Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Der versteckte Schlüssel

The Hidden Key · La clé cachée · De verborgen sleutel
La llave escondida · La chiave nascosta

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2012

DEUTSCH

Der versteckte Schlüssel

Ein geheimnisvolles Versteckspiel für 3 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Inka & Markus Brand
Illustration: Mark Robitzky
Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Seit Jahrhunderten geistert das freche kleine Gespenst Leopold durch Schloss Tausendschatz und kennt dort alle Winkel und geheimen Ecken auswendig. Natürlich weiß es auch, wo die wertvollsten Schätze versteckt sind. Leopold hatte immer seine Freude daran, dass keiner der bisherigen Schloßbewohner jemals einen Schatz gefunden hat.
Aber mit der neuen Familie ist alles anders. Leopold hat sie gern und möchte etwas von den Schätzen abgeben. Deshalb hinterlässt er hier und da kleine Hinweise, wo sich der Schlüssel zu den Schatzverstecken befindet. Die Schlossbewohner müssen diese nur richtig deuten und schon sind sie ganz nah dran! Wer am schnellsten ist und die meisten Schlüssel findet, kann sich auch die meisten Schätze holen.

Spielmaterial

1	Schlüssel
1	Schatztruhe
8	Schätze (aus Holz)
1	Kompass
12	Verstecke
6	Schlossbewohner
14	rosa Briefe
14	blaue Briefe
1	rosa Symbolwürfel
1	blauer Symbolwürfel
1	Spielanleitung
1	Bogen mit 12 Aufklebern

Vor dem ersten Spiel
Klebt die Aufkleber beliebig verteilt auf die beiden Würfel.

Spielidee

Abwechselnd ist immer ein Spieler das Gespenst. Er versteckt den Schlüssel im Zimmer und die Mitspieler müssen ihn so schnell wie möglich finden. Als Anhaltspunkt für das Versteck dienen verschiedene Hinweise, die sie vor der Suche erhalten und die das Gespenst beim Verstecken auch berücksichtigen muss.
Ziel des Spiels ist es, die meisten Schlüssel aufzuspüren.

Das Einstiegsspiel für kleine Gespenster

Spielvorbereitung

Legt den Kompass in die Tischmitte.
Mischt die rosa und blauen Briefe getrennt und stapelt sie mit der Umschlagseite nach oben.
Jeder Spieler erhält eine Schlossbewohnerkarte und legt sie mit der Bewohnerseite nach oben vor sich ab. Übrige Schlossbewohnerkarten kommen aus dem Spiel.
Legt die Schätze, die Schatztruhe und den Schlüssel bereit.
Die Würfel und die 12 Verstecke werden erst in der Profivariante benötigt.

Ihr spielt jetzt über mehrere Runden.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und seid nacheinander das Gespenst. Der Spieler, der am gruseligsten wie ein Spukgeist heulen kann, ist das Gespenst in der ersten Runde.

Drehe deine Bewohnerkarte um. Dort ist ein Gespenst abgebildet und zeigt, dass du in dieser Runde den Schlüssel versteckst. Die anderen Spieler bleiben Schlossbewohner.

Decke jetzt jeweils die oberste Karte der beiden Briefstapel auf und lege sie offen in die Tischmitte. Seht euch die Abbildungen gemeinsam an. Das sind die Hinweise, denen ihr beim Suchen des Schlüssels nachgehen müsst und die das Gespenst beim Verstecken des Schlüssels beachten muss.

Welchen Hinweis seht ihr auf dem rosa Umschlag?

- **Einen Schlüssel**

Die beiden Farbkleckse geben vor, dass der Schlüssel an einem Ort versteckt werden muss, an dem er einen Gegenstand in einer dieser beiden Farben berührt.

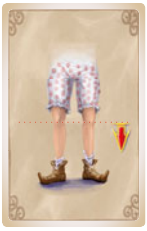
Beispiel:
Der Schlüssel muss entweder einen roten oder einen grünen Gegenstand berühren.

- **Eine Schatztruhe**

Jetzt muss der Schlüssel in der Schatztruhe liegen und die Schatztruhe versteckt werden.

Welchen Hinweis seht ihr auf dem blauen Umschlag?

- **Beine**



Je nach Pfeilrichtung muss der Schlüssel an einem Platz im Zimmer versteckt werden, der sich oberhalb oder unterhalb der Kniehöhe des Gespensts befindet.

- **Kompass**

Die rote Markierung der Kompasskarte gibt an, in welchem Bereich des Raums der Schlüssel versteckt werden muss. Ihr müsst also mit dem Kompass in der Tischmitte bestimmen, welcher Bereich des Zimmers gemeint ist.

Beispiel:
Hier ist der Bereich Nord-Süd rot markiert. Der Schlüssel muss sich also in dem Teil des Zimmers befinden, der sich zwischen der Nord- und der Südmarkierung auf dem Kompassplättchen in der Tischmitte befindet.

Wichtig:

- Der Kompass darf während des Spiels nicht gedreht oder verrückt werden.
- Besprecht vor dem Spiel, in welche vier Bereiche der Kompass das Zimmer aufteilt.

Liegt ein Brief mit Schmierfleck aus?

Das ist leider eine „Niete". Diese Karte gibt keinen Hinweis auf das Versteck des Schlüssels.

Tauscht euch aus und besprecht, was die beiden Briefhinweise bedeuten.
Wenn ihr bereit seid, gibt das Gespenst das Kommando:

„Buhuuu, macht die Augen zu!"

Jetzt müssen alle Schlossbewohner ihre Augen schließen und das Gespenst kann den Schlüssel verstecken. Du musst dabei natürlich beachten, dass das Versteck die beiden aufgedeckten Briefhinweise erfüllt. Du darfst den Schlüssel auch nicht ganz unter einen Gegenstand verstecken: ein Teil des Schlüssels muss immer sichtbar bleiben.

Wichtig:
Es ist Ehrensache, dass Schlossbewohner nicht heimlich beobachten, wo das Gespenst den Schlüssel versteckt. Ihr könnt auch vereinbaren, dass die Schlossbewohner so lange den Raum verlassen, bis das Gespenst den Schlüssel versteckt hat.

Wenn du den Schlüssel versteckt hast, rufst du:
„Huhu, Schlüssel, wo bist du?"
Jetzt dürfen die Mitspieler die Augen öffnen. Alle suchen jetzt gleichzeitig nach dem Schlüssel.

Tipp:
Wenn das Gespenst merkt, dass der Schlüssel schwer aufzufinden ist, darf es kleine Hinweise geben und z.B. „warm" und „kalt" sagen.

Das Kind, das den Schlüssel als erster gefunden hat, darf sich einen Schatz nehmen und auf seine Schlossbewohnerkarte legen.

Eine neue Runde beginnt:

Jetzt ist der nächste Spieler das neue Gespenst. Die beiden Briefe werden wieder unter die entsprechenden Stapel gemischt, das Gespenst dreht seine Schlossbewohnerkarte um und es folgt wie beschrieben eine neue Runde.

