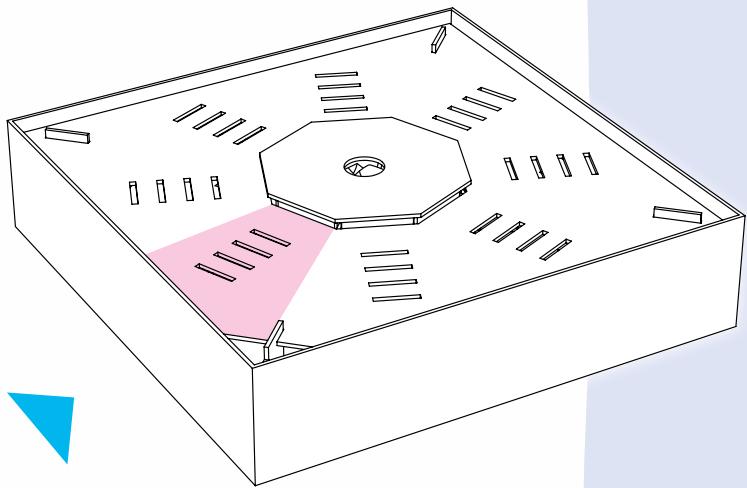


Inicialmente no hace falta colocar la segunda matriz perforada; sirve para una variante del juego (más información al final de estas instrucciones). Colocadla en la base de la caja del juego ①, como se muestra en la ilustración. Colocad la base con la primera matriz encima ② y, por último, el tablero encima del conjunto ③. Para finalizar, llenad la cámara del tesoro con las piedras preciosas ④ y colocad la tapa encima ⑤. La habitación de la torre está lista. Preparad las tres llaves.



첫 번째 게임에서는 또 다른 열쇠 구멍판이 필요하지 않아요 – 게임 변형 방법에서 사용할 거예요 (자세한 설명은 게임 설명서의 뒷부분에 있어요). 그림과 같이 게임 박스를 놓고 ①, 열쇠 구멍판을 위에 올린 비밀의 방 바닥을 게임 박스에 넣은 후 ②, 게임판을 그 위에 옮겨놓아요 ③. 이제 비밀의 방에 보석을 숨기고 ④, 비밀의 방 문을 덮어요 ⑤. 이제 탑의 방이 완성되었고, 게임할 준비가 되었어요. 3개의 열쇠는 게임 박스 주변에 가까이 두어요.





Note: The game area around the secret chamber is divided into 8 sections. Each section has 4 slots. A key can only be inserted into 3 of the 4 slots. In the 4th slot, the key will not fit and the red mark will show on the key.



相关信息：游戏区围绕藏宝室分为8个区域。每个区域有4个键槽。密钥可以插入4个键槽中的3个，不能插入另外一个。



Zur Info: Das Spielfeld ist um die Schatzkammer herum in 8 Bereiche eingeteilt. Jeder Bereich hat 4 Schlitze. In jeweils 3 der 4 Schlüsse lassen sich die Schlüssel bis zum Anschlag hineinstecken, in jeweils einem dagegen nicht.



Remarque : l'espace de jeu est divisé en 8 zones autour de la salle du trésor. Chaque zone comporte 4 fentes. Les clés s'enfoncent jusqu'à la butée dans 3 des 4 fentes. Dans la quatrième, c'est impossible.



Nota: La zona de juego en torno a la cámara del tesoro está dividida en 8 áreas. Cada área cuenta con 4 hendiduras. En 3 de las 4 hendiduras pueden introducirse las llaves hasta el tope; en una de ellas, no.



주의: 비밀의 방을 중심으로 8개의 게임 영역이 나누어져 있어요. 각 영역마다 4개의 열쇠 구멍이 있어요. 1개의 열쇠는 4개 중 3개의 열쇠 구멍에만 끌까지 끊을 수 있어요. 나머지 1개의 열쇠 구멍에 열쇠를 끊으면, 열쇠의 빨간 부분이 보이게 될 거예요.



Clever Keys!

Reveal the treasure



A revealing memory game for 2 to 5 players ages 5 years and up.

Game Designers: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri • **Illustrator:** Gus Batts

Game Developer: Thade Precht

Licensor: studiogiochi • **Playtime:** about 20 minutes

You and your friends are exploring an old abandoned castle. Curious, you wander through many passages and chambers until you reach a large tower room. You find three giant keys and notice the stone floor is covered with deep slots. You quickly put two and two together, placing one of the keys into a slot and watch as a hatch opens in the middle of the room. In the revealed secret chamber, you briefly spy lots and lots of sparkling gemstones. This is your chance to get rich! With a good memory, a little luck, and a healthy dose of courage, you try and insert the keys into the right slots and grab as many gemstones as possible. But be careful – if you pick the wrong slot you won't get anything!

The player with the most gemstones at the end of the game wins.

How to Play

Players take turns in a clockwise direction. The last player to have visited a real castle starts.

On your turn, pick any one of the 3 keys to try and unlock the secret chamber.

Do you want a key that is not yet in a slot?

Then take that key and insert it into any free slot that is in a section that is not locked.



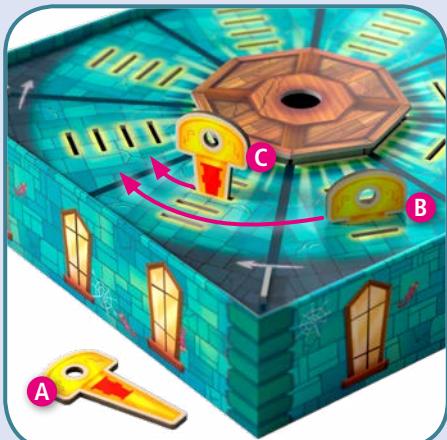
A section is **locked** if a key is already inserted into one of its slots with the red mark showing.



Always insert the keys **gently** and **straight up and down** so that they are not at an angle.

Do you want a key that is already in a slot?

Then take that key and insert it into any free slot in the next unlocked section. Always move keys in a clockwise direction, skipping any locked sections.



Example: It's Valerie's turn. She could insert Key A into any section except the one currently locked by Key C. If she picks Key B she would not be able to insert it into the next section because it is locked by Key C, and would need to move one section further. If she picks Key C, she could insert it into the next section.

The Treasure Hunter's Pledge

No one will peek into the slots to try and gain an advantage!



Next, check to see if you unlocked the secret chamber:

Were you able to insert the key all the way into the slot?

- **No – the red mark is still sticking out**

Shucks! You don't get anything. Take one gemstone out of the secret chamber and put it into the open corner of the game board – it is now out of reach for all players. Leave the key where it is, locking that section for the time being. Your turn is now over and it's the next player's turn. .



- **Yes – the red mark cannot be seen**

Excellent, the treasure is so close you can nearly touch it! You could earn the number of gemstones equal to the number of keys in the section you put your key into – between 1 and 3 gemstones. All players say the number of gemstones you'll earn together.

