

**F****Contenu**

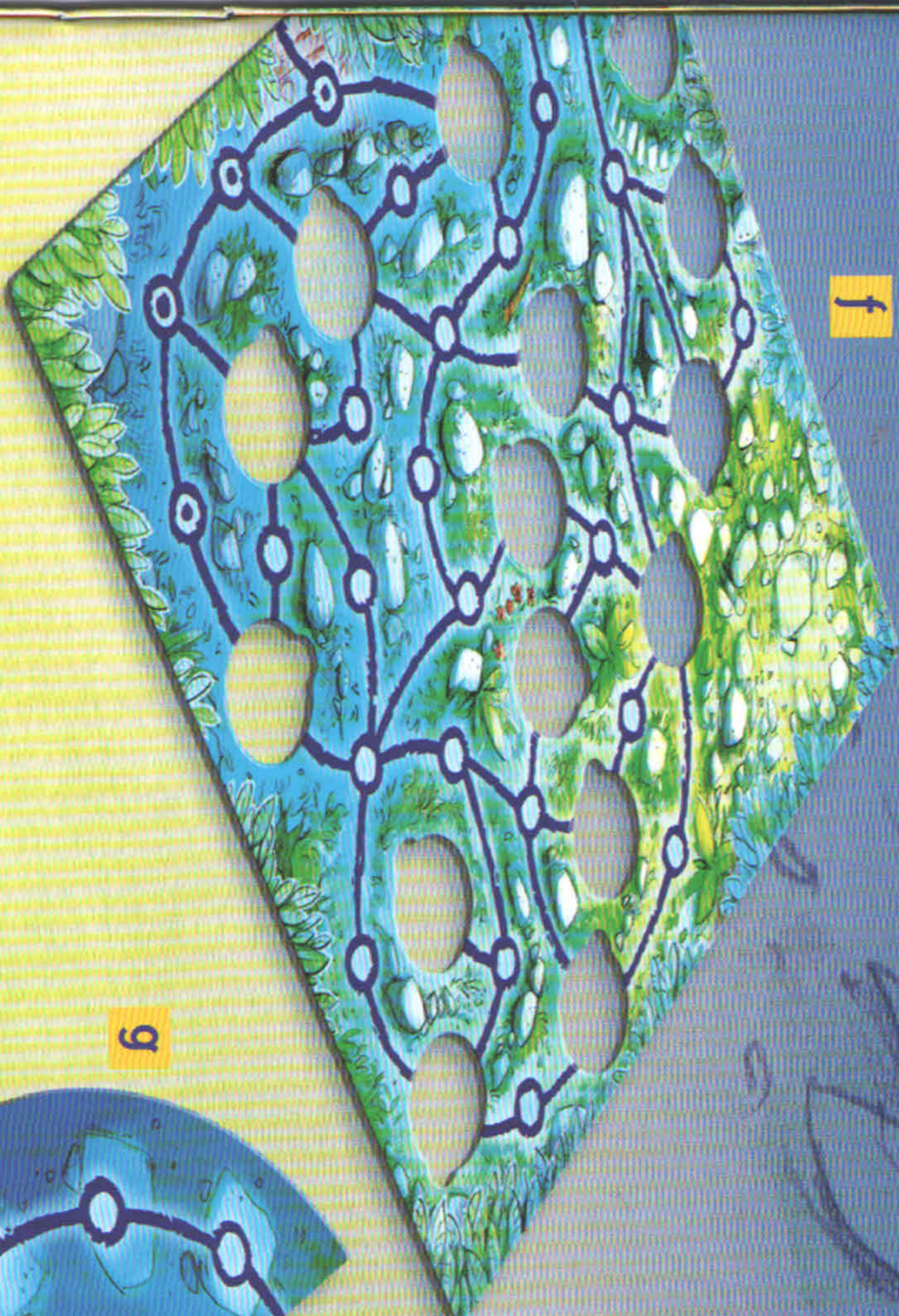
- a** 1 tour (en 2 parties)
  - b** 1 clé métallique (+ 1 clé de rechange)
  - c** 1 figurine « princesse »
  - d** 1 figurine « sorcier »
  - e** 1 figurine „Robin“
  - f** 1 grande planche de jeu
  - g** 1 petite planche de jeu
  - h** 16 plaquettes
  - i** 1 dé à symboles (1,1,1,1,1,1)
  - j** 1 dé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

