

Das Schloss der 7 Schlösser



Ein schlüsselfertiges Spiel
von Carlo A. Rossi

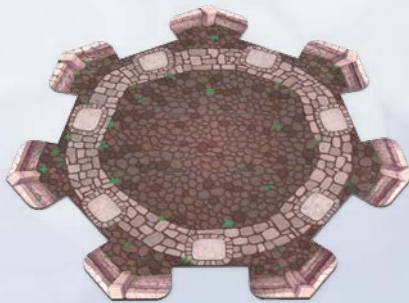


SCAN ME

*Wenn es drum geht im Reich der 7 Schlösser einen neuen König auszuloben,
Dann sind dem Hinterhalt und jeder Tücke Schloss und Riegel vorgeschoben,
Denn auf den Thron gelangt nur, wer aus allem, was er hört und sieht
Entschlossen und mit Offenheit sehr passend weise Schlüsse (!) zieht.*

„Der König ist tot! Lang lebe der König!“ – Doch wem erschließt sich der Thron? Um den neuen König unter euch zu ermitteln, zieht der uralte Schlossmeister im Schlosshof seine Runden. Er wird euch auffordern, Schloss für Schloss zu öffnen. Doch welcher Schlüssel passt wo? Findet heraus, wie tief die einzelnen Schlösser der Türme sind! Vertraut euren Augen, wenn ihr beim Ausprobieren die wahre Länge der Schlüssel erkennt. Und spitzt eure Ohren, wenn die Perlen euch hörbare Hinweise zur Tiefe der Schlösser liefern. Wer diese Geheimnisse der Schlösser entschlüsselt, wird an die Perlen in den verborgenen Schatzkammern gelangen. Und wer dem Schlossmeister „schlossendlich“ die größte Perlensammlung überreichen kann, ist eines Thronfolgers würdig und residiert fortan im Schloss der 7 Schlösser.

SPIELMATERIAL:



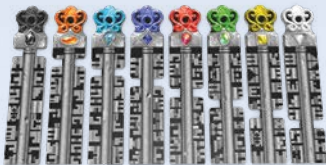
1 Spielplan



8 Schlosstürme
(Fassaden) mit Sims
und Dach



8 Schatzkammern
(Innenleben der Türme)



8 Schlüssel