Now you have two options:

- **Option 1: Stop**

Take the stated number of gemstones out of the secret chamber and place them in front of you. Leave the key where it is. This ends your turn and the next player takes their turn.

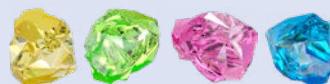
- **Option 2: Take a risk and keep playing**

Pull the same key out and insert it into any free slot in the next unlocked section.

Now check again to see if you earned a reward:

Were you able to insert the key all the way into the new slot?

The color of gemstones is unimportant; the only thing that matters is the number.





- **No – the red mark is still sticking out**

Oh no! No reward for you. Take a gemstone out of the secret chamber and put it in the open corner of the game board. Leave the key where it is, locking that section. Your turn is now over and it's the next player's turn.

- **Yes – the red mark cannot be seen**

Fantastic! In addition to the reward that you've already earned, you add as many gemstones as there are keys in this new section to your total. All of the players should say together the total number of gemstones you can win. Now, you need to make a decision about whether to stop and collect your reward or take the risk and try to unlock one more section. If you keep playing you can increase your reward again – or lose everything. Either way, your turn is over after you place the key a third time as you may only move the key up to three times per turn.



Example: On her turn, Valerie decided to use Key A. First, she inserts it into an empty slot in the section that Key B is already in. The key goes all the way in, and Valerie could get 2 gemstones as a reward (because there are now 2 keys in this section). The players announce the number "2" together. Valerie could end her turn now and take 2 gemstones. Instead, she decides to take a risk and keep playing. She takes Key A out again and inserts it into a slot in the second section in a clockwise direction, because the next immediate section is locked by Key C. The key once again goes all the way in, and Valerie could get 1 more gemstone as a reward (as there is now 1 key in this section). Together, the players announce the sum of the two potential rewards, "3." Valerie could end her turn now and take 3 gemstones. Instead she decides, one last time, to take a risk and keep playing. She takes Key A out again and inserts it into a slot in the next section in a clockwise direction. But this time the key doesn't go all the way in, and the red mark stays visible. Instead of increasing her reward to a total of 4 gemstones, she goes away empty handed. She takes one gemstone out of the secret chamber and puts it into the open corner of the game board, removing that gemstone from the game. Her turn is over and it's now the next player's turn.

End of the Game

The game ends when the secret chamber is empty of all its treasure. It's possible that the last player won't be able to collect their full reward. The player who has collected the most gemstones wins. In the event of a tie, the tied players share the win.

The game base and the board can remain assembled when you put the game away. Place the keys flat onto top of the board and the gemstones back into the secret chamber so that everything fits in the box when you put the lid on.

How to keep the treasure hunt unpredictable and exciting:

To prepare for future games, after the end of a game of Clever Keys, lift and remove the game board using the open corner. Then carefully take the key-slot board out of the game base. You can turn it over, rotate it or swap it for the second key-slot board. Put everything back together and you're ready to play again!



打开神秘之锁！

一步一步地开启大宝藏



一款启发性记忆游戏，适合 2-5 名 5 周岁以上玩家。
作者：Leo Colovini 和 Teodoro Mitidieri · 插画：Gus Batts
编辑：Thade Precht · 授权人：studiogiochi
游戏时长：约 20 分钟



你和朋友们正在一座废弃的古老城堡中进行探索。你们充满好奇地走过许多走廊和房间，最后来到一间大塔房。石地板上布满了很深的键槽，旁边有三把大钥匙。你们迅速地数了一下，将其中一把钥匙插入键槽，然后看到：在房屋中间，一个洞口像魔术一样打开，过了好长时间才看到下面的密室，里面有许多闪闪发光的宝石。快来一起猎寻大宝藏！凭借良好记忆力，一点点运气，还有足够的勇气，你尝试将钥匙插入正确键槽，努力获得尽可能多的宝石。但要小心：如果你插入了错误的键槽，将一无所获！

游戏结束时，收集最多宝石的玩家获胜。

游戏过程

以顺时针方向进行游戏。从最近到过真实城堡塔楼的玩家开始。轮到你时，从 3 把钥匙中任意选择一把：

所选钥匙还没有插入游戏板？将这把钥匙插入任何未锁定区域中的空的键槽。



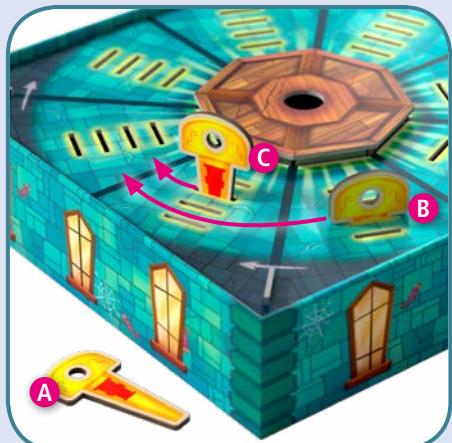
区域在以下情况下被锁定：
该区域已经插有一把钥匙
而且钥匙的红色标记露出。



应总是平缓地将钥匙垂直插入键槽，这样它们就不会歪斜。

所选钥匙已经插入游戏板？

将这把钥匙拔出，然后插入顺时针的下一个未锁定区域的空的键槽中。这样就跳过了被锁定区域。



举例: 现在轮到了 Valerie。 钥匙 A 可以插入当前被钥匙 C 锁定的区域之外的任何区域。 对于钥匙 B, 由于下一个区域已经被钥匙 C 封锁, 它必须插入顺时针的下下一个区域。 钥匙 C 必须插入顺时针的下一个区域。



大宝藏猎人承诺：

绝对不会为了获得宝藏而从上方向键槽内看！

接下来查看你是否获得了奖赏：你是否能够将所选钥匙完全插入键槽？

- **不能 - 红色标记仍露在外面**

真可惜，你空手而归。从藏宝室中拿出一颗宝石，将其放到游戏板的一个开口角，所有玩家都无法再得到它。你插入的钥匙留在键槽中，并暂时锁定了该区域。你的轮次结束了，现在轮到下一位玩家。



- **能 - 红色标记看不见了**

真棒，你可以拿到珍宝了！作为奖赏，你得到的宝石数量与所选区域中现在插入的钥匙数量相同：至少 1 颗宝石，最多 3 颗宝石。所有玩家共同宣布奖赏数量。

现在你有两个选择：

- **拿宝收手**

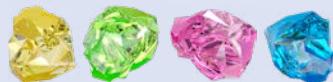
从藏宝室取出已宣布数量的宝石并放到你面前。你插入的钥匙留在键槽中。你的轮次结束了，现在轮到下一位玩家。

- **冒险继续玩**

将已插入的同一把钥匙拔出，然后插入顺时针的下一个未锁定区域中的任意空闲键槽。

现在再次查看你是否获得奖赏：
你是否仍能将钥匙完全插入键槽？

宝石的颜色无关紧要，最后只看收集的宝石数量。





• 不能 - 红色标记仍露在外面

真可惜，你的奖赏被清零，你空手而归。这时继续执行前面说明的“不能”规则：从藏宝室中拿出一颗宝石，将其放到游戏板的一个开口角。你插入的钥匙留在键槽中。你的轮次结束了，现在轮到下一位玩家。