Wichtige Versteckregeln

- Bemerken die Spieler, dass das Gespenst einen Fehler beim Verstecken gemacht hat, erhalten alle Spieler außer dem Gespenst und dem Finder des Schlüssels einen Brief als Entschädigung.
- Wurde der Schlüssel falsch versteckt und deshalb nicht gefunden, erhalten alle Spieler außer dem Gespenst einen Brief.
- Wird der Schlüssel nicht gefunden, obwohl er an einem richtigen Versteck ist, bekommt kein Spieler einen Schatz und das Gespenst muss den Schlüssel erneut verstecken.

Spielende

Das Spiel endet ...

- bei 2 und 4 Spielern nach acht Runden,
- bei 3 und 6 Spielern nach sechs Runden und
- bei 5 Spielern nach fünf Runden.

Jetzt zählen alle Spieler ihre Schätze und Briefe.
Für jeden Schatz gibt es zwei Punkte und für Briefe gibt es einen Punkt.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Schätzen.

Tipp:
Ihr könnt auch ein Band an den Schlüssel binden, um ihn leichter finden zu können.

Profivariante für meisterhafte Spukgespenster

Die Profivariante bringt noch mehr Dynamik und Spannung ins Spiel, da nur das Gespenst und einzelne Mitspieler die Hinweise auf das Versteck kennen.

Spielvorbereitung

Verteilt das Spielmaterial wie in der Grundvariante. Zusätzlich werden jetzt die zwölf Verstecke offen so um den Kompass herum verteilt, dass alle Spieler sie gut erreichen können und zwischen ihnen eine Handbreit Platz ist.
Das Gespenst bekommt die beiden Würfel.

Spielablauf

Bevor das Gespenst den Schlüssel versteckt, wird ermittelt, wer von den Mitspielern die Hinweise sehen darf.

Das Gespenst würfelt mit beiden Würfeln.
Die Schlossbewohner müssen blitzschnell die Symbole erkennen und so schnell wie möglich die zwei entsprechenden Verstecke aus der Tischmitte schnappen oder ihre Hand darauf legen.

Wichtig:

- Die Spieler dürfen nur mit einer Hand und nur nach einem Versteck schnappen.
- Wer sich das zweite Versteck schnappen will, muss vorher das erste Versteck vor sich abgelegt haben.
- Hat ein Spieler die Hand auf einem Versteck liegen oder es sich geschnappt, darf er sich nicht mehr anders entscheiden oder ein Versteck wieder in die Tischmitte zurücklegen.

Jetzt dürfen die Schlossbewohner, die sich die richtigen Verstecke geschnappt haben, jeweils den obersten Brief vom blauen und vom rosa Stapel nehmen und sich die Briefe geheim ansehen.

- Der Spieler, der sich das Versteck auf dem blauen Würfel geschnappt hat, darf sich den blauen Brief ansehen. Der Spieler, der sich das Versteck des rosa Würfels geschnappt hat, bekommt den rosa Brief.
- Es kann auch sein, dass sich ein Spieler beide Briefe ansehen darf, da er beide Verstecke geschnappt hat.

Danach bekommt das Gespenst diese beiden Briefe. Das Gespenst schaut sie sich an, die Schlossbewohner schließen die Augen, und das Gespenst versteckt den Schlüssel entsprechend der Hinweise.

Tipp:
Legt zu Spielbeginn die Schatzkiste unter den Schachteldeckel.
Erst wenn ein Hinweis besagt, dass der Schlüssel in der Schatztruhe versteckt werden soll, holt das Gespenst die Schatztruhe leise unter dem Schachteldeckel hervor.

Der restliche Spielablauf ist wie im Einstiegsspiel.

Viel Spaß beim Suchen!

The Hidden Key

A mysterious hiding game for 3 - 6 players aged 5 - 99.

Authors: Inka & Markus Brand
Illustrations: Mark Robitzky
Length of the game: 15 - 20 minutes

For centuries now the cheeky little ghost Leopold has been haunting the Thousand Treasures Castle and knows all its nooks and crannies by heart. Of course Leopold also knows where the most valuable treasures are hidden and has been quite happy all these years that none of the castle inhabitants have ever found any of them.
But with the new family things have changed. Leopold likes the new castle inhabitants. So he gives them clues about the whereabouts of the key to the hidden treasure vaults. The castle inhabitants only have to interpret them correctly and they will soon be very close. The quickest one will find the most keys, rescue the most treasures and be the very best detective.

Game material

- 1 key
- 1 treasure chest
- 8 wooden treasures
- 1 compass
- 12 hiding places
- 6 castle inhabitants
- 14 pink envelopes
- 14 blue envelopes
- 1 pink symbol die
- 1 blue symbol die
- 1 sheet with 12 stickers
- 1 Set of game instructions

Before playing for the first time
Stick the stickers at random on the two dice.

Game Idea

The players take turns to be the ghost. The ghost hides the key in the room and the other players have to find it as quickly as possible. Before the search, different clues about the hiding place are given which the ghost then has to take into account when hiding the key. The aim of the game is to find the most keys.

Introductory Game for Little Ghosts

Preparation of the Game

Place the compass in the center of the table.
Shuffle separately the pink and blue envelopes and put them into two piles with the front face down. Each player receives a card showing a castle inhabitant and places it in front of him, with the picture of the inhabitant face up. Remaining inhabitant cards are removed from the game.
Get the treasures, the treasure chest and the key ready.
The dice and 12 hiding places are needed later in the professional variation.

Now play several rounds.

How to Play

Play in a clockwise direction and take turns to be the ghost. The player who can howl in the scariest way like a phantom is the ghost in the first round.

This player turns over his inhabitant card. A ghost is shown on the back indicating that you play the ghost in this round and are hiding the key. The other players play the role of castle inhabitants.

Now turn over the top card of the two envelope piles and place them face up in the center of the table. Together have a look at the illustrations. They offer clues that you have to bear in mind when searching for the key and which the ghost has to respect when hiding the key.

What is the clue on the pink envelope?

- **A key**

The two color splashes determine that the key has to be hidden in a place where it is in contact with an object of one of these two colors.

Example:
The key has to touch either a red or a green object.

- **A treasure chest**

The key has to be placed inside the treasure chest and the chest hidden.

What is the clue on the blue envelope?

- **Legs**

Depending on the direction of the arrow, the key has to be hidden at a place in the room above or below the knees of the ghost.

- **The compass**

The red mark of the compass card indicates in which section of the room the key must be hidden. So refer to the compass in the center of the table to determine which section of the room is meant.

Example:
Here the section North-South is marked. So the key has to be hidden in the part of the room indicated between the North and South mark of the compass on the table.

Important:

- The compass may not be rotated or moved during the game.
- Before starting to play, agree upon the four sections that the compass divides the room into.

Does an envelope show a smudge?

