
INKA & MARKUS BRAND
DER VERZAUBERTE TURM
DREI MAGIER SPIELE
ARVI

DER VERZAUBERTE TURM

Autoren:
Inka & Markus Brand



Illustration: **Rolf Vogt** ARVI*
Grafik/Design: **Rolf Vogt**
Redaktion: **Claudia Geigenmüller**

2-4
Ab 5 Jahre
15-25 min.

DREI MAGIER SPIELE

© Copyright 2012:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40867

D

Inhalt

- a 1 Turm (2-teilig)
- b 1 Metall-Schlüssel (+ 1 Ersatzschlüssel)
- c 1 Figur „Prinzessin“
- d 1 Figur „Zauberer“
- e 1 Figur „Robin“
- f 1 Spielplan groß
- g 1 Spielplan klein
- h 16 Plättchen
- i 1 Symbol-Würfel (1, 1, 1, 2, 2, 2)
- j 1 Zahlen-Würfel (3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- Spielanleitung

GB

Content

- a 1 Tower (2-part)
- b 1 metal key (+ 1 spare key)
- c 1 figure „Princess“
- d 1 figure „Sorcerer“
- e 1 figure „Robin“
- f 1 game board, large
- g 1 game board, small
- h 16 tiles
- i 1 symbol die (1, 1, 1, 2, 2, 2)
- j 1 numerical die (3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- Game instructions

F

Contenu

- a 1 tour (en 2 parties)
- b 1 clé métallique (+ 1 clé de rechange)
- c 1 figurine « princesse »
- d 1 figurine « sorcier »
- e 1 figurine „Robin“
- f 1 grande planche de jeu
- g 1 petite planche de jeu
- h 16 plaquettes
- i 1 dé à symboles (1, 1, 1, 2, 2, 2)
- j 1 dé à numéros (3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- Règles du jeu

NL

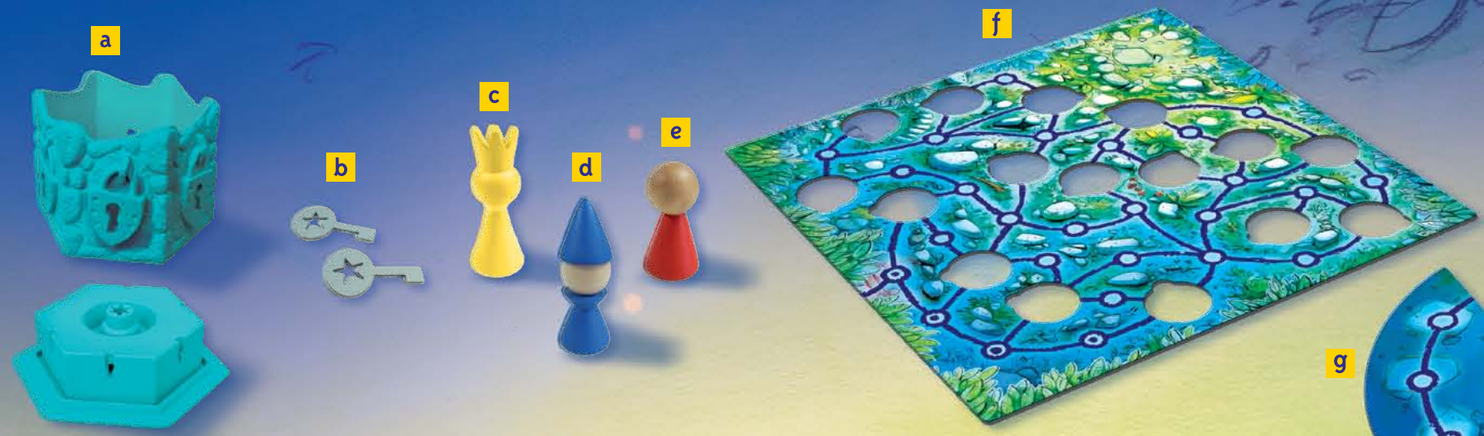
Inhoud

- a 1 toren (2-delig)
- b 1 metalen sleutel (+ 1 reservesleutel)
- c 1 figuur „Prinses“
- d 1 figuur „Tovenaar“
- e 1 figuur „Robin“
- f 1 speelbord groot
- g 1 speelbord klein
- h 16 schijven
- i 1 dobbelsteen met symbolen (1, 1, 1, 2, 2, 2)
- j 1 dobbelsteen met getallen (3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- Spelhandleiding