• 能 - 红色标记看不见了

太棒了！除了先前宣布的奖赏外，你还能获得与该区域中现在插入的钥匙数量相同的宝石。所有玩家再次共同算出并宣布你应得到的宝石数量。现在你面临最终选择：收手并拿走已宣布的奖赏，或者冒险继续玩。如果你选择继续，奖赏可能再次增加，也可能全部清零。无论结果如何，你的轮次都将结束，因为你每个轮次插入钥匙的次数最多 3 次。



举例：Valerie 在自己的回合选择了钥匙 A。在已经插有钥匙 B 的区域，她将钥匙 A 插入一个空的键槽中：钥匙 A 完全插入键槽，Valerie 获得 2 颗宝石作为奖赏（因为该区域中现在插有 2 把钥匙）。玩家们共同宣布数量 2。Valerie 现在可以结束她的轮次并获得 2 颗宝石。但她决定冒险继续玩：她拔出钥匙 A，由于顺时针的下一个区域被钥匙 C 锁定，她将钥匙 A 插入下下个区域中的一个键槽。钥匙 A 再次完全插入键槽，Valerie 又获得一颗宝石作为奖赏（因为该区域现在插有 1 把钥匙）。玩家们共同宣布两次奖赏的总和为 3。Valerie 现在可以结束她的轮次并获得 3 颗宝石。但她决定最后一次仍然冒险继续玩：她将钥匙 A 再次拔出，然后插入顺时针的下一个区域中的一个键槽。但是这次钥匙 A 没有完全插入键槽，仍然可以看到红色标记。因此，她的奖赏数量没有增加到总共 4 颗宝石，而是完全清零。她从藏宝室中拿出一颗宝石，将其放到游戏板的一个开口角。她的轮次结束了，现在轮到下一位玩家。

游戏结束

当藏宝室完全变空后，游戏结束。可能会出现最后一位玩家无法获得全额奖赏的情况。收集宝石最多的玩家获胜。如果发生平局，则有多个赢家。

将底座和游戏板保持组装状态。将钥匙平放在上方，全部都可以装入盒子。

因此，大宝藏猎宝总是难以预料而又令人兴奋：

要为以后的游戏场次做好准备，可以从开口角抬起并取下游戏板，最好在游戏结束后马上这样做。然后小心地将键槽板从底座取出。可以选择将键槽板翻转，再旋转一格，或者用第二个键槽板替换。最后再将所有物件组装到一起，准备完毕。



Entschlüsselt!

Schritt für Schritt zum großen Schatz

Ein aufschlussreiches Memospiel für 2-5 Spieler ab 5 Jahren.

Autoren: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Illustration:** Gus Batts · **Redaktion:** Thade Precht

Lizenzgeber: studiogiochi · **Spieldauer:** ca. 20 Minuten



Du bist mit deinen Freunden auf Erkundungstour in einer alten, verlassenen Burg. Neugierig durchstreift ihr die vielen Gänge und Kammern, bis ihr schließlich in ein großes Turmzimmer gelangt. Der steinerne Boden ist übersät mit tiefen Schlitten – und drei riesige Schlüssel liegen bereit. Rasch zählt ihr eins und eins zusammen, steckt einen der Schlüssel in einen Schlitz und siehe da: In der Mitte des Zimmers öffnet sich wie von Geisterhand eine Luke, gerade lange genug, um den Blick auf eine darunterliegende Kammer mit etlichen funkelnden Edelsteinen freizugeben. Los geht die große Schatzjagd! Mit einem guten Gedächtnis, etwas Glück und einer gesunden Portion Mut versucht ihr, die Schlüssel in die richtigen Schlitte zu stecken, um möglichst viele Edelsteine zu erbeuten. Doch Vorsicht: Wer einen falschen Schlitz erwischte, geht leer aus!

Wer am Ende des Spiels die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt in einem echten Burgturm war, beginnt.

In deinem Spielzug wählst du einen beliebigen der 3 Schlüssel aus:

Steckt der gewählte Schlüssel bisher noch nicht im Spielplan?

Dann steckst du ihn nun in einen beliebigen freien Schlitz eines beliebigen, nicht gesperrten Bereichs.



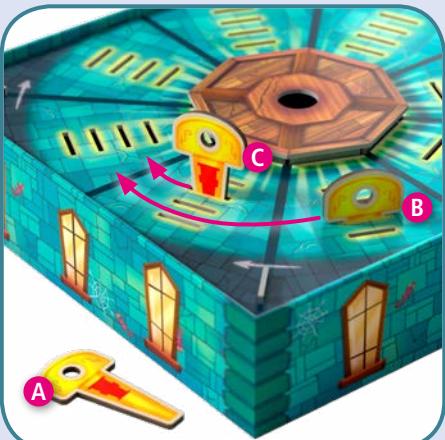
Gesperrt ist ein Bereich immer dann, wenn hier bereits ein Schlüssel mit seiner roten Markierung herausragt.



Steckt die Schlüssel immer **sanft** und **senkrecht** in die Schlitte, damit sie nicht verkanten.

Steckt der gewählte Schlüssel bereits im Spielplan?

Dann ziehst du ihn heraus und steckst ihn in einen beliebigen freien Schlitz des im Uhrzeigersinn nächstfolgenden, nicht gesperrten Bereichs. Gesperrte Bereiche werden also übersprungen.



Beispiel: Valerie ist am Zug. Schlüssel A könnte sie in jeden Bereich mit Ausnahme des aktuell durch Schlüssel C gesperrten Bereichs stecken. Schlüssel B müsste sie – weil der nächstfolgende Bereich ja bereits durch Schlüssel C gesperrt ist – in den im Uhrzeigersinn übernächsten Bereich stecken. Schlüssel C müsste sie in den im Uhrzeigersinn nächsten Bereich stecken.



Großes Schatzjägerehrenwort:

Keiner von euch darf von oben in die Slitzen hineinspähen, um sich einen vermeintlichen Vorteil zu verschaffen!

Als Nächstes prüfst du, ob dir eine Belohnung winkt:

Konntest du den gewählten Schlüssel bis zum Anschlag hineinstecken?

- **Nein – die rote Markierung ragt noch heraus**

Schade, du gehst leider leer aus. Nimm einen Edelstein aus der Schatzkammer und wirf ihn in die offene Ecke des Spielplans – er ist damit für alle Spieler verloren. Den Schlüssel lässt du stecken und der entsprechende Bereich ist nun vorerst gesperrt. Dein Spielzug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



- **Ja – die rote Markierung ist nicht mehr zu sehen**

Super, der Schatz ist zum Greifen nah! Die Menge an Edelsteinen, die dir als Belohnung winken, entspricht der Anzahl an Schlüsseln, die nun insgesamt in dem gewählten Bereich stecken – also mindestens 1 und höchstens 3 Edelsteine. Alle Spieler sagen gemeinsam die zutreffende Zahl an.