That is a dead loss.
This card does not give any clues about the hiding place.

Discuss and talk about what the clues of the two envelopes mean. When you are ready the ghost gives the command:

“Whooo, shut your eyes!”

All inhabitants now have to close their eyes so that the ghost can hide the key. While doing so you have to ensure that the hiding place complies with the clues on the envelopes. Also, you are not allowed to hide the key completely underneath any object, part of the key must always be visible.

Important:
It’s a matter of honor that the inhabitants don’t try and peek when the ghost hides the key. You can also agree that the inhabitants leave the room while the ghost is hiding the key.

Once you have hidden the key you shout
“Hey-ho key where are you?”
Now the other players can open their eyes. Now they all search simultaneously for the key.

Hint:
If the ghost notices that the key is hard to find he can give little clues such as “hot” or “cold”.

The player who finds the key first may take a treasure and place it on his castle inhabitant card.

A new round starts:

Now it’s the turn of the next player to be the ghost. Both envelopes are slipped under their corresponding piles, the ghost turns over his inhabitant card and a new round starts as described.

Important hiding rules

- If the players notice that the ghost has made a mistake when hiding the key, all players except the ghost and the key finder receive an envelope as a reward.
- If the key has been hidden without following the clues and therefore can't be found all the players except the ghost receive an envelope.
- If nobody finds the key although it has been hidden according to the clues no player receives any treasure and the ghost has to hide the key once again.

End of the Game

The game ends …

- with 2 players after eight rounds.
- with 3 and 6 players after six rounds
- with 5 players after five rounds.

Now all players count their treasures and their envelopes.
Each treasure scores two points, each envelope scores one point.
The player with the most points wins. In case of a draw the player with the most treasure wins the game.

Hint:
You can also tie a ribbon to the key so that it is easier to find.

Variation for professional ghost experts

The professional variation adds even more dynamics and suspense to the game as only the ghost and some of the players know the clues for the hiding place.

Preparation of the Game

Distribute the game material as in the basic variation.
Also distribute the twelve hiding places face up around the compass. They should be within good reach of all players and at a distance of a hand's width to each other.
The ghost takes both dice.

How to Play

Before the ghost hides the key you determine who amongst the other players may see the clues.

The ghost rolls both dice.
The inhabitants now quickly have to recognize the symbols and grab for the two corresponding hiding places in the center of the table or place their hand on them.

Important:

- The players may only use one hand to snatch for one hiding place at a time.
- Whoever wants to grab the second hiding place has to have placed the first one in front of him.
- If a player has put his hand on a hiding place or has taken it, he may not change his mind or put a hiding place back in the center of the table.

Now the players who snatched the right hiding places can draw the top envelope of the blue pile and then the one on top of the pink pile and have a secret look at them.

- The player who snatched for the hiding place shown on the blue die can have a look at the blue envelope. The player who snatched for the hiding place shown on the pink die can have a look at the pink envelope.
- It can also occur that one player may look at both envelopes if he has snatched the two hiding places.

Then the envelopes are given to the ghost. The ghost looks at them, the inhabitants close their eyes and the ghost hides the key according to the clues.

Hint:
At the beginning of the game place the treasure chest underneath the lid of the game box. When a clue determines that the key has to be placed in the treasure chest the ghost takes the treasure chest without making a noise.

The rest of the game is played as in the introductory version.

Have lots of fun searching for the key!

La clé cachée

Un jeu de cachettes secrètes pour 3 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Inka & Markus Brand
Illustration : Mark Robitzky
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Depuis des siècles, le petit fantôme Léopold se promène dans les salles du château Mille Trésors. Il connaît tous les coins, recoins et cachettes secrètes. Evidemment, il sait aussi où sont cachés les précieux trésors. Jusqu'à maintenant, Léopold s'était réjoui qu'aucun des habitants du château n'ait encore trouvé de trésor.
Mais avec la nouvelle famille qui y habite, tout est différent. Léopold l'aime bien et il voudrait lui donner quelques-uns des trésors. Il laisse donc ici et là des indications sur l'endroit où se trouve la clé correspondant aux cachettes des trésors. Les habitants du château n'ont plus qu'à bien les interpréter et ils seront bientôt en possession des trésors. Celui qui sera le plus rapide et trouvera le plus de clés pourra récupérer le plus de trésors.

Contenu du jeu

1 clé
1 coffre à trésors
8 trésors (en bois)
1 boussole
2 cachettes
6 habitants du château
14 lettres roses
14 lettres bleues
1 dé à symboles roses
1 dé à symboles bleus
1 feuille avec 12 autocollants
1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois
Coller les autocollants sur les deux dés en les répartissant de manière quelconque.

Idée

Un des joueurs est à tour de rôle le fantôme. Il cache la clé dans la pièce et les autres joueurs doivent la trouver le plus vite possible. Différentes indications servant de repère leur sont données avant de chercher la clé. Celles-ci devront être aussi prises en compte par le fantôme pour cacher la clé.
Le but du jeu est de trouver le plus de clés possible.

Un premier jeu pour jeunes fantômes

Préparatifs

Posez la boussole au milieu de la table.
Mélangez séparément les lettres roses et les lettres bleues et empilez-les avec la face enveloppe visible.
Chaque joueur prend une carte d'habitant du château et la pose devant lui, face habitant visible.
Les cartes d'habitants en trop sont remises dans la boîte.
Préparez les trésors, le coffre aux trésors et la clé.
Les dés et les 12 cachettes seront seulement utilisés pour la variante « pros ».

Vous jouez maintenant pendant plusieurs tours.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre et êtes le fantôme chacun à tour de rôle. Le joueur qui pourra le mieux imiter un fantôme est le fantôme au premier tour.

Retourne ta carte d'habitant. Un fantôme est représenté dessus, cela indique que c'est à toi de cacher la clé pendant ce tour. Les autres joueurs sont les habitants du château.

Retourne la carte posée en haut de chacune des deux piles de lettres et pose-les face visible au milieu de la table. Regardez les illustrations tous ensemble. Ce sont les indications dont vous devrez tenir compte en cherchant la clé et que le fantôme devra respecter pour cacher la clé.

Quelle indication donne la lettre rose ?

- **Une clé**

Les deux taches de couleur indiquent que la clé doit être cachée à un endroit où elle est en contact avec un objet de l'une de ces deux couleurs.

Exemple:
La clé doit toucher un objet rouge ou un objet vert.

- **Un coffre à trésors**

Maintenant, il faut que la clé soit dans le coffre à trésors et que le coffre soit caché.

Quelle indication donne la lettre bleue ?

- **Des jambes**

Selon la direction de la flèche, la clé doit être cachée à un endroit de la pièce qui se trouve au-dessus ou en dessous de la hauteur des genoux du fantôme.

- **La boussole**

Le repère rouge sur la carte de la boussole indique dans quelle partie de la pièce il faut cacher la clé. Il faut donc trouver la partie concernée de la pièce en posant la boussole au milieu de la table.