I

Contenuto

- a 1 Torre (2 pezzi)
- b 1 Chiave di metallo (+ 1 chiave di scorta)
- c 1 pedina „Principessa“
- d 1 pedina „Mago“
- e 1 pedina „Robin“
- f 1 plancia di gioco grande
- g 1 plancia di gioco piccola
- h 16 tessere tonde
- i 1 dado illustrato (1, 1, 1, 2, 2, 2)
- j 1 dado numerato (3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- Istruzioni di gioco







D

Der verzauberte Turm

„Knirsch, knacks“, heimlich schleicht der dunkle Zauberer Rabenhorst durch den Wald. „Hi hi, genau hier werde ich ihn verstecken, neben der knorrigen Wurzel!“ Triumphierend hält er den silbernen Schlüssel in die Luft, um ihn gleich darauf unter einem Stein verschwinden zu lassen.

Oh nein, nur Rabenhorst kennt das Schlüsselversteck! Wie soll Robin nun die Prinzessin befreien?! Los, such schnell den Schlüssel …
Doch auch der dunkle Zauberer macht sich auf den Weg zum Versteck, um Robin zuvor zu kommen.

Am Turm angelangt, ist die Überraschung groß! Die Vorhängeschlösser sind verzaubert und nur, wenn ihr den Schlüssel in das richtige Schloss steckt, hüpft die Prinzessin vor Freude in die Luft.

GB

The Enchanted Tower

„Scrunch, crack“, the sinister sorcerer Ravenhorst sneaks through the forest. „Hee hee, I'll hide it here, next to the gnarled root!“ He holds the silver key up in the air triumphantly and immediately makes it disappear under a stone.

Oh no, Ravenhorst is the only one who knows where the key is hidden! How can Robin free the Princess now?! Come on, hurry up and look for the key!…
But the dark sorcerer is on his way to the hiding place to get there before Robin.

When he reaches the tower he gets a big surprise! The padlocks are enchanted and the Princess jumps joyously in the air only if you stick the key into the right lock.

F

La tour enchantée

« Cric, crac », l'obscur sorcier Corbeaunoir se déplace furtivement dans la forêt.
« Hi hi ! Je vais la cacher là, près de la racine noueuse ! » Triomphant, il brandit la clé argentée en l'air, avant de la faire immédiatement disparaître sous une pierre.

Zut ! Seul Corbeaunoir sait où la clé est cachée ! Comment Robin va-t-il maintenant pouvoir libérer la princesse ?! Allez ! Aidez-le à trouver la clé…
Mais il faut faire vite, car l'obscur sorcier s'est lui aussi mis en route vers la cachette pour devancer Robin.

La surprise est de taille à la tour ! Les cadenas sont ensorcelés. Seule l'insertion de la clé dans la bonne serrure peut faire sauter la princesse de joie.

NL

De betoverde toren

„Knik, krak“, stiekem sluipt de zwarte tovenaar Rabenhorst door het bos. „Hi hi, precies hier zal ik je verstoppen, naast deze knoestige wortel!“ Triomfantelijk houdt hij de zilveren sleutel in de lucht, en hierna verstopt hij de sleutel snel onder een steen.

O nee, alleen Rabenhorst weet waar de sleutel is verstopt! Hoe kan Robin de prinses nu bevrijden?! Zoek snel de sleutel…
Maar ook de zwarte tovenaar is onderweg naar de verstopplek, zodat hij er eerder dan Robin is.

Bij de toren aangekomen is de verrassing groot! De sloten zijn betoverd en alleen als hij de sleutel in het juiste slot steekt, springt de prinses van vreugde in de lucht.