Jetzt hast du zwei Möglichkeiten:

- **Aufhören**

Nimm dir die angesagte Zahl an Edelsteinen aus der Schatzkammer und lege sie vor dir ab. Den Schlüssel lässt du an Ort und Stelle stecken. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

- **Auf Risiko weiterspielen**

Ziehe denselben Schlüssel wieder heraus und stecke ihn in einen beliebigen, freien Schlitz des im Uhrzeigersinn nächstfolgenden, nicht gesperrten Bereichs. Nun prüfst du erneut, ob dir eine Belohnung winkt:

Konntest du den Schlüssel wieder bis zum Anschlag hineinstecken?

Die Farbe der Edelsteine spielt keine Rolle – es kommt nur auf die gesammelte Anzahl an.





- **Nein – die rote Markierung ragt noch heraus**

Schade, deine Belohnung ist futsch und du gehst leer aus. Es gilt die zuvor bereits beschriebene „Nein“-Regel: Nimm einen Edelstein aus der Schatzkammer und wirf ihn in die offene Ecke des Spielplans. Den Schlüssel lässt du stecken. Dein Spielzug ist beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

- **Ja – die rote Markierung ist nicht mehr zu sehen**

Fantastisch! Zu deiner bisher angesagten Belohnung kommen so viele Edelsteine hinzu, wie nun Schlüssel in diesem Bereich stecken. Alle Spieler zählen gemeinsam weiter, wie viele Edelsteine dir damit insgesamt in Aussicht stehen. Noch ein letztes Mal stehst du nun vor der Entscheidung: aufhören und die angesagte Belohnung einkassieren oder auf Risiko weiterzuspielen. Spielst du weiter, kannst du deine Belohnung abermals erhöhen – oder alles verlieren. Anschließend ist dein Spielzug in jedem Fall beendet, da du den Schlüssel pro Spielzug nur bis zu dreimal setzen darfst.



Beispiel: Valerie hat sich in ihrem Spielzug für Schlüssel A entschieden. Zunächst steckt sie ihn in einen freien Schlitz des Bereichs, in dem bereits Schlüssel B steckt: Der Schlüssel gleitet bis zum Anschlag hinein und Valerie winkt 2 Edelsteine als Belohnung (da in diesem Bereich nun 2 Schlüssel stecken). Die Spieler sagen gemeinsam die Zahl 2 an. Valerie könnte ihren Spielzug nun beenden und sich die 2 Edelsteine sichern. Sie entscheidet sich aber dafür, auf Risiko weiterzuspielen: Sie zieht Schlüssel A wieder heraus und steckt ihn – da der im Uhrzeigersinn nächstfolgende Bereich durch Schlüssel C gesperrt ist – in einen Schlitz des übernächsten Bereichs. Der Schlüssel gleitet wiederum bis zum Anschlag hinein und Valerie winkt ein weiterer Edelstein als Belohnung (da in diesem Bereich nun 1 Schlüssel steckt). Die Spieler sagen gemeinsam die Summe der beiden potenziellen Belohnungen an, also 3. Valerie könnte ihren Spielzug nun beenden und sich die 3 Edelsteine sichern. Sie entscheidet sich aber ein letztes Mal dafür, auf Risiko weiterzuspielen: Sie zieht Schlüssel A wieder heraus und steckt ihn in einen Schlitz des im Uhrzeigersinn nächstfolgenden Bereichs. Doch gleitet der Schlüssel dieses Mal leider nicht bis zum Anschlag hinein und die rote Markierung bleibt sichtbar. Anstatt ihre Ausbeute also auf insgesamt 4 Edelsteine zu erhöhen, geht sie komplett leer aus. Sie nimmt einen Edelstein aus der Schatzkammer und wirft ihn in die offene Ecke des Spielplans. Ihr Spielzug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die Schatzkammer komplett geleert ist. Dabei kann es vorkommen, dass der letzte Spieler nicht mehr vollständig ausgezahlt werden kann. Es gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Edelsteinen. Bei Gleichstand gibt es entsprechend mehrere Gewinner.

Den Unterbau und den Spielplan lässt ihr einfach zusammengebaut. Legt die Schlüssel flach oben auf – schon passt alles bequem in die Schachtel.

So bleibt die große Schatzjagd stets unvorhersehbar und spannend:

Zur Vorbereitung künftiger Spielrunden könnt ihr – am besten immer direkt nach Spielende – den Spielplan an der offenen Ecke anheben und abnehmen. Nehmt dann behutsam die Lochplatte aus dem Unterbau. Ihr könnt sie wahlweise wenden, eine Stufe weiterdrehen oder mit der zweiten Lochplatte tauschen. Setzt anschließend alles wieder zusammen, fertig.



Trésor à la clé !

Pas à pas vers le trésor...



Un jeu de mémoire et de stop ou encore pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Illustration :** Gus Batts · **Rédaction :** Thade Precht

Concédant de licence : studiogiochi · **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Tu pars explorer avec tes amis un vieux château abandonné. Vous parcourez les couloirs et les pièces jusqu'à atteindre finalement la grande salle du donjon. Le sol en pierre est parsemé de fentes profondes, et trois immenses clés vous attendent. Pas besoin de vous faire un dessin ! Vous enfoncez une des clés dans une fente et voilà qu'au milieu de la pièce s'ouvre comme par enchantement un espace juste assez grand pour vous laisser apercevoir la salle située en dessous : elle regorge de pierres précieuses scintillantes ! La grande chasse au trésor est ouverte ! Avec une bonne mémoire, un peu de chance et une bonne dose de courage, vous tentez d'enfoncer les clés dans les bonnes fentes pour récupérer autant de pierres précieuses que possible. Mais attention, si vous tombez sur une mauvaise fente, vous repartirez les mains vides !

Le joueur qui réunit le plus grand nombre de pierres précieuses gagne la partie.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à être allé dans un vrai donjon commence.

Pendant ton tour, tu joues avec une clé de ton choix parmi les 3 :

La clé sélectionnée n'est pas encore enfoncee dans le plateau de jeu ?

Enfonce-la dans la fente disponible de ton choix dans la zone de ton choix, parmi celles qui ne sont pas verrouillées.



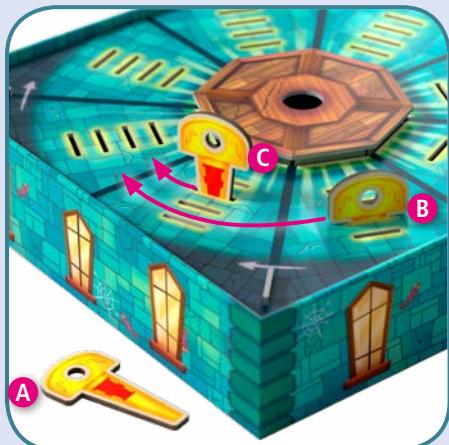
Une zone est **verrouillée** lorsqu'on y trouve une clé dont le marquage rouge dépasse.