**f****g****i****j****h**

## La tour enchantée

« Cric, crac », l'obscur sorcier Corbeau noir 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 Corbeau noir 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.

## De betoverde toren

„Knik, krak“, stiekem sluipt de zwarte tovenaer Rabenhorst door het bos. „Hi hi, precies hier zal ik je verstoppem, 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 tovenaer is onderweg naar de verstoppelplek, 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.

## 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?! Sì, 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 gioia.



## Préparatifs

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

- 1 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.
- 2 Placez la grande planche de jeu dans la boîte et répartissez les plaquettes à votre gré sur les ouvertures, la partie motif étant dirigée vers le haut.
- 3 Placez la princesse au centre de la tour en l'enfonçant jusqu'à ce qu'elle s'encliquette de façon audible.
- 4 Placez la petite planche de jeu dans le coin de la boîte avec la porte et posez le sorcier sur la case de départ avec l'étoile.
- 5 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.

## Spelvoorbereiding

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

- 1 Steek het onderstel van de toren in de opening, tot deze merkbaar vastklikt. Steek nu het bovenstuk van de toren erop.
- 2 Leg het grote speelbord in de doos en leg de schijven op de openingen in het speelbord, met de motiefzijde naar boven.
- 3 Zet de prinses in het midden in de toren, en druk haar voorzichtig naar onderen, tot zij hoorbaar vastklikt.
- 4 Plaats het kleine speelbord met de opening tegen de hoek van de doos aan en zet de tovenaar op het startveld met de ster.
- 5 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.

## Preparativi del gioco

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

- 1 Infilate la parte inferiore della torre nell'apertura fino ad udire lo scatto. Ora inflateci sopra la parte superiore della torre.
- 2 Sistemate la plancia di gioco grande nella scatola e posizionate a piacere le tessere con la parte illustrata verso l'alto sopra i fori.
- 3 Mettete la Principessa al centro della torre premendo delicatamente verso il basso fino ad udire lo scatto.
- 4 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.
- 5 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.



## 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 **A** pourvu d'un point. Ensuite, il lance le dé **en même temps que le sorcier**.

## 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 verstoppt. 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 **A**, die zijn aangegeven met een punt. Vervolgens gooit hij **tegelijktijd met de tovenaar**.

## 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 **A** con il punto. Infine, lancia il dado **contemporaneamente al Mago**.



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.

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 tovenaars mag doen en het **rode getal** geeft het aantal stappen voor Robin aan. Vervolgens gooit de volgende speler uit Team Robin gelijktijdig met de tovenaars.