Exemple :
Ici, la partie nord-sud est indiquée. La clé doit donc se trouver dans la partie droite de la pièce qui se trouve entre l'indication du nord et l'indication du sud sur la plaquette de la boussole posée au milieu de la table.

N. B. :

- Il ne faut ni tourner ni déplacer la boussole pendant le jeu.
- Avant de jouer, délimiter les quatre parties indiquées par la boussole.

Une lettre montre une tache de couleur ?

Pas de chance. Cette carte ne donne aucune indication sur la cachette.

Discutez ensemble sur la signification des indications données par les lettres. Quand vous êtes prêts, le fantôme donne le signal de départ :

« Ouuuuh ! Château hanté, fermez vos yeux ! »

Tous les habitants du château doivent fermer les yeux et le fantôme cache la clé. Tu devras tenir compte des deux indications données par les lettres. Tu ne devras pas cacher la clé complètement sous un objet : une partie de la clé doit toujours rester visible.

N. B. :
C'est une question d'honneur de châtelain que les habitants du château ne trichent pas et qu'ils ne regardent pas où le fantôme cache la clé. Vous pouvez aussi convenir que les habitants sortent de la pièce jusqu'à ce que le fantôme ait caché la clé.

Une fois que tu as caché la clé, tu dis :
« Ouh ouh, où est la clé ? ».
Les autres joueurs rouvrent les yeux et cherchent la clé tous en même temps.

Astuce :
Si le fantôme s'aperçoit que la clé est difficile à trouver, il peut donner quelques indications en disant par exemple : "chaud" ou "froid".

Le joueur qui trouve la clé en premier prend un trésor et le pose sur sa carte d'habitant.

Un nouveau tour commence

Le joueur suivant est maintenant le fantôme. Les deux lettres sont de nouveau mélangées sous la pile correspondante, le fantôme retourne sa carte d'habitant et un nouveau tour est joué comme décrit plus haut.

Règles importantes pour cacher la clé :

- Si les joueurs remarquent que le fantôme a fait une erreur en cachant la clé, ils prennent chacun, sauf le fantôme et celui qui a trouvé la clé, une lettre en compensation.
- Si la clé a été mal cachée et n'a donc pas été trouvée, tous les joueurs, sauf le fantôme, prennent une lettre.
- Si la clé n'est pas trouvée bien qu'elle soit cachée au bon endroit, aucun joueur ne récupère de trésor et le fantôme doit cacher la clé encore une fois.

Fin de la partie

La partie se termine ...

- après huit tours, à 2 et 4 joueurs,
- après six tours, à 3 et 6 joueurs
- et après cinq tours, à 5 joueurs.

Maintenant, tous comptent leurs trésors et leurs lettres. Chaque trésor rapporte deux points et les lettres un point.
Le joueur qui aura le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura le plus de trésors.

Conseil :
Pour trouver la clé plus facilement, vous pourrez y attacher un ruban quelconque.

Variante pour maîtres fantômes

Cette variante apporte encore plus de dynamisme et de suspense dans le jeu, car seuls le fantôme et quelques joueurs connaissent les indications sur la cachette.

Préparatifs

Distribuez les accessoires comme dans le jeu de base. Les douze cachettes sont en plus réparties autour de la boussole en laissant entre elles un intervalle équivalent à une largeur de main. Elles doivent être bien accessibles à tous les joueurs.
Le fantôme prend les deux dés.

Déroulement de la partie

Avant que le fantôme ne cache la clé, vous devez décider quels joueurs vont avoir le droit de voir les indications.

Le fantôme lance les deux dés.
Les habitants du château doivent reconnaître les symboles très vite et attraper le plus vite possible les deux cachettes correspondantes posées au milieu de la table ou mettre la main dessus.

Important :

- Les joueurs attrapent une seule cachette avec une seule main.
- Celui qui veut attraper la deuxième cachette doit d'abord avoir posé la première devant lui.
- Quand un joueur a posé sa main sur une cachette et l'a attrapée, il n'a plus le droit de changer d'avis ni de remettre la cachette au milieu de la table.

Les habitants du château qui ont attrapé les bonnes cachettes prennent la lettre posée sur la pile bleue et celle posée sur la pile rose et les regardent discrètement :

- Le joueur qui a attrapé la cachette correspondant au dé bleu a le droit de regarder la lettre bleue. Le joueur qui a attrapé la cachette correspondant au dé rose prend la lettre rose.
- Il peut aussi arriver qu'un joueur ait le droit de regarder les deux lettres s'il a attrapé les deux cachettes.

Ensuite, le fantôme prend ces deux lettres. Il les regarde, les habitants du château ferment les yeux et le fantôme cache la clé en suivant les indications.

Conseil :
Au début de la partie, posez le coffre à trésors sous le couvercle de la boîte. Le fantôme le prendra sans faire de bruit seulement lorsqu'une indication lui signale de cacher la clé dans le coffre.

Le reste de la partie est joué comme dans le jeu de base.

Bonne chance en cherchant les cachettes !

De verborgen sleutel

Een geheimzinnig verstopspel voor 3 - 6 spelers van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Inka & Markus Brand
Illustraties: Mark Robitzky
Speelduur: 15 - 20 minuten

Al eeuwen lang doolt het ondeugende kleine spook Leopold door slot Duizendschat en kent alle geheime hoeken en gaten uit zijn hoofd. Natuurlijk weet hij ook waar de meest waardevolle schatten zijn verstopt. Leopold heeft het altijd heel grappig gevonden dat alle eerdere slotbewoners nog nooit een schat hebben gevonden.
Maar met het nieuwe gezin is alles anders. Leopold vindt ze aardig en wil ze best een deel van de schatten afstaan. Daarom laat hij hier en daar kleine aanwijzingen achter over waar zich de sleutel van de bergplaats van de schat bevindt. De slotbewoners moeten deze echter wel goed interpreteren, maar dan zijn ze er ook echt heel dicht bij! Wie het snelst is en de meeste sleutels vindt, kan ook de meeste schatten buitmaken.

Spelmateriaal

1 sleutel
1 schatkist
8 schatten (van hout)
1 kompas
12 verstopplaatsen
6 slotbewoners
14 roze brieven,
14 blauwe brieven
1 roze symbooldobbelsteen
1 blauwe symbooldobbelsteen
1 spelregels
1 vel met 12 stickers

Voor het eerste spel
Plak de stickers in willekeurige volgorde op de twee dobbelstenen.

Spelidee

Om de beurt is telkens een van de spelers het spook. Hij verstopt de sleutel in de kamer en de medespelers moeten hem zo snel mogelijk zien te vinden. De medespelers krijgen verschillende aanwijzingen voor hun speurtocht waarmee ook het spook bij het verstoppen rekening moet houden.
Het doel van het spel is om de meeste sleutels op te sporen.