Veillez à enfoncez les clés **delicatement à la verticale** dans la fente pour ne pas les tordre.

La clé sélectionnée est déjà enfoncee dans le plateau de jeu ?

Retire-la, puis enfonce-la dans la fente de ton choix de la prochaine zone non verrouillée disponible dans le sens des aiguilles d'une montre. On passe donc par-dessus les zones verrouillées.



Exemple : C'est au tour de Valérie. Trois choix s'offre à elle :

- elle peut enfonce la clé A dans toutes les zones, à l'exception de celle déjà verrouillée par la clé C.
- comme la zone adjacente à la clé B (dans le sens des aiguilles d'une montre) est déjà verrouillée par la clé C, elle ne peut enfonce la clé B que dans la deuxième zone suivante.
- elle peut enfonce la clé C dans la prochaine zone dans le sens des aiguilles d'une montre.



Code d'honneur des chasseurs de trésors :

aucun d'entre vous n'a le droit de regarder à travers la fente pour bénéficier d'un éventuel avantage !

Vérifie ensuite si une récompense te revient :

Es-tu parvenu à enfonce la clé jusqu'à la butée ?

• Non, le marquage rouge dépasse

Dommage, tu repars les mains vides. Prends une pierre précieuse de la salle du trésor et jette-la dans le coin ouvert du plateau de jeu. Personne ne la gagnera. Laisse la clé dans la fente ; cette zone est désormais verrouillée. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.



• Oui, le marquage rouge n'est plus visible

Super, le trésor est à portée de main ! Le nombre de pierres précieuses de ta récompense dépend du nombre de clés actuellement enfoncées dans cette zone : minimum 1, maximum 3 pierres précieuses. Tous les joueurs déterminent ensemble le bon nombre.

Deux possibilités s'offrent désormais à toi :

• Arrêter

Prends le nombre de pierres précieuses annoncé dans la salle du trésor et pose-les devant toi. Tu laisses la clé là où tu l'as enfoncée. Ton tour est ainsi terminé et c'est au tour du joueur suivant.

• Prendre le risque de continuer

Retire la clé dont tu viens de te servir, puis enfonce-la dans la fente disponible de ton choix de la prochaine zone non verrouillée dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tu vérifies à nouveau si une récompense te revient :

Es-tu encore parvenu à enfonce la clé jusqu'à la butée ?

La couleur des pierres précieuses n'influe pas sur le jeu, seul leur nombre importe.

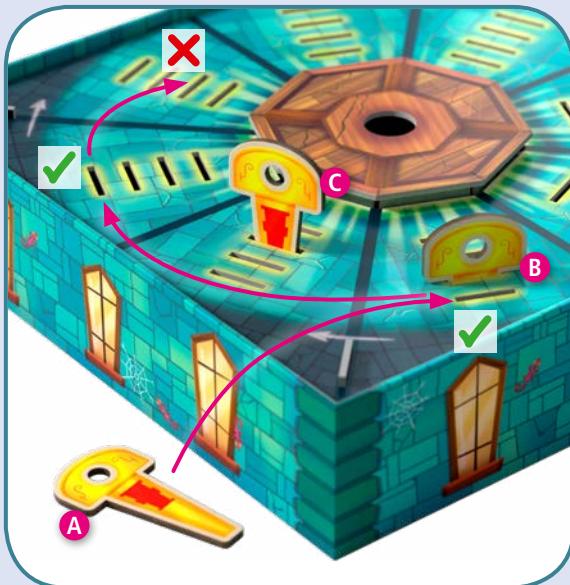


- **Non, le marquage rouge dépasse**

Dommage, ta récompense te file entre les doigts et tu repars les mains vides. Comme énoncé précédemment, prends une pierre précieuse de la salle du trésor et jette-la dans le coin ouvert du plateau de jeu. Laissez la clé là où tu l'as enfoncée. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

- **Oui, le marquage rouge n'est plus visible**

Génial ! À ta récompense précédente s'ajoutent autant de pierres précieuses qu'il y a de clés dans cette zone. Tous les joueurs continuent de compter ensemble le nombre de pierres précieuses qui pourrait te revenir au total. Tu vas devoir faire un dernier choix : arrêter et conserver la récompense promise ou prendre le risque de continuer. Si tu rejoues, tu peux obtenir une récompense plus importante ou tout perdre. Quoi qu'il arrive, ton tour s'achèvera ensuite, car tu ne peux enfoncer la clé que trois fois maximum par tour.



Exemple : Valérie a choisi la clé A pour ce tour. Elle commence par l'enfoncer dans une fente disponible de la zone où la clé B est déjà enfoncee : la clé s'enfonce jusqu'à la butée et Valérie a droit à 2 pierres précieuses en récompense (car il y a actuellement 2 clés enfoncées dans cette zone). Les joueurs déterminent ensemble le chiffre 2. Valérie pourrait maintenant arrêter de jouer et mettre ses 2 pierres précieuses en sécurité. Mais elle décide de prendre le risque de continuer à jouer : elle retire la clé A et l'enfonce dans une fente de la deuxième zone suivante, étant donné que la clé C verrouille la zone voisine dans le sens des aiguilles d'une montre. La clé s'enfonce une fois encore jusqu'à la butée et Valérie a droit à 1 pierre précieuse supplémentaire en récompense (car il y a actuellement 1 clé enfoncée dans cette zone). Les joueurs annoncent ensemble la somme des deux éventuelles récompenses, c'est-à-dire 3. Valérie pourrait maintenant arrêter de jouer et mettre ses 3 pierres précieuses en sécurité devant elle. Mais elle décide de prendre le risque de continuer à jouer une dernière fois. Elle retire à nouveau la clé A et l'enfonce dans une fente de la prochaine zone dans le sens des aiguilles d'une montre. Malheureusement, la clé ne s'enfonce pas jusqu'à la butée et le marquage rouge reste visible. Au lieu d'augmenter son butin pour atteindre 4 pierres précieuses, elle ne remporte rien du tout. Elle prend une pierre précieuse de la salle du trésor et la jette dans le coin ouvert du plateau de jeu. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la salle du trésor est parfaitement vide. Il peut alors arriver que le dernier joueur ne puisse pas obtenir l'intégralité des pierres précieuses qu'il aurait dû recevoir. Le joueur qui a réuni le plus de pierres précieuses gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Laissez la fondation et le plateau de jeu tels quels. Posez les clés à plat par-dessus et tout rentre aisément dans la boîte.

Pour que cette grande chasse au trésor reste toujours aussi captivante et pleine de surprises :

En prévision de la prochaine partie, vous pouvez soulever et retirer le plateau de jeu, de préférence juste à la fin de la partie. Retirez ensuite délicatement la plaque perforée de la fondation. Vous pouvez la retourner ou la faire tourner ou encore la remplacer par la seconde plaque perforée. Replacez ensuite tous les éléments, et tout est prêt pour la prochaine partie.