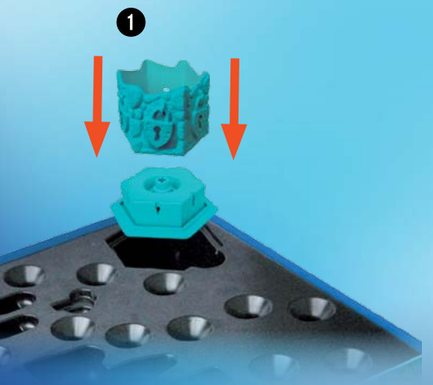
I

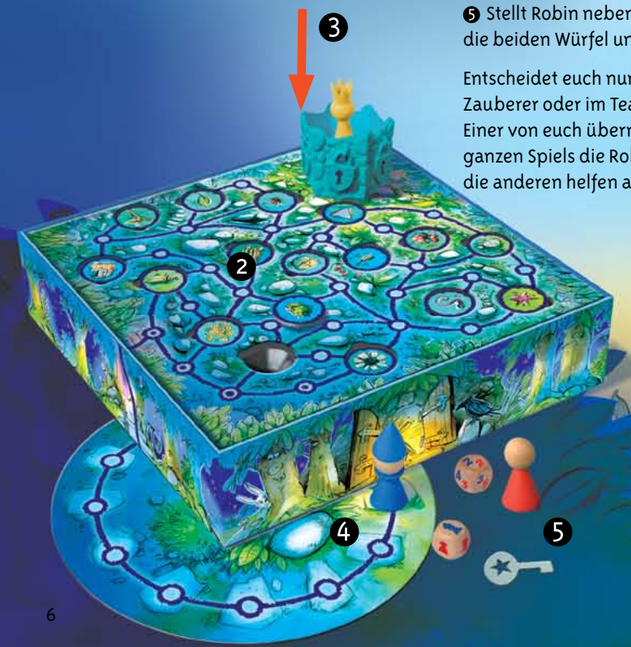
La torre stregata

„Cric, croc“, il losco mago Nido di Corvo cammina furtivamente nel bosco.
„Ha ha, la nasconderò proprio qui, vicino a questa radice nodosa!“ Con aria di trionfo, agita nell'aria la chiave argentata per poi nasconderla subito dopo sotto una pietra.

Oh no! Solo il mago Nido di Corvo conosce il nascondiglio della chiave! Come farà Robin a liberare la Principessa?! Sù, presto, cercate la chiave…
Ma anche il losco mago si incammina verso il nascondiglio per arrivare prima di Robin.

Arrivati alla torre, la sorpresa è grande! I lucchetti sono stregati e solo infilando la chiave nel lucchetto giusto la principessa può saltare in aria di gioa.





D

Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spielen behutsam alle Teile aus den Stanztafeln.

❶ Steckt das Turmunterteil in die Öffnung, bis es spürbar einrastet. Steckt nun das Turmoberteil darauf.

❷ Legt den großen Spielplan in die Schachtel und verteilt die Plättchen, mit der Motivseite nach oben, beliebig auf die Öffnungen.

❸ Stellt die Prinzessin mittig in den Turm und drückt sie vorsichtig nach unten, bis sie hörbar einrastet.

❹ Legt den kleinen Spielplan an die Schachtelecke mit der Tür und stellt den Zauberer auf das Startfeld mit dem Stern.

❺ Stellt Robin neben die Schachtel und legt die beiden Würfel und den Schlüssel bereit.

Entscheidet euch nun, ob ihr mit dem Zauberer oder im Team Robin spielen wollt. Einer von euch übernimmt während des ganzen Spiels die Rolle des Zauberers und die anderen helfen abwechselnd Robin.

GB

Preparing to play

Before you play the game for the first time, carefully remove all parts from the punched boards.

❶ Push the lower section of the tower into the opening until you feel it engage. Now plug in the top part of the tower.

❷ Lay the big game board in the box and distribute the tiles with the motif facing up at random over the openings.

❸ Place the Princess in the middle of the tower by gently pressing her down until she engages audibly.

❹ Lay the small game board at the corner of the box with the door and place the sorcerer onto the starting field with the star.

❺ Place Robin next to the box and place the two dice and the key at the ready.