Het beginnersspel voor kleine spookjes

Spelvoorbereiding

Leg het kompas midden op tafel.
Schud afzonderlijk de roze en blauwe brieven en leg ze met de envelop omhoog op een stapel.
Elke speler krijgt een slotbewonerskaart en legt hem met de bewonerszijde naar boven voor zich neer. Overgebleven slotbewonerskaarten worden uit het spel gehaald.
Leg de schatten, de schatkist en de sleutel klaar.
De dobbelstenen en de 12 schuilplaatsen zijn pas bij de profvariant nodig.

Het spel wordt over meerdere ronden gespeeld

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld en afwisselend is iedereen het spook. De speler die het griezeligst als een spook kan jammeren, is de eerste ronde het spook.

Draai je bewonerskaart om. Daar staat een spook afgebeeld dat aangeeft dat jij in deze ronde de sleutel verstopt.
De andere spelers blijven slotbewoners.

Draai nu steeds de bovenste kaart van de beide stapels brieven om en leg ze open midden op tafel. Bekijk met zijn allen de afbeeldingen. Dit zijn de aanwijzingen die jullie bij het zoeken naar de sleutel moeten opvolgen en waarmee het spook bij het verstoppen rekening moet houden.

Welke aanwijzing staat er op de roze envelop?

- **Een sleutel**

De beide verfvlekken geven aan dat de sleutel op een plek verstopt moet zijn waar hij een voorwerp van één van de twee kleuren aanraakt.

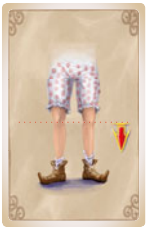
Voorbeeld:
De sleutel moet of een rood of een groen voorwerp aanraken.

- **Een schatkist**

Nu moet de sleutel in de schatkist liggen en moet de schatkist met de sleutel erin worden verstopt.

Welke aanwijzing staat er op de blauwe envelop?

- **Benen**



Afhankelijk van de richting van de pijl moet de sleutel op een plek in de kamer zijn verstopt die zich boven of onder de kniehoogte van het spook bevindt.

- **Kompas**

De rode aanduiding van de kompaskaart geeft aan in welk gedeelte van het vertrek de sleutel moet zijn verstopt. Jullie moeten dus met het kompas dat midden op tafel ligt, bepalen welk gedeelte van de kamer wordt bedoeld.

Voorbeeld:
Hier is het gebied van noord tot zuid met rood aangegeven. De sleutel moet zich dus in het gedeelte van de kamer bevinden dat tussen de noord- en zuidaanduiding van het kompaskaartje op tafel ligt.

Belangrijk:

- Het kompas mag tijdens het spel niet worden verdraaid of verplaatst.
- Alvorens met het spel te beginnen, spreken jullie af hoe het kompas de kamer in vier gebieden verdeelt.

Ligt er een brief met een olievlek op tafel?

Dat is helaas een "niet". Deze kaart geeft geen aanwijzing over de verstopplaats van de sleutel.

Wissel met elkaar van gedachten en bespreek de betekenis van de beide aanwijzingen in de brieven. Als jullie klaar zijn, geeft het spook het commando:

"Boehoehoeeee, doe jullie ogen toe!"

Nu moeten alle slotbewoners hun ogen sluiten en het spook mag de sleutel verstoppen. Hierbij moet je er natuurlijk wel voor zorgen dat de bergplaats met de twee omgedraaide aanwijzingen van de brieven over-eenkomt. Je mag de sleutel ook niet helemaal onder een voorwerp verstoppen: er moet altijd een gedeelte van de sleutel zichtbaar blijven.

Belangrijk:
het is natuurlijk vanzelfsprekend dat de slotbewoners niet stiekem kijken waar het spook de sleutel verstopt. Jullie kunnen ook afspreken dat de slotbewoners zolang de kamer uit gaan tot het spook de sleutel heeft verstopt.

Als je de sleutel hebt verstopt, roep je:
"boeh, boeh sleutel, waar zit je nu?"
Nu mogen de medespelers hun ogen opendoen. Iedereen gaat tegelijk op zoek naar de sleutel.

Tip:
als het spook merkt dat de sleutel moeilijk te vinden is, mag hij kleine aanwijzingen geven en bv. "warm" en "koud" zeggen.

Het kind dat de sleutel het eerst heeft gevonden, mag een schat pakken en op zijn slotbewonerskaart leggen.

Er begint een nieuwe ronde

Nu is de volgende speler het nieuwe spook. De beide brieven worden onderop de betreffende stapels gelegd, het spook draait zijn slotbewonerskaart om en er begint zoals beschreven een nieuwe ronde.

Belangrijke verstopregels:

- Als de spelers hebben gemerkt dat het spook bij het verstoppen een fout heeft gemaakt, krijgen alle spelers behalve het spook en de vinder van de sleutel een brief als schadevergoeding.
- Als de sleutel verkeerd is verstopt en daarom niet is gevonden, krijgen alle spelers behalve het spook een brief.
- Als de sleutel niet wordt gevonden, hoewel hij wel volgens de regels is verstopt, krijgt geen enkele speler een schat en moet het spook de sleutel opnieuw verstoppen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen...

- bij 2 en 4 spelers na acht ronden,
- bij 3 en 6 spelers na zes ronden en
- bij 5 spelers na vijf ronden.

Nu tellen alle spelers hun schatten en brieven. Elke schat telt voor twee punten en iedere brief is één punt waard.
De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste schatten.

Tip:
jullie kunnen ook een lint aan de sleutel vastbinden zodat hij gemakkelijker kan worden gevonden.

Profvariant voor meesterlijke spookgeesten

Met de profvariant komt er nog meer vaart en spanning in het spel, doordat alleen het spook en sommige medespelers de aanwijzingen van de bergplaats kennen.

Spelvoorbereiding

Verdeel het spelmateriaal zoals in het basisspel. Bovendien worden nu de twaalf verstopplaatsen open rondom het kompas gelegd, zo dat ze voor alle spelers goed bereikbaar en ongeveer een handbreedte van elkaar af liggen.
Het spook krijgt de beide dobbelstenen.

Spelverloop

Voordat het spook de sleutel verstopt, wordt bepaald wie van de medespelers de aanwijzingen te zien krijgt.

Het spook gooit met de twee dobbelstenen.
De slotbewoners moeten bliksemsnel de symbolen herkennen en zo snel mogelijk de twee bijpassende verstopplaatsen van tafel grijpen of hun hand erop leggen.

Belangrijk:

- De spelers mogen alleen met één hand en slechts naar één verstopplaats grijpen.
- Wie de tweede verstopplaats te pakken wil krijgen, moet eerst de eerste verstopplaats voor zich hebben neergelegd.
- Als een van de spelers zijn hand op een verstopplaats heeft liggen of hem heeft gepakt, mag hij niet meer van idee veranderen of een verstopplaats opnieuw midden op tafel terugleggen.