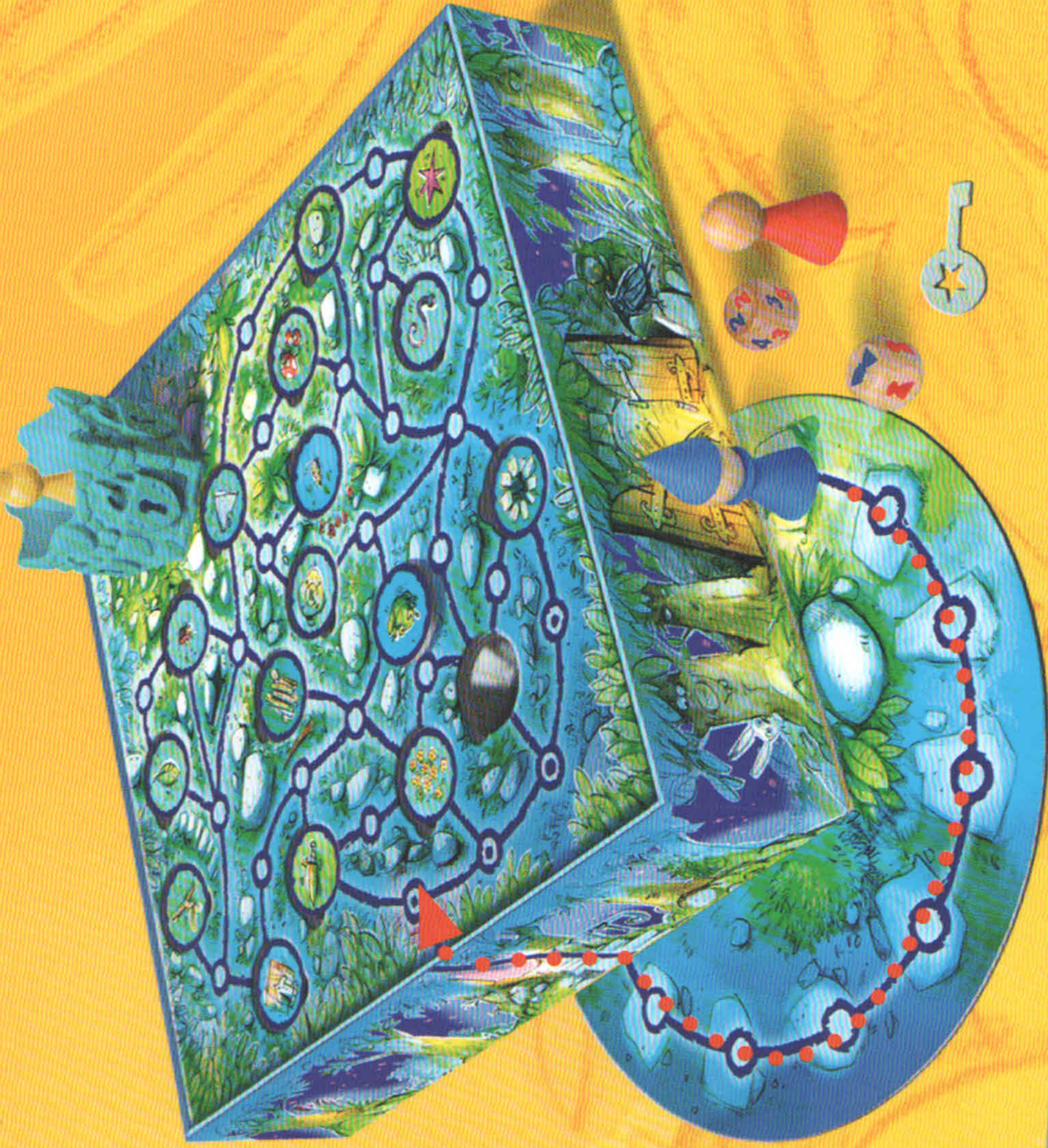
**Aanwijzing:** De tovenaars weet precies waar de sleutel ligt, maar Team Robin heeft altijd een kleine voorsprong. De tovenaars moet altijd eerst over acht velden op het kleine speelbord lopen, voordat hij het grote speelbord op mag.

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.

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.



## 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 ?

**Domage !** 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.

## 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 verstoppt de sleutel nooit tweemaal op dezelfde plek. De schijven, die met de onderzijde naar boven liggen, zijn niet toegestaan als verstopplek.