Now decide if you want to play with the sorcerer or in the Robin team. One of you assumes the role of the sorcerer throughout the whole of the game and the others take turns to help Robin.

F

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les pièces des planches prédécoupées.

❶ Insérez la partie inférieure de la tour dans l'ouverture, jusqu'à ce qu'elle soit bien fixée. Posez la partie supérieure de la tour par dessus.

❷ Placez la grande planche de jeu dans la boîte et répartissez les plaquettes à votre grè sur les ouvertures, la partie motif étant dirigée vers le haut.

❸ Placez la princesse au centre de la tour en l'enfonçant jusqu'à ce qu'elle s'encliquette de façon audible.

❹ Placez la petite planche de jeu dans le coin de la boite avec la porte et posez le sorcier sur la case de départ avec l'étoile.

❺ Robin est placé à côté de la boîte. Les deux dés et la clé se trouvent à portée de la main.

À vous de décider maintenant si vous endossez le rôle du sorcier ou si vous préférez jouer dans l'équipe de Robin. L'un de vous assume le rôle du sorcier pendant toute la durée du jeu et les autres aident Robin à tour de rôle.

NL

Spelvoorbereiding

Leg voor het eerste spel voorzichtig alle onderdelen op de speeltafel.

❶ Steek het onderstel van de toren in de opening, tot deze merkbaar vastklikt. Steek nu het bovenstuk van de toren erop.

❷ Leg het grote speelbord in de doos en leg de schijven op de openingen in het speelbord, met de motiefzijde naar boven.

❸ Zet de prinses in het midden in de toren, en druk haar voorzichtig naar onderen, tot zij hoorbaar vastklikt.

❹ Plaats het kleine speelbord met de opening tegen de hoek van de doos aan en zet de tovenaar op het startveld met de ster.

❺ Zet Robin naast de doos en leg de beide dobbelstenen en de sleutel klaar.

Bepaal nu wie er met de tovenaar speelt en wie er in Team Robin zitten. Eén persoon speelt tijdens het gehele spel de rol van tovenaar en de andere personen spelen afwisselend met Robin.

I

Preparativi del gioco

Se giocate per la prima volta, staccate tutti i componenti di gioco dalla tavola pretranciata.

❶ Infilate la parte inferiore della torre nell'apertura fino ad udire lo scatto. Ora infilateci sopra la parte superiore della torre.

❷ Sistemate la plancia di gioco grande nella scatola e posizionate a piacere le tessere con la parte illustrata verso l'alto sopra i fori.

❸ Mettete la Principessa al centro della torre premendo delicatamente verso il basso fino ad udire lo scatto.

❹ Posizionate la plancia di gioco piccola sull'angolo della scatola dove è raffigurata la porta e mettete il Mago sulla casella di partenza con la stella.

❺ Posizionate Robin accanto alla scatola e tenete pronti i due dadi e la chiave.

Quindi decidete se volete giocare con il Mago o nella squadra di Robin. Durante tutto il gioco, uno di voi assumerà il ruolo del Mago e gli altri aiuteranno a turno Robin.

D

Spielverlauf

Wenn du den Zauberer spielst, dann setze dich am besten an die Schachtelecke, wo die Zauberer-Figur steht.

Bitte dann die Spieler aus Team Robin die Augen zu schließen. Alle haben die Augen zu? Gut, dann kannst du heimlich den Schlüssel unter einem der 16 Plättchen verstecken. Merke dir gut, wo du den Schlüssel versteckt hast. Dann dürfen alle die Augen wieder öffnen und los geht's!

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

Die Spieler aus Team Robin würfeln abwechselnd reihum im Uhrzeigersinn. Der Robin-Spieler, der links neben dem Zauberer sitzt, beginnt und stellt die Robin-Figur auf eines der vier möglichen Startfelder Ⓐ mit dem Punkt. Anschließend würfelt er **gleichzeitig mit dem Zauberer**.

GB

How to play

If you are playing the sorcerer, it is best for you to sit at the corner of the box where the sorcerer figure is standing.