¡Descifrado!

Paso a paso hacia un gran tesoro



Un instructivo juego de memoria para 2-5 jugadores a partir de 5 años.

Autores: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · **Ilustración:** Gus Batts · **Redacción:** Thade Precht

Administrador de la licencia: studiogiochi · **Duración del juego:** 20 minutos aprox.



Estás explorando un viejo castillo abandonado con tus amigos. La curiosidad os lleva a vagar por los numerosos pasillos y habitaciones del castillo hasta que llegáis a una gran sala en la torre. El suelo de piedra está lleno de hondas hendiduras y también hay tres enormes llaves. Veis rápidamente la relación e introducís una de las llaves en una de las hendiduras. Entonces veis que en el centro de la habitación se abre como por arte de magia un tragaluces lo suficientemente largo como para poder echar un vistazo a otra estancia que está debajo, donde resplandecen un montón de piedras preciosas. Y ahí comienza la gran aventura para hacerse con el tesoro. Con buena memoria, algo de suerte y una buena dosis de valor, vais a intentar introducir las llaves en las hendiduras correctas para hacerlos con el mayor número posible de piedras preciosas. Pero, ¡cuidado! A quien le toque una hendidura incorrecta se irá con las manos vacías.

Ganará quien más piedras preciosas haya acumulado al final de la partida.

Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que haya sido el último en estar en la torre de un castillo de verdad. En tu turno, elige una llave cualquiera de las 3.

Si la llave elegida no estaba aún en el tablero:

Introdúcela en cualquier hendidura libre de cualquier área que no esté bloqueada.



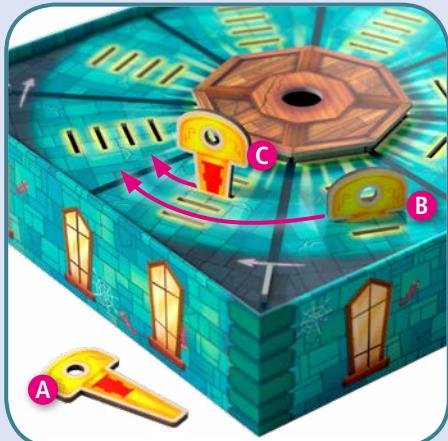
Un área está **bloqueada** si ya hay una llave insertada y sobresale la parte de la marca roja.



Introducid las llaves siempre **suavemente** y **en vertical** en las hendiduras, para que no se estropeen los bordes.

Si la llave elegida ya estaba en el tablero:

Entonces retírala e introduce la en cualquier hendidura libre del área siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) que no esté bloqueada. Las áreas bloqueadas se saltan.



Ejemplo: Es el turno de Valeria. Podría introducir la llave A en cualquier área menos en la que está bloqueada actualmente con la llave C. La llave B tiene que introducirla no en la siguiente área (en el sentido de las agujas del reloj), sino dos más allá, ya que la siguiente está bloqueada con la llave C. Si escoge la llave C, debe introducirla en la siguiente área en el sentido de las agujas del reloj.



El compromiso de los cazadores de tesoros:

Ninguno de vosotros puede mirar dentro de las hendiduras desde arriba, para no tener ventaja respecto a los demás.

A continuación comprobarás si has conseguido tu recompensa.

¿Has podido introducir la llave elegida hasta el tope?

• No, la marca roja aún sobresale.

¡Qué lástima! Te vas con las manos vacías. Coge una piedra preciosa de la cámara del tesoro y lánzala a la esquina abierta del tablero. Esa piedra preciosa no será para nadie. Puedes dejar la llave donde está, bloqueando el área de momento. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.

• Sí, la marca roja ya no se ve.

¡Qué bien! Estás a un paso de hacerte con el tesoro. La cantidad de piedras preciosas que te corresponden como recompensa corresponderá al número de llaves que se hallan en este momento en el área elegida; es decir, 1 como mínimo y 3 como máximo. Todos los jugadores dicen juntos el número correspondiente.



Ahora tienes dos posibilidades:

• Terminar

Retira de la cámara del tesoro el número de piedras preciosas que habéis dicho juntos y déjalas delante tuyo. Deja la llave en donde está. Tu turno termina así y ahora le toca al siguiente jugador.

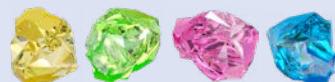
• Correr el riesgo y seguir jugando

Retira la misma llave e introduce la en cualquier hendidura libre del área siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) que no esté bloqueada.

A continuación, comprobarás de nuevo si has conseguido tu recompensa.

¿Has podido volver a introducir la llave hasta el tope?

El color de las piedras preciosas no importa. Lo único que cuenta es la cantidad.



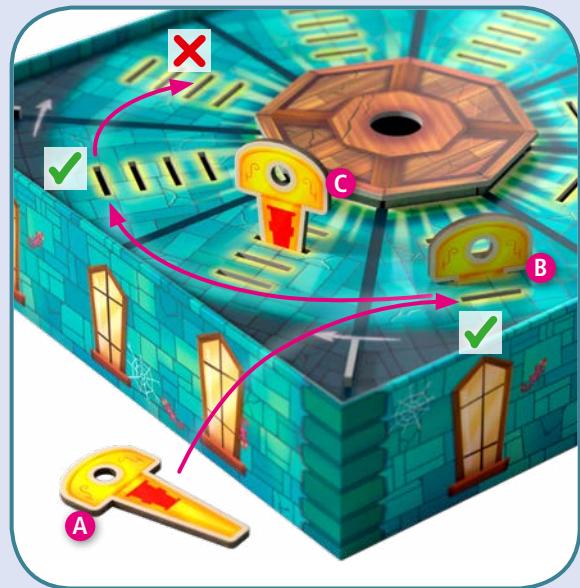


- **No, la marca roja aún sobresale.**

¡Qué lástima! No obtienes ninguna recompensa. Se aplica la regla descrita: "Para nadie". Hazte con una piedra preciosa de la cámara del tesoro y lánzala a la esquina abierta del tablero. Deja la llave donde está introducida. Tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador.

- **Sí, la marca roja ya no se ve.**

¡Estupendo! A la recompensa que ya habías obtenido hay que añadir tantas piedras preciosas como llaves haya ahora mismo introducidas en esta área. Todos los jugadores cuentan juntos cuántas piedras preciosas te vas a llevar gracias a esta jugada. Y tienes que decidir por última vez: terminar y cobrar la recompensa anunciada, o arriesgarte a seguir jugando. Si sigues jugando, puedes aumentar tu recompensa... o perderlo todo. Con esto termina tu turno, ya que solo puede introducirse la llave un máximo de tres veces por turno.