Nu mogen de slotbewoners die de juiste verstopplaatsen hebben gegrepen, telkens de bovenste brief van de roze en de blauwe stapel pakken en ongezien bekijken.

- De speler die de verstopplaats van de blauwe dobbelsteen heeft gegrepen, mag de blauwe brief bekijken. De speler die de verstopplaats van de roze dobbelsteen heeft gegrepen, krijgt de roze brief.
- Het kan ook voorkomen dat één speler beide brieven mag bekijken, als hij allebei de verstopplaatsen heeft gegrepen.

Daarna krijgt het spook de beide brieven. Het spook bekijkt ze, de slotbewoners doen hun ogen dicht en het spook verstopt de sleutel volgens de aanwijzingen.

Tip:
leg aan het begin van het spel de schatkist onder het deksel van de doos. Pas als de aanwijzing bepaalt dat de sleutel in de schatkist moet worden verstopt, haalt het spook de schatkist zachtjes van onder het deksel tevoorschijn.

Het verdere spelverloop is hetzelfde als bij het basisspel.

Wij wensen jullie veel geluk bij het zoeken!

La llave escondida

Un misterioso juego del escondite para 3 - 6 jugadores de 5 a 99 años.

Autores: Inka & Markus Brand
Ilustraciones: Mark Robitzky
Duración de una partida: 15 - 20 minutos

Hace siglos que Leopoldo, el famoso fantasmita frescales, deambula por el castillo Miltesoros y por este motivo se conoce de memoria todos sus recovecos y rincones secretos. Como es natural, también sabe dónde están escondidos los tesoros más valiosos. Leopoldo siempre se ha pavoneado de que ninguno de los moradores del castillo haya encontrado hasta la fecha ninguno de los tesoros; sin embargo, con la nueva familia las cosas son diferentes. Leopoldo les ha cogido cariño y está dispuesto a entregarles una parte de los tesoros. Por este motivo va dejando aquí y allá alguna pista sobre el lugar en el que se halla la llave que abre los escondrijos secretos de los tesoros. ¡Los habitantes del castillo sólo tienen que interpretar esas pistas correctamente y ahora están muy cerca ya de encontrarlos! Se quedará con la mayoría de los tesoros aquel jugador que sea más rápido y encuentre el mayor número de llaves.

Material de juego

1 llave
1 arca del tesoro
8 tesoros (de madera)
1 brújula
12 escondrijos
6 habitantes del castillo
14 cartas de color rosa
14 cartas de color azul
1 dado de símbolos de color rosa
1 dado de símbolos de color azul
1 pliego con 12 adhesivos
1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez pegad los adhesivos a discreción en los dos dados.

El juego

Los jugadores se turnan para representar el papel de fantasma y esconder la llave en la habitación para que los demás jugadores la encuentren lo más rápidamente posible. Como punto de referencia para el escondrijo sirven diferentes indicios que los jugadores reciben antes de iniciar la búsqueda y que el fantasma tiene que tener en cuenta también a la hora de esconder la llave. El objetivo del juego es detectar el mayor número de llaves.

El juego de iniciación para los fantasmitas pequeños

Preparativos

Poned la brújula en el centro de la mesa.
Barajad las cartas de color rosa y azul, por separado, y apiladlas mostrando el reverso del sobre.
Cada jugador recibe una carta de habitante del castillo y se la coloca delante boca arriba.
Se retiran del juego las restantes cartas de habitantes del castillo.
Tened preparados los tesoros, el arca y la llave.
Los dados y los 12 escondrijos no se necesitan hasta la variante para expertos.

Se juegan varias rondas seguidas.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj y os turnáis en el papel de fantasma. Hace de fantasma en la primera ronda aquel jugador que sepa aullar terroríficamente como un fantasma que se aparece de repente.

Dale la vuelta a tu carta de habitante. Ahora se ve el dibujo de un fantasma y eso indica que tú eres el encargado de esconder la llave en esta ronda. Los demás jugadores siguen siendo habitantes del castillo.

Extrae ahora la carta superior de cada uno de los mazos de cartas y ponlas boca arriba en el centro de la mesa. Observad todos atentamente las ilustraciones. Se trata de las pistas que debéis seguir y de las indicaciones que el fantasma debe tener en cuenta a la hora de esconder la llave.

¿Qué pista veis en el sobre de color rosa?

- **Una llave**

Las dos manchas de color indican que la llave debe de estar escondida tocando a un objeto que sea de uno de esos dos colores.

Ejemplo:
La llave debe de estar tocando a un objeto rojo o bien verde

- **Un arca de los tesoros**

Ahora la llave debe de estar en el arca de los tesoros y el arca debe de estar escondida.

¿Qué pista veis en el sobre de color azul?

- **Unas piernas**

Dependiendo del sentido que marque la flecha, la llave debe de estar escondida en un lugar de la habitación que se encuentre por encima o por debajo de la altura de las rodillas del fantasma.

- **Brújula**

La marca roja de la carta de la brújula indica en qué zona de la habitación debe de estar escondida la llave. Por lo tanto tenéis que decidir a qué zona se refiere sin tocar la brújula del centro de la mesa

Ejemplo:
Aquí está marcada en rojo la zona norte-sur. Así pues, la llave debe encontrarse en la zona de la habitación que se encuentre entre la marca norte y la marca sur de la brújula que está en el centro de la mesa.

Importante:

- No se puede girar ni volver loca a la brújula durante la partida.
- Decidid antes de comenzar a jugar en qué zonas divide la brújula la habitación.

¿Ha salido una carta con una mancha?

Se trata por desgracia de una carta de «despiste».
Esta carta no da ninguna pista sobre el escondite de la llave.

Hablad entre vosotros y decidid qué significado deben tener las dos pistas. Cuando estéis listos, el fantasma dará la orden:

«¡Uhuuu, mozos! ¡Cerrad los ojos!»

Ahora todos los habitantes del castillo tienen que cerrar los ojos y el fantasma puede proceder a esconder la llave; como es natural, el fantasma tiene que fijarse bien que el escondrijo cumpla las condiciones de las dos pistas de las cartas destapadas. No está permitido esconder la llave debajo de un objeto de modo que la tape por completo; siempre tiene que haber una parte de la llave que esté visible.

Importante:
Todo el mundo sabe que los habitantes del castillo no observan disimuladamente por entre los dedos dónde esconde la llave el fantasma. Es una cuestión de honor. No obstante, también podéis convenir que los habitantes del castillo salgan de la habitación y no vuelvan a entrar hasta que el fantasma haya escondido la llave.

Cuando el fantasma haya escondido la llave, exclamará:
«Uhu, llave, ¿dónde estás?»
En ese momento podrán abrir los ojos los compañeros de juego y todos se ponen a buscar la llave al mismo tiempo.

Consejo:
Si el fantasma se da cuenta de que resulta muy difícil encontrar la llave, puede ayudar dando indicaciones del tipo «caliente» y «frío».

El niño que sea el primero en encontrar la llave se queda con un tesoro y se lo colocará encima de su carta de habitante del castillo.