Then ask the players from the Robin team to close their eyes. Have they all got their eyes closed? Good! Then you can secretly hide the key under one of the 16 tiles. Remember where you have hidden the key. Then everybody can open their eyes and then you can get going!

Now everybody, including the sorcerer, sets out to find the hidden key as fast as possible. To do so the sorcerer picks up the symbol die and the Robin team takes the numerical die.

The players in the Robin team cast the die alternately clockwise, one after the other. The Robin player sitting next to the sorcerer on the left starts and places the Robin figure on one of the four possible start fields Ⓐ with the dot. Thereafter he casts the die **at the same time as the sorcerer.**

F

Déroulement du jeu

Si c'est toi qui joue le sorcier, il vaut mieux que tu te places au niveau du coin de la boîte où se trouve la figurine du sorcier.

Demande alors aux joueurs de l'équipe de Robin de fermer les yeux. Tout le monde a les yeux bien fermés ? Bon ! Alors, cache discrètement la clé sous l'une des 16 plaquettes. Repère bien l'endroit où tu as caché la clé ! Les autres joueurs peuvent alors ouvrir les yeux et la partie commence.

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

Les joueurs de l'équipe de Robin lancent le dé à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur de l'équipe de Robin se trouvant à la gauche du sorcier commence et place la figurine de Robin sur l'une des quatre cases de départ Ⓐ pourvues d'un point. Ensuite, il lance le dé **en même temps que le sorcier.**

NL

Verloop van het spel

Als jij de tovenaar speelt, dan kun je het beste bij de hoek van de doos gaan zitten, waar de tovenaar staat.

Vraag dan de spelers uit Team Robin om hun ogen te sluiten. Heeft iedereen zijn ogen gesloten? Goed, dan kan jij stiekem de sleutel onder één van de 16 schijven verstoppen. Onthoud goed, waar je de sleutel hebt verstopt. Dan mag iedereen zijn ogen weer openen en begint het spel!

Nu geldt voor iedereen, ook voor de tovenaar, om zo snel mogelijk de verstopte sleutel te vinden. Hiervoor gebruikt de tovenaar de dobbelsteen met de symbolen en Team Robin gebruikt de dobbelsteen met de getallen.

De spelers uit Team Robin gooien om de beurt en met de klok mee. De Robin-speler, die links naast de tovenaar zit, begint en zet Robin op één van de vier mogelijke startvelden Ⓐ, die zijn aangegeven met een punt. Vervolgens gooit hij **tegelijkertijd met de tovenaar.**

I

Svolgimento del gioco

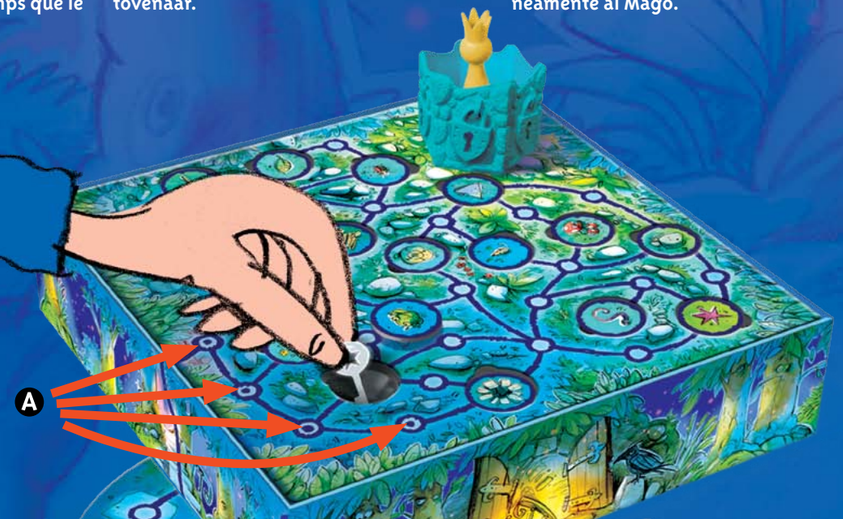
Se giochi come Mago, è meglio che ti posizioni sull'angolo della scatola dove si trova la pedina del Mago.