Ejemplo: Valeria se ha decidido por la llave A en su turno. La introduce en una hendidura libre en el área en la que ya está la llave B. La llave entra hasta el tope y Valeria se lleva 2 piedras preciosas como recompensa (porque en esta área había 2 llaves introducidas). Los jugadores anuncian juntos el número 2. Valeria podría terminar así su turno y asegurarse las 2 piedras preciosas. Pero decide arriesgarse y seguir jugando. Retira la llave A y la introduce en una hendidura no del área siguiente, sino de dos áreas más allá (ya que el área siguiente en el sentido de las agujas del reloj está bloqueada por la llave C). La llave entra de nuevo hasta el tope y Valeria se lleva otra piedra preciosa más como recompensa (porque en esta área había 1 llave introducida). Los jugadores anuncian juntos la suma de ambas recompensas potenciales, que sería 3. Valeria podría terminar así su turno y asegurarse las 3 piedras preciosas. Pero decide arriesgarse por última vez y seguir jugando. Retira la llave A y la introduce en una hendidura no del área siguiente, sino de dos áreas más allá (en el sentido de las agujas del reloj). Lamentablemente, esta vez la llave no entra hasta el tope y la marca roja queda a la vista. En lugar de ganar 4 piedras preciosas más, se va con las manos vacías. Coge una piedra preciosa de la cámara del tesoro y la lanza en la esquina abierta del tablero. Su turno termina y ahora le toca al siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina cuando la habitación del tesoro queda vacía. Puede suceder que no pueda concederse la recompensa íntegra al último jugador. Gana quien que haya reunido más piedras preciosas. En caso de empate, habrá, lógicamente, varios ganadores.

Podéis dejar la base y el tablero montados, sin más. Colocad las llaves en horizontal encima y ya está todo listo para guardarlos.

La gran aventura para hacerse con el tesoro es siempre imprevisible y emocionante.

Para preparar futuras partidas, nada más que acabe el juego podéis levantar el tablero por la esquina abierta y retirarlo. A continuación, con mucho cuidado, retirad de la base la matriz perforada. Podéis elegir darle la vuelta, girarla una posición o sustituirla por la otra matriz. Volved a colocar todo de nuevo ¡y listos!



보석을 찾는 열쇠!

보석을 찾아요



만 5세 이상이 플레이할 수 있는 보석을 찾는 2~5인용 기억력 게임
게임 디자이너: Leo Colovini & Teodoro Mitidieri · 일러스트: Gus Batts

개발자: Thade Precht

저작권: studiogiochi · 게임시간: 약 20분



친구들과 함께 낡고 버려진 성을 탐험해요. 높은 탑에 있는 비밀의 방에서 도착할 때까지 여러 개의 복도와 방을 지나가야 해요. 도착한 비밀의 방에서 3개의 거대한 열쇠를 발견하고, 돌로 된 바닥에는 수많은 열쇠 구멍이 있다는 것을 알아차렸어요. 열쇠 1개를 열쇠 구멍에 꽂는 순간, 한가운데 있는 비밀의 방 문이 열렸고, 모습을 드러낸 비밀의 방은 반짝이는 수많은 보석들로 가득 차 있었어요. 부자가 될 수 있는 기회예요! 좋은 기억력과 약간의 행운, 그리고 두둑한 배짱으로, 알맞은 열쇠 구멍에 열쇠를 꽂아 가능한 한 많은 보석들을 획득해요. 하지만 조심해야 해요 – 만약 잘못된 열쇠 구멍을 선택하면 아무것도 획득하지 못할 거예요!

게임이 끝났을 때 가장 많은 보석을 가진 플레이어가 승리해요.

게임 방법

시계 방향으로 차례대로 진행해요. 최근에 성에 갔었던 플레이어가 먼저 시작해요. 자신의 차례가 되면, 3개의 키 중에서 1개를 선택해서 비밀의 방을 열어요.

아직 열쇠 구멍에 넣지 않은 열쇠를 선택했나요?

그렇다면 선택한 열쇠를 가져와서 잡겨있지 않은 영역에 있는 구멍 중에서 원하는 곳에 꽂아요.



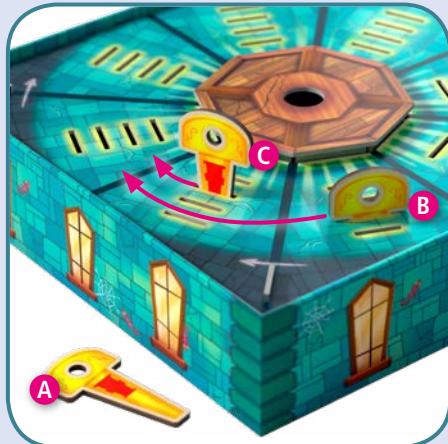
잡겨있는 영역은
빨간 부분이 보이는
열쇠가 꽂혀있는 곳을
의미해요.



열쇠는 항상 비스듬하게
놓이지 않도록 **조심스럽게**
위에서 아래로 똑바로
꽂아요.

이미 열쇠 구멍에 꽂혀있는 열쇠를 선택했나요?

그렇다면 선택한 열쇠를 가져와서 잡겨있지 않은 바로 옆 영역의 원하는 열쇠 구멍에 꽂아요.
열쇠는 항상 시계 방향으로 이동하고, 잡겨 있는 영역은 건너 뛰어요.



예: 발레리의 차례예요. 발레리는 현재 C 열쇠로 잠겨있는 영역을 제외하고, 다른 모든 영역에 A 열쇠를 꽂을 수 있어요. 만약 B 열쇠를 선택한다면, 바로 옆에 있는 영역은 C 열쇠로 잠겨있기 때문에 꽂을 수 없고, 한 영역을 더 이동해서 꽂아야 해요. C 열쇠를 선택한다면, 바로 옆에 있는 영역에 꽂을 수 있어요.



보석 사냥꾼의 약속:
아무도 열쇠 구멍 안을 들여다보서는 안돼요!

그 다음, 비밀의 방이 열렸는지 확인해요:

열쇠를 열쇠 구멍 안에 끝까지 꽂을 수 있었나요?

- 아니요 – 열쇠의 빨간 부분이 보여요
이런! 아무것도 획득할 수 없어요. 비밀의 방에서 보석 하나를 꺼내서 게임판의 한 쪽 모서리 부분의 빈 공간에 모아요 – 이 보석은 모든 플레이어가 사용할 수 없게 되었어요. 열쇠를 그 자리에 그대로 꽂아 놓고, 이제 그 영역은 잠겨있는 상태가 되었어요.
이제 다음 플레이어의 차례예요.
- 네 – 열쇠의 빨간 부분이 보이지 않아요
질했어요, 이제 곧 보석을 획득할 수 있어요! 열쇠를 꽂은 영역에 있는 열쇠의 개수와 동일한 개수의 보석을 획득해요 – 1~3개의 보석을 획득할 수 있어요. 획득한 보석의 개수를 모든 플레이어들이 다 함께 큰 소리로 외쳐요.