## 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.

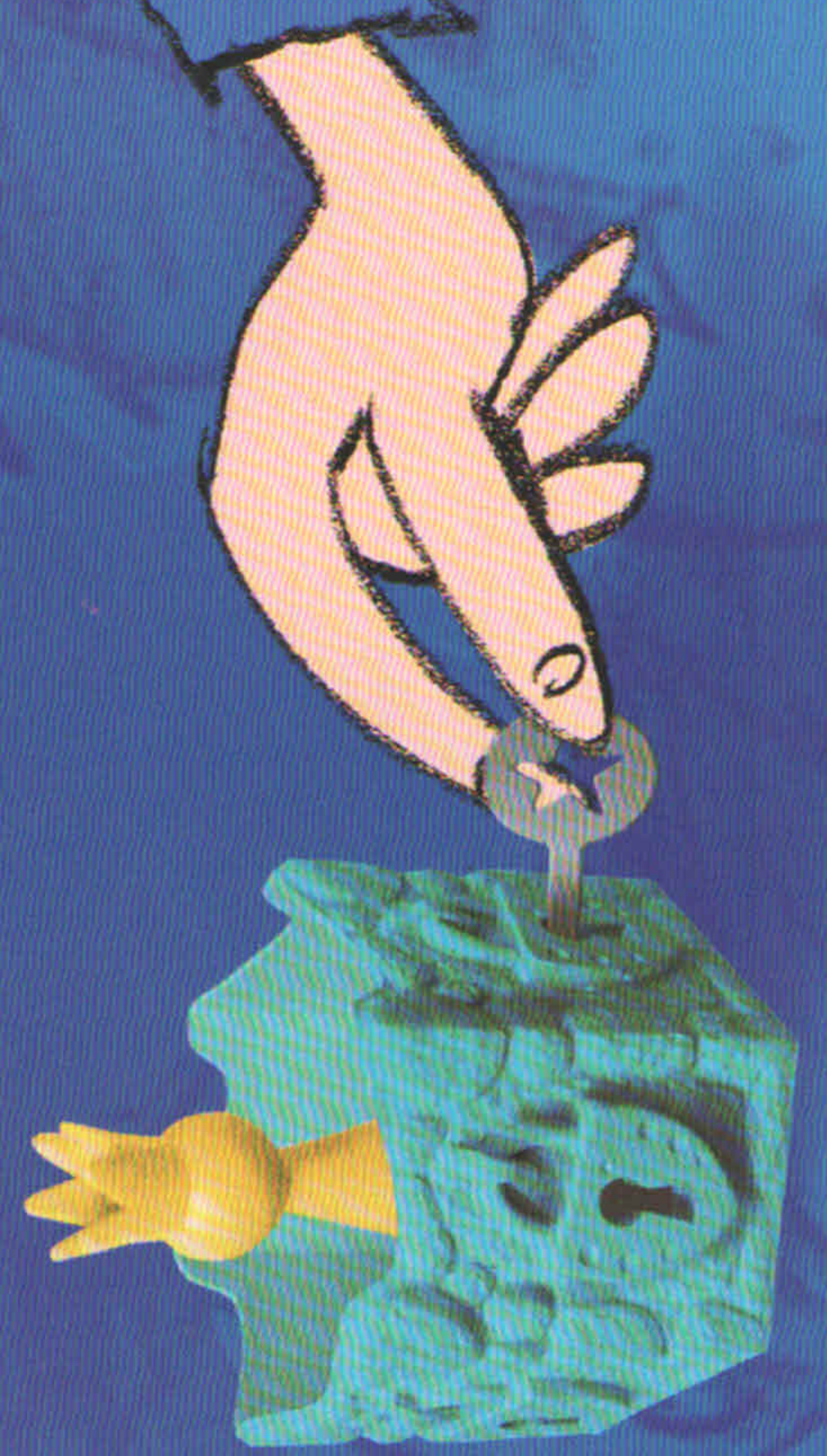
Ora puoi provare a liberare la Principessa. Infila la chiave fino in fondo in uno dei 6 lucchetti (senza farla girare).

### 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.



### 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.

### 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.

### 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.