Quindi, ordina a tutti i giocatori della squadra di Robin di chiudere gli occhi. Tutti hanno gli occhi chiusi? Bene, allora puoi nascondere segretamente la chiave sotto una delle 16 tessere. Memorizza bene dove hai nascosto la chiave. Dopodiché tutti gli altri giocatori possono aprire gli occhi e... si parte!

L'obiettivo di tutti, anche del Mago, è di trovare per primi la chiave nascosta. Il Mago prende quindi il dado illustrato con i simboli, mentre la squadra di Robin prendono il dado numerato.

I giocatori della squadra di Robin lanciano il dado a turno in senso orario. Inizia il giocatore di Robin che siede alla sinistra del Mago, posizionando la pedina di Robin su una delle quattro possibili caselle di partenza Ⓐ con il punto. Infine, lancia il dado **contemporaneamente al Mago.**







D

Zuerst zieht der Spieler, dessen Figur auf dem Symbol-Würfel abgebildet ist. Im Anschluss wird die andere Figur gezogen. Wie weit die Figuren ziehen dürfen, zeigt der Zahlen-Würfel. Die **blaue Zahl** gibt an, wie viele Schritte der Zauberer machen darf und die **rote Zahl** zeigt die Schritte für Robin. Anschließend würfelt der nächste Spieler aus Team Robin gleichzeitig mit dem Zauberer.

Hinweis: Der Zauberer weiß zwar genau, wo er den Schlüssel suchen muss, doch Team Robin hat immer einen kleinen Vorsprung. Der Zauberer muss immer zuerst die acht Felder auf dem kleinen Spielplan ablaufen, bevor er den großen Spielplan betritt.

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

GB

The first player to move is the one whose figure is depicted on the symbol die. The other figure is moved immediately thereafter. The numerical die shows how far the figures are allowed to move.
The **blue number** indicates how many steps the sorcerer is allowed to take and the **red number** shows the number of steps for Robin. Then the next player from the Robin team casts the die at the same time as the sorcerer.

Please note: The sorcerer knows exactly where to look for the key, but the Robin team always has a slight start. The sorcerer must always move along the eight fields on the small board first before moving onto the big game board.

The figures may only be placed along the paths, shortcuts are not allowed. If a field is occupied, the figure can be leapfrogged.

F

Le joueur dont le personnage est indiquée par le dé à symboles avance en premier. Ensuite, l'autre personnage est tiré. Le dé chiffré indique le nombre de cases pour le déplacement des figurines. Le **chiffre bleu** indique de combien de cases le sorcier peut avancer et le **chiffre rouge** combien de pas doit faire Robin. Après quoi, le joueur suivant de l'équipe de Robin lance le dé en même temps que le sorcier.

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

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

NL

Eerst zet de speler zijn figuur op het symbool dat is afgebeeld op de dobbelsteen met de symbolen. Hierna wordt de andere figuur verplaatst. Hoe ver de figuren verplaatst mogen worden, wordt aangegeven op de dobbelsteen met de getallen. Het **blauwe getal** geeft aan hoeveel stappen de tovenaar mag doen en het **rode getal** geeft het aantal stappen voor Robin aan. Vervolgens gooit de volgende speler uit Team Robin gelijktijdig met de tovenaar.

Aanwijzing: De tovenaar weet precies waar de sleutel ligt, maar Team Robin heeft altijd een kleine voorsprong. De tovenaar moet altijd eerst over acht velden op het kleine speelbord lopen, voordat hij het grote speelbord op mag.

De figuren mogen alleen langs het pad geplaatst worden. Het afsnijden van het pad is niet toegestaan. Als een veld bezet is, dan mag je over deze figuur heen springen.

I

Per primo avanza il giocatore la cui pedina è raffigurata sul dado lanciato. In seguito viene mossa l'altra pedina. Le pedine avanzano di un numero di caselle pari al numero ottenuto con il dado numerato. Il **numero blu** indica quanti passi può compiere il Mago e il **numero rosso** indica i passi di Robin. Quindi, il turno passa al giocatore successivo della squadra di Robin, che lancia il dado contemporaneamente al Mago.