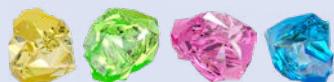
이제 2가지 옵션이 있어요:

- **옵션 1: 멈춤**
획득할 수 있는 개수의 보석을 비밀의 방에서 꺼낸 후 자신의 앞에 놓아요.
열쇠는 제자리에 그대로 두어요. 이제 다음 플레이어의 차례예요.
- **옵션 2: 위험을 무릅쓰고 계속 플레이하기**
방금 꽂았던 열쇠를 다시 뽑아서 잠겨있지 않은 다음 영역의 열쇠 구멍에 꽂아요.

이제 보석을 획득할 수 있는지 다시 확인해요:

열쇠를 새로운 열쇠 구멍 안에 끝까지 꽂을 수 있었나요?

보석의 색깔은 중요하지 않아요;
중요한 것은 보석의 개수예요.





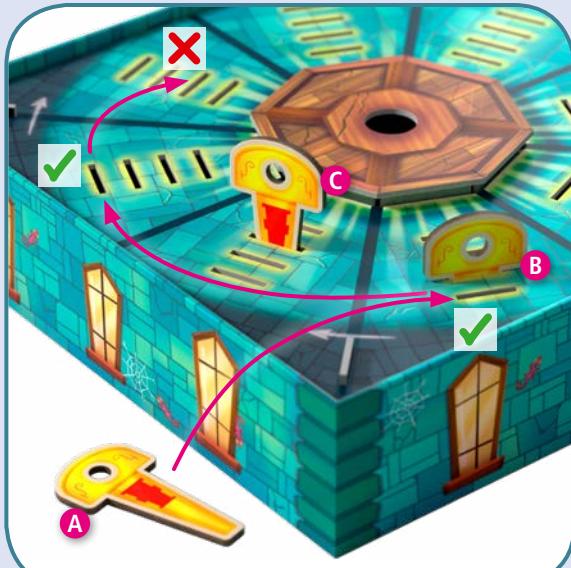
- 아니요 – 열쇠의 빨간 부분이 보여요**

이런! 아무것도 획득할 수 없어요. 비밀의 방에서 보석 하나를 꺼내서 게임판의 한 쪽 모서리 부분의 빈 공간에 모아요. 열쇠를 그 자리에 그대로 끌어 놓고, 그 영역은 잠겨있는 상태가 되었어요. 이제 다음 플레이어의 차례에요.

- 네 – 열쇠의 빨간 부분이 보이지 않아요**

잘했어요! 이미 획득한 보석 외에, 이 새로운 영역에 있는 열쇠의 개수만큼의 보석을 추가로 획득해요. 획득한 보석의 총개수를 모든 플레이어들이 다 함께 큰 소리로 외쳐요.

이제, 그만 멈추고 보석을 획득할지, 아니면 위험을 무릅쓰고 한 번 더 플레이할지 결정해야 해요. 만약 계속 플레이하기로 결정했다면, 더 많은 보석을 획득할 수 있어요 – 아니면 모든 것을 잃을 수도 있어요. 어느 쪽이든 자신의 차례에 3번까지만 열쇠를 옮길 수 있기 때문에, 열쇠를 3번 끌으면 다음 플레이어의 차례가 되어요.



예: 발레리는 A 열쇠를 사용하기로 결정했어요. 먼저 B 열쇠가 이미 꽂혀있는 영역에 A 열쇠를 끌었어요. 열쇠는 끝까지 들어가서 꽂혔고, 발레리는 보상으로 2개의 보석을 획득할 수 있게 되었어요 (해당 영역에 2개의 열쇠가 꽂혀 있기 때문이에요). 플레이어들이 다 함께 숫자 “2”를 큰 소리로 외쳐요. 발레리는 이제 자신의 차례를 끝내고 2개의 보석을 가져갈 수 있어요. 하지만 그 대신, 위험을 무릅쓰고 계속 플레이하기로 결정했어요. A 열쇠를 다시 꺼낸 후, 열쇠가 꽂혀있던 영역에서 시계 방향으로 첫 번째 영역은 C 열쇠로 잠겨 있기 때문에 건너뛰었고, 두 번째 영역에 A 열쇠를 끌었어요. 열쇠는 다시 한번 끝까지 들어가서 꽂혔고 발레리는 보상으로 보석 1개를 더 획득할 수 있게 되었어요 (현재 이 영역에 1개의 열쇠가 꽂혀 있기 때문이에요). 2번의 플레이로 획득할 수 있는 보석의 개수를 더한 “3”을 다 함께 큰 소리로 외쳐요. 발레리는 이제 자신의 차례를 끝내고 3개의 보석을 가져갈 수도 있어요. 하지만 그 대신, 또 한 번 위험을 무릅쓰고 계속 플레이하기로 결심했어요. 발레리는 다시 A 열쇠를 꺼내 시계 방향으로 바로 옆에 있는 영역의 열쇠 구멍에 열쇠를 끌었어요. 그런데 이번에는 열쇠가 끝까지 들어가지 않고, 열쇠의 빨간 부분이 보이게 꽂혀졌어요. 총 4개의 보석을 획득하는 것에 실패하고 아무것도 획득하지 못했어요. 그래서 비밀의 방에서 보석 1개를 꺼내어 게임판의 한 쪽 모서리에 있는 공간에 넣어 게임에서 그 보석을 제외했어요. 발레리의 이번 차례는 끝이 났고, 이제 다음 플레이어의 차례에요.

게임 종료

비밀의 방에 있는 모든 보석을 꺼내면 게임이 끝나요. 마지막 플레이어는 열쇠의 개수만큼 충분한 보석을 가져가지 못할 가능성도 있어요. 보석을 가장 많이 모은 플레이어가 승리해요. 동점일 경우, 동점인 플레이어들이 함께 승리해요.

게임을 정리해도 비밀의 방 바닥과 게임판은 조립된 상태로 남겨 놓아도 괜찮아요. 게임 박스의 뚜껑을 덮을 때 모든 구성품이 게임 박스에 들어가도록 열쇠를 게임판 위에 평평하게 놓고, 보석들은 다시 비밀의 방에 넣어요.

예측 불가능하고 흥미진진한 게임 변형 방법:

새로 시작하는 게임을 준비하기 위해 한 쪽 모서리의 빈 공간을 이용해 게임판을 들어 올려요. 그런 다음 비밀의 방 바닥에서 조심스럽게 열쇠 구멍판을 떼어내요. 열쇠 구멍판을 뒤집거나, 돌리거나 또 다른 열쇠 구멍판과 교체할 수 있어요. 모든 구성품을 조립하여 다시 합치면, 다시 게임 할 준비가 끝났어요.

 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

 **亲爱的孩子和家长,**

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。
没问题！

在www.haba.de/Ersatzteile，你可以找出这部件仍然可发货。

 **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

 **Queridos niños y niñas, queridas familias:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema!
En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

 **아이들과 부모님들께,**

게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요? 그래도 괜찮습니다!
공식 홈페이지(www.haba.de/Ersatzteile)에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.





It's
playtime!



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®