Comienza una ronda nueva

El siguiente jugador pasa a ser ahora el fantasma. Las dos cartas se ponen en la parte inferior de sus respectivos mazos, el fantasma da la vuelta a su carta de habitante del castillo y se empieza otra ronda tal como queda descrito más arriba.

Reglas importantes a la hora de esconder:

- Si los jugadores detectan que el fantasma ha cometido un error al esconder la llave, todos los jugadores, excepto el fantasma y el jugador que halle la llave, recibirán una carta como compensación
- Si el fantasma escondió incorrectamente la llave y por eso nadie la pudo encontrar, todos los jugadores recibirán una carta con excepción del fantasma.
- Si nadie encuentra la llave a pesar de estar correctamente escondida, los jugadores se quedarán sin tesoro y el fantasma tendrá que volver a esconder la llave.

Final del juego

La partida acaba...

- con 2 y 4 jugadores, al cabo de ocho rondas;
- con 3 y 6 jugadores, al cabo de seis rondas y
- con 5 jugadores, al cabo de cinco rondas.

Todos los jugadores cuentan entonces sus tesoros y cartas. Por cada tesoro se obtienen dos puntos y por cada carta se obtiene un punto.
Gana el jugador con el mayor número de puntos. En caso de empate ganará el jugador con el mayor número de tesoros.

Consejo:
También podéis atar una cinta a la llave para poder encontrarla con más facilidad.

Variante para fantasmas expertos

La variante para expertos proporciona más dinamismo y emoción al juego ya que sólo el fantasma y algunos compañeros de juego conocen las pistas sobre el escondrijo.

Preparativos

Repartid el material de juego como en la variante básica. De manera adicional se distribuyen ahora los doce escondrijos alrededor de la brújula de modo que estén al alcance de todos los jugadores y que haya un palmo de distancia entre ellas. El fantasma recibe los dos dados.

¿Cómo se juega?

Antes de que el fantasma esconda la llave, hay que determinar a quién o a quiénes de entre los compañeros de juego se le permite ver las pistas.

El fantasma tira los dos dados.
Los habitantes del castillo tienen que reconocer los símbolos a la velocidad del rayo y atrapar lo más rápidamente posible los escondrijos correspondientes que están en el centro de la mesa. Basta también con poner una mano encima.

Importante:

- Sólo se permite a los jugadores usar una mano y atrapar un solo escondrijo.
- Quien desee coger un segundo escondrijo, primero tiene que haberse colocado el primero delante de él.
- Si un jugador ha puesto su mano encima de un escondrijo o lo ha cogido, no podrá rectificar su decisión ni elegir otro escondrijo dejando el anterior encima de la mesa.

A continuación, los habitantes del castillo que hayan atrapado los escondrijos correctos deberán coger la carta superior azul y rosa de cada uno de los mazos y mirarlas en secreto.

- El jugador que haya atrapado el escondrijo del dado azul mirará la carta azul.
  El jugador que haya atrapado el escondrijo del dado rosa obtendrá la carta de color rosa.
- También puede ocurrir que un jugador deba mirar las dos cartas ya que puede haber atrapado él solo los dos escondrijos.

A continuación, el fantasma recibe las dos cartas y las observa con atención. Los habitantes del castillo cierran los ojos y el fantasma esconde la llave siguiendo las indicaciones de las cartas.

Consejo:
Colocad la caja de los tesoros debajo de la tapa de la caja al comienzo del juego.
Sólo cuando una indicación o pista indique que debe esconderse la llave en el arca de los tesoros, el fantasma levantará la tapa de la caja con cuidado.

Para todo lo demás se juega del mismo modo que en la variante de iniciación.

¡Os deseamos mucha suerte en la búsqueda!

La chiave nascosta

Un misterioso gioco per nascondere, per 3 - 6 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Inka & Markus Brand
Illustrazioni: Mark Robitzky
Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Da secoli il piccolo fantasma Leopoldo si aggira nel castello Milletesori, di cui conosce a menadito ogni angolo e segreto recesso. E, naturalmente, sa anche dove sono nascosti i preziosissimi tesori. Leopoldo si è sempre divertito ad impedire che i precedenti abitanti del castello riuscissero a trovarli.
Ma con la nuova famiglia tutto è diverso. È una famiglia simpatica e Leopoldo desidera cederle parte dei tesori. Semina così qua e là delle tracce per indicare dove si trova la chiave dei nascondigli del tesoro. Gli abitanti del castello devono solo interpretarle in maniera corretta e già hanno il tesoro in tasca! Chi è il più rapido a trovare il maggior numero di chiavi potrà anche prendersi il maggior numero di tesori.

Dotazione del gioco

- 1 chiave scrigno del tesoro
- 8 tesori (in legno)
- 1 bussola
- 12 nascondigli
- 6 (carte) abitanti del castello
- 14 (carte) lettere rosa
- 14 (carte) lettere blu
- 1 dado rosa con simboli
- 1 dado blu con simboli
- 1 foglio con 12 adesivi
- 1 Istruzioni per giocare

Prima di iniziare a giocare
Incollate gli adesivi sui due dadi in modo casuale.

Idea e scopo del gioco

Alternandosi, tutti i giocatori interpretano il fantasma. Il giocatore fantasma nasconde la chiave nella stanza ed i compagni di gioco dovranno trovarla il più rapidamente possibile. L' indizio per trovare il nascondiglio è rappresentato da diverse indicazioni, che i giocatori ricevono prima di iniziare la ricerca e che devono essere anche tenute in conto dal fantasma quando nasconde la chiave.
Scopo del gioco è scoprire il maggior numero di chiavi.

Gioco di base, per piccoli fantasmi

Preparazione del gioco

Mettete la bussola al centro del tavolo.
Mescolate separatamente le lettere rosa e blu e formate due mazzi coperti.
Ogni giocatore riceve una carta di abitante del castello e la mette davanti a sé, con il lato con l'abitante rivolto verso l'alto. Le restanti carte di abitante del castello sono tolte dal gioco.
Preparate i tesori, lo scrigno e la chiave.
I dadi e i 12 nascondigli si utilizzano solo nella versione per esperti.

Giocate ora più giri.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario e interpretate, uno dopo l'altro, il fantasma. Il primo fantasma sarà il giocatore che ulula nel modo più raccapricciante.

Gira la tua carta di abitante del castello. Vi è raffigurato un fantasma e segnala che in questo giro sei tu a nascondere la chiave. Gli altri giocatori restano abitanti del castello.

Scopri ora due lettere, una da ognuno dei due mazzi, e mettile scoperte al centro del tavolo. Osservate insieme le figure. Sono le indicazioni che dovete seguire cercando la chiave e che il fantasma deve tenere in considerazione nascondendo la chiave.

Quale indicazione c'è sulla lettera rosa?

- **Una chiave**

Due macchie di colore indicano che la chiave deve essere nascosta in un luogo in cui essa tocchi un oggetto di uno di questi due colori.

