



Arno Steinwender &  
Markus Slawitscheck

# Die Magischen SCHLÜSSEL

Finde sie und öffne die Truhe!

Der Schlüsselwald ist ein verzauberter Ort. Er ist voller magischer Schlüssel, die nur darauf warten, die Schatztruhe zu öffnen ... aber nicht alle halten ihr Versprechen! Nur der goldene Schlüssel öffnet die Schatztruhe mit Sicherheit – dieser befindet sich allerdings ganz am Ende des risikoreichen Pfades. Würfle dich mit Wagemut tief in den Wald und sammle möglichst viele Kristalle!

## ZIEL DES SPIELS

Finde möglichst viele echte Schlüssel und sammle die meisten Kristalle.

## SPIELAUFBAU

- Nimm das Spielmaterial aus der Schachtel. Platziere das Spielbrett **a** dann so auf der Schachtel, dass die abgerundete Vertiefung in der unteren rechten Ecke des Schachteleinsatzes offenbleibt. Das ist der magische Brunnen **b**.
- Stecke die Türme **c** auf das Kartonschloss **d** und setze dieses in die Schlitze am oberen Rand des Spielbretts ein. Stecke die drei Gebüsche **e** in die kleinen Schlitze auf dem Spielbrett.
- Öffne die magische Schatztruhe **f** mit dem goldenen Schlüssel, lege die Kristalle **g** hinein und klappe sie zu.
- Stecke die Schlüssel in die zugehörigen Löcher auf dem Spielbrett, wie abgebildet. Stecke den goldenen Schlüssel ins Loch vor dem Tor des Schlosses **h**.
- Platziere die gemeinsame Spielfigur **i** auf dem Startfeld des Spielbretts und lege die drei Würfel **k** bereit.

### Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 1 Schloss
- 1 Schatztruhe
- 3 Büsche
- 3 Würfel
- 6 Türme
- 21 Schlüssel:
  - 1 × gold
  - 5 × lila
  - 5 × blau
  - 5 × grün
  - 5 × gelb
- 42 Kristalle



## SPIELABLAUF 1. WÜRFELN UND SPIELFIGUR BEWEGEN

Der jüngste Spieler beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. In jedem Zug führt du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Würfeln und Spielfigur bewegen
2. Versuchen, die Schatztruhe zu öffnen
3. Beenden des Zugs

Wirf die drei Würfel und lege alle Würfel, die das Symbol „Mond“ zeigen, zur Seite. Sie sind vorerst aus dem Spiel. Wähle einen der übrigen Würfel und bewege die Spielfigur um die angezeigte Anzahl Felder vorwärts.

**Danach hast du immer zwei Möglichkeiten:**

- A)** Du darfst alle Würfel, die nicht zur Seite gelegt wurden, erneut werfen (einschließlich des Würfels, den du zum Bewegen der Spielfigur verwendet hast). Alle Würfel, die „Mond“ zeigen, müssen wieder zur Seite gelegt werden. Dann wählst du wieder einen Würfel und bewegst die Spielfigur um die angezeigte Anzahl Felder vorwärts. So lange nicht alle Würfel zur Seite gelegt wurden, kannst du diese Aktion so oft wiederholen, wie du möchtest – **oder ...**
- B)** Du darfst mit der Spielfigur stehenbleiben und den Schlüssel aus diesem Schlüsselfeld ziehen. Dann darfst du versuchen, die Schatztruhe zu öffnen (siehe nächste Seite). Steckst kein Schlüssel mehr in dem Schlüsselfeld, auf dem du stoppst, musst du weiterwürfeln.

Wenn alle Würfel zur Seite gelegt wurden und du keinen **falschen Schlüssel** besitzt oder einsetzen willst (siehe rechts), lässt du die Spielfigur auf ihrem Feld stehen, überspringst Schritt 2 und beendest deinen Zug sofort (siehe „Zugende“ S. 4). Wie du einen falschen Schlüssel erhältst, erfährst du auf Seite 3.

**Beispiel:**

Gaia hat einen „Mond“, eine „3“ und eine „1“ gewürfelt. Sie legt den Würfel, der den Mond zeigt, zur Seite, wählt den Würfel „3“ und bewegt die Spielfigur drei Felder vorwärts. Dann kann sie (wenn sie will) die Würfel, die keinen Mond zeigen, erneut werfen.

### Würfel zurückerhalten

**Beim ersten Wurf**

Zeigen beim ersten Wurf alle Würfel das Symbol „Mond“, stellst du die Spielfigur direkt auf das rote Zauberfeld und erhältst alle Würfel zurück.

**Das rote Zauberfeld**

Erreichst du mit der Spielfigur genau das rote Zauberfeld, erhältst du ebenfalls alle zur Seite gelegten Würfel zurück.



**Falsche Schlüssel einsetzen**

Wenn du einen falschen Schlüssel hast, darfst du ihn jederzeit während deines Zuges einsetzen und in den magischen Brunnen werfen, um alle zur Seite gelegten Würfel zurückzuerhalten. Das darfst du auch, wenn alle Würfel das Mondsymbol zeigen.