Nota: il Mago sa molto bene dove è nascosta la chiave, ma la squadra di Robin ha sempre un piccolo vantaggio. Il Mago infatti deve sempre percorrere le otto caselle sulla plancia di gioco piccola prima di poter accedere alla plancia di gioco grande.

Le pedine possono avanzare solo lungo i percorsi tracciati, non sono ammesse scorciatoie. Se si incontra una casella occupata, è possibile di scavalcare la pedina.





D

Schlüssel gefunden

Macht es während deines Zuges „Klack!“ hast du den Schlüssel gefunden. Hebe die Figur hoch, nimm den Schlüssel ab und lege das Plättchen mit der Rückseite nach oben zurück an seinen Platz.

Nun darfst du versuchen die Prinzessin zu befreien. Stecke dazu den Schlüssel bis zum Anschlag in **eines** der 6 Schlüssellöcher (ohne ihn dabei umzudrehen).

Nichts passiert?

Schade, das war wohl das falsche Schloss! Ziehe den Schlüssel heraus und merke dir gut, in welchem Vorhängeschloss der Schlüssel **nicht** funktioniert hat.

Eine neue Schlüsselsuche beginnt. Stellt den Zauberer zurück auf sein Startfeld und verfahrt weiter, wie unter „Spielverlauf“ beschrieben.

Wichtig: Der Zauberer versteckt den Schlüssel nie zweimal am gleichen Ort, die Plättchen, die mit der Rückseite nach oben liegen, sind als Versteck nicht erlaubt.

GB

Key found

If there is a „Clack!“ during your turn, you have found the key. Lift up the figure and remove the key and put the tile back in place with the rear side facing up.

Now you can try to free the Princess. To do so, insert the key as far as possible into one of the 6 keyholes (without turning it).

Didn‘t anything happen?

What a shame, it must have been the wrong lock!! Remove the key and remember in which padlock the key did **not** work.

A new search for the key begins. Put the sorcerer back on his start field and carry on as described in „How to play“.

Important: The sorcerer never hides the key in the same place twice; the tiles lying with the rear side facing up are not allowed to be used as the hiding place.

F

Clé trouvée

Si tu entends un « clac » pendant que tu avances, c‘est que tu as trouvé la clé. Soulève la figurine personnage, prends la clé et remets la plaquette en place, son verso étant dirigé vers le haut.

Essaye maintenant de libérer la princesse en introduisant pour cela la clé jusqu‘en butée (sans la tourner) dans **l‘une** des 6 serrures.

Il ne se passe rien ?

Dommage ! Tu as choisi la mauvaise serrure ! Retire la clé et rappelle-toi bien la serrure dans laquelle la clé **n‘a pas** eu d‘effet.

Une nouvelle recherche de clé recommence. Le sorcier est remis sur sa case de départ et procède comme décrit au « Déroulement du jeu ».

Mais attention : le sorcier ne cache jamais deux fois la clé au même endroit ! Les plaquettes dont le verso est dirigé vers le haut ne doivent plus servir de cachette.

NL

Sleutel gevonden

Hoor je tijdens de zoektocht „Klak!“, dan heb je de sleutel gevonden. Til de figuur op, neem de sleutel weg en leg de schijf met de onderzijde naar boven terug op zijn plek.

Nu kan je proberen de prinses te bevrijden. Steek hiervoor de sleutel tot de aanslag in **één** van de 6 sleutelgaten (zonder de sleutel daarbij om te draaien).

Niet gelukt?

Helaas, dan was het niet het juiste slot! Haal de sleutel uit het slot en onthoudt goed in welk slot de sleutel niet niet gewerkt heeft.

Een nieuwe zoektocht naar de sleutel begint. Zet de tovenaar terug naar zijn startveld en ga verder zoals beschreven onder „Verloop van het spel“

Belangrijk: De tovenaar verstopt de sleutel nooit tweemaal op dezelfde plek. De schijven, die met de onderzijde naar boven liggen, zijn niet toegestaan als verstopplek.

I

Chiave trovata

Se avanzando ad un certo punto senti un „clac!“ significa che hai trovato la chiave. Solleva la pedina, estrai la chiave e rimetti la tessera al suo posto sul foro con il retro rivolto verso l’alto.

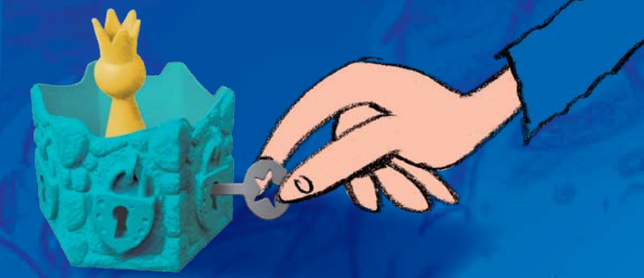
Ora puoi provare a liberare la Principessa. Infila la chiave fino in fondo in **uno** dei 6 lucchetti (senza farla girare).

Non è successo nulla?

Peccato, significa che era il lucchetto sbagliato! Estrai la chiave e memorizza in quale lucchetto la chiave **non** ha funzionato.

Inizia una nuova caccia alla chiave. Rimettete il Mago sulla casella di partenza e proseguite il gioco come descritto nel „Svolgimento del gioco“.

Importante: il Mago non nasconde la chiave per due volte consecutive nello stesso posto. Infatti, le tessere con il retro rivolto verso l‘alto non sono ammesse come nascondiglio.



D

Hurra, die Prinzessin hüpft heraus!

Das Spiel endet, wenn die Prinzessin aus dem Turm hüpft. Hat der Zauberer die Prinzessin befreit, gewinnt der Zauberer. Hat ein Spieler aus Team Robin die Prinzessin befreit, gewinnt das Team Robin.

Du möchtest auch einmal der Zauberer sein? Dann tauscht einfach die Rollen und spielt gleich noch ein Mal! Denkt aber daran, vorher den Turm ein paar Mal zu drehen, damit niemand weiß, welches das richtige Schlüsselloch ist.

GB

Hurray, the Princess jumps out!

The game ends, when the Princess comes skipping out of the tower. If the sorcerer has liberated the Princess, the sorcerer wins. If a player from the Robin team frees the Princess, the Robin team wins.

You'd like to be the sorcerer for a change? Then simply exchange roles and play again! But don't forget to turn the tower a few times beforehand, so nobody knows the correct keyhole.

F

Youpi ! La princesse saute !

Le jeu prend fin, dès que la princesse saute de la tour. Si le sorcier a libéré la princesse, c'est lui qui gagne. Si un joueur de l'équipe de Robin a libéré la princesse, c'est l'équipe de Robin qui gagne.

Tu aimerais bien être toi aussi une fois sorcier ? Alors inversez les rôles et refaites une partie ! N'oubliez pas cependant de faire tourner plusieurs fois la tour auparavant, pour que personne ne se souvienne plus où se trouve le vrai trou de serrure.

NL

Hoera, de prinses springt eruit!

Het spel is beëindigd als de prinses uit de toren springt. Heeft de tovenaar de prinses bevrijdt, dan wint de tovenaar. Heeft een speler uit Team Robin de prinses bevrijdt, dan wint Team Robin.

Wil jij ook een keer de tovenaar zijn? Draai de rollen dan gewoon om en speel meteen nog een keer! Vergeet niet om eerst de toren een paar keer te draaien, zodat niemand meer weet waar het juiste sleutelgat zich bevindt.

I

Hurrà, la principessa salta fuori!

Il gioco termina quando la Principessa salta dalla torre. Se è stato il Mago a liberare la Principessa, il vincitore è il Mago. Se invece la Principessa è stata liberata della squadra di Robin, saranno loro i vincitori.

Vorresti anche tu essere il Mago per una volta? Allora scambiatevi i ruoli e giocate un'altra volta! Prima però ricordatevi di girare la torre un paio di volte, in modo che nessun possa capire dove si trova il giusto buco della serratura.




LA TOUR ENCHANTÉE
THE ENCHANTED TOWER
LA TORRE STREGATA
DE BETOVERDE TOREN