Esempio:
La chiave deve toccare un oggetto rosso oppure uno verde.

- **Uno scrigno**

In questo caso la chiave deve trovarsi nello scrigno e lo scrigno deve essere nascosto.

Quale indicazione c'è sulla lettera blu?

- **Gambe**

In base alla direzione della freccia, la chiave deve essere nascosta nella stanza in un punto che si trovi al di sopra o al di sotto dell'altezza delle ginocchia del fantasma.

- **Bussola**

La marcatura rossa della carta bussola indica in quale zona della stanza deve essere nascosta la chiave. Con la bussola al centro del tavolo dovete dunque stabilire qual è la zona interessata.

Esempio:
Qui è marcata la zona nord-sud. La chiave si trova dunque nella parte della stanza compresatra l'indicazione nord e quella sud sul cartoncino bussola al centro del tavolo.

Importante:

- Durante il gioco non dovete girare o spostare la bussola.
- Prima di iniziare a giocare, stabilite in quali quattro zone la bussola suddivide la stanza.

Si scopre una lettera con una macchia d'unto?

È purtroppo una carta "a vuoto", che non dà indicazioni sul nascondiglio della chiave.

Parlate tra di voi, scambiandovi opinioni sulle due indicazioni delle lettere. Quando siete pronti, il fantasma comanda:

"Buhuuu, chiudete gli occhi!"

Tutti gli abitanti del castello chiudono gli occhi e il fantasma può così nascondere la chiave, rispettando naturalmente le indicazioni delle due lettere scoperte. Non puoi nascondere completamente la chiave sotto un oggetto: una sua parte deve sempre essere visibile.

Importante:
Gli abitanti del castello, ovviamente, non devono guardare di nascosto dove il fantasma nasconde la chiave. Potete anche stabilire che i compagni di gioco escano dalla stanza mentre il fantasma nasconde la chiave.

Quando hai nascosto la chiave esclama:
"Huhu, chiave, dove sei tu?"
Gli altri aprono gli occhi e tutti insieme cominciano a cercare la chiave.

Consiglio:
Se il fantasma nota che la chiave non si trova così facilmente, può dare delle indicazioni e dire ad esempio "acqua", "fuoco", "fuocherello", etc.

Il bambino che trova la chiave per primo può prendere un tesoro e metterlo sulla sua carta di abitante del castello.

Si inizia un nuovo giro

Il giocatore seguente è adesso il nuovo fantasma. Si rimettono le due lettere nei loro corrispondenti mazzi, il fantasma gira la sua carta di abitante del castello e comincia un nuovo giro come sopra descritto.

Importanti regole per nascondere:

- Se i giocatori notano che il fantasma ha fatto un errore nel nascondere la chiave, ricevono come indennizzo una lettera: tutti, ad esclusione del fantasma e del bambino che ha trovato la chiave.
- Se la chiave è stata nascosta in maniera scorretta e quindi non la si è potuta trovare, tutti, ad esclusione del fantasma, ricevono una lettera.
- Se non si trova la chiave, nonostante sia stata nascosta in un nascondiglio corretto, nessuno riceve un tesoro e il fantasma deve nascondere di nuovo la chiave.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce…

- … dopo otto giri quando giocano 2 e 4 bambini.
- … dopo sei giri quando giocano 3 e 6 bambini.
- … dopo cinque giri quando giocano 5 bambini.

Tutti i giocatori contano quindi i loro tesori e lettere.
Per ogni tesoro si contano due punti e per ogni lettera un punto.
Vince chi ha più punti. In caso di parità vince il giocatore che ha il maggior numero di tesori.

Consiglio:
Potete legare un nastrino alla chiave, per trovarla più facilmente.

Variante esperti, per fantasmi professionisti

La variante per esperti dà al gioco più dinamismo ed eccitazione, perché le indicazioni sul nascondiglio le conoscono solo il fantasma ed alcuni compagni di gioco.

Preparazione del gioco

Distribuite il materiale di gioco come nella variante di base. Inoltre, in questa variante si dispongono scoperti intorno alla bussola e distanti tra loro un palmo di mano i dodici nascondigli, in modo che tutti i giocatori li possano raggiungere facilmente. Il fantasma riceve i due dadi.

Svolgimento del gioco

Prima che il fantasma nasconda la chiave, si determina chi dei giocatori può vedere le indicazioni.

Il fantasma tira i due dadi.
Gli abitanti del castello devono riconoscere di colpo i simboli e pigliare il più rapidamente possibile dal centro del tavolo i due nascondigli corrispondenti, oppure metterci sopra la mano.

Importante:

- In questa fase, i giocatori possono usare una sola mano, con la quale possono prendere un solo nascondiglio.
- Prima di prendere un secondo nascondiglio, bisogna aver deposto davanti a sé il primo.
- Quando un giocatore ha la mano su un nascondiglio o lo ha già preso, non può cambiare idea né rimettere il nascondiglio al centro del tavolo.

Gli abitanti del castello che hanno afferrato il nascondiglio giusto possono prendere una lettera dal mazzo rosa e una da quello blu, e guardarle di nascosto.

- Il giocatore che ha afferrato il nascondiglio del dado blu può guardare la lettera blu, mentre il giocatore che ha afferrato il nascondiglio del dado rosa riceve la lettera rosa.
- Può anche succedere che un unico giocatore, che abbia preso entrambi i nascondigli, possa guardare le due lettere.

Il fantasma riceve poi queste due lettere, le guarda, gli abitanti del castello chiudono gli occhi e il fantasma nasconde la chiave seguendo le indicazioni.

Consiglio:
All'inizio del gioco mettete lo scrigno sotto il coperchio della scatola. Solo quando la chiave deve essere nascosta nello scrigno, il fantasma lo estrae silenziosamente da sotto il coperchio della scatola.

Il gioco si svolge poi come quello di base.

Vi auguriamo buona fortuna nella ricerca!

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.

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

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.

Beste ouders, lieve kinderen
Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

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

Cari bambini e cari genitori,
dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,
Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website **www.haba.de/Ersatzteile** pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.
Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem!
På **www.haba.de/Ersatzteile** kan I se, om delen stadig fås.

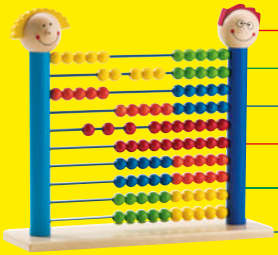
Kära barn, kära föräldrar!
Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det.Ingetproblem! Titta på webbsidan **www.haba.de/Ersatzteile** och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!
Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A **www.haba.de/Ersatzteile** alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.

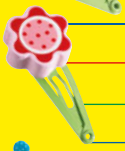
Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen
Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden
Joyería infantil
Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che dànno un senso di benessere, con bigiotteria, regali e altro ancora. Perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

TL 80407 1/12 Art. Nr.: 4798

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de