## 2. VERSUCHEN, DIE SCHATZTRUHE ZU ÖFFNEN

Hast du dich entschieden, nicht mehr weiterzuwürfeln, ziehe den Schlüssel aus dem Schlüsselfeld, auf dem du stehst. Versuche mit dem Schlüssel die Schatztruhe zu öffnen.

» **Wenn es ein echter Schlüssel ist ...**

öffnet sich die Schatztruhe und du darfst dir, entsprechend der Farbe des Schlüssels, eine Anzahl Kristalle daraus nehmen (siehe Tabelle rechts und unten links auf dem Spielbrett). Hänge danach den Schlüssel an einem der Schlosstürme auf und schließe die Schatztruhe wieder, bevor du sie zurückstellst.

» **Wenn es ein falscher Schlüssel ist ...**

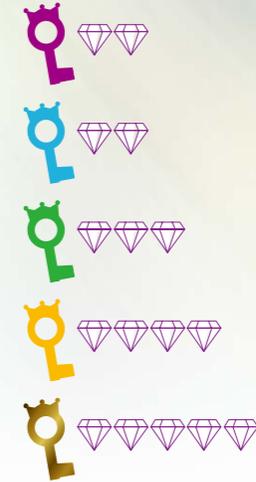
öffnet sich die Schatztruhe nicht. Stell die Schatztruhe wieder zurück und lege den falschen Schlüssel vor dich. Du kannst ihn in einer späteren Runde, wie unter „Würfel zurückerhalten“ erklärt, einsetzen.

» **Der goldene Schlüssel vor dem Tor ...**

ist der einzige Schlüssel, der die Schatztruhe immer öffnet! Ziehst du die Spielfigur auf das Feld mit dem goldenen Schlüssel, beendet sie ihre Bewegung dort. Du darfst mit dem goldenen Schlüssel die Schatztruhe öffnen und dir 5 Kristalle nehmen. Der goldene Schlüssel wird nie an einen Schlossturm gehängt, stattdessen steckst du ihn zurück ins goldene Schlüsselfeld, nachdem du die Schatztruhe verschlossen hast.

**Beispiel:**

Gaia entschließt sich, nicht mehr weiterzuwürfeln, also zieht sie den Schlüssel aus dem Schlüsselfeld, auf dem die Spielfigur steht **a**. Sie versucht, die Truhe mit einem blauen Schlüssel zu öffnen **b**. „Klick!“ und die Truhe öffnet sich! Es war also ein echter Schlüssel. Gaia nimmt sich zwei Kristalle heraus **c** und legt sie vor sich, dann hängt sie den Schlüssel an einen Turm **d** und schließt die Truhe wieder.



**Hinweise:**

- Du darfst einen echten Schlüssel nie behalten!
- Es gibt in jeder Farbe (außer in Gold) **drei echte** und **zwei falsche Schlüssel**. Anhand der an den Schlosstürmen hängenden Schlüssel siehst du, wie viele echte Schlüssel einer Farbe noch im Spiel sind (und wo es sich womöglich lohnt, schnell „hinzulaufen“).

**Zur Erinnerung:**

- Du kannst einen falschen Schlüssel jederzeit während deines Zuges in den **magischen Brunnen** werfen, um **alle zur Seite gelegten Würfel zurückzuerhalten**.



### 3. BEENDEN DES ZUGS

Dein Zug kann auf zwei Arten enden:

- » **Alle Würfel zeigen das Mondschild und du hast keinen falschen Schlüssel, den du einsetzen kannst oder willst:**



Du lässt die Figur auf ihrem Feld stehen und der nächste Spieler startet seinen Zug von diesem Feld aus.

- » **Du hast versucht, die Schatztruhe zu öffnen (und entweder Kristalle oder einen falschen Schlüssel erhalten):**

Du stellst die Spielfigur zurück auf das Startfeld und der nächste Spieler ist am Zug.



Startfeld

### SPIELLENDE

Sobald ein Spieler die erforderliche Anzahl Kristalle gesammelt hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.



### Achtung!

Wenn du versuchst, die Truhe mit Gewalt zu öffnen, beschädigst du möglicherweise Schlüssel und Truhe.

Öffne die Truhe bitte immer sorgfältig! Wenn du beim Öffnen der Truhe den Deckel festhältst, öffnet sie sich möglicherweise nicht richtig. Halte die Truhe immer nur an der Unterseite, wenn du versuchst, sie zu öffnen!



Weitere spannende Spiele findest du hier:  
[gamefactory-games.com](http://gamefactory-games.com)



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autoren: Arno Steinwender  
& Markus Slawitschek  
Illustration: Camillia Peyroux  
Art Director: Ian Parovel  
Game Factory Version © 2023:  
Redaktion: Game Factory  
Grafik: Steffi Brockschläger



Agentur: [www.whitecastle.at](http://www.whitecastle.at)  
Unter Lizenz von:  
Happy Baobab Co., Ltd.  
© 2021 - All rights reserved  
Owl House 3F, 57 Imjeongro,  
Mapo-gu, 04190 Seoul, Südkorea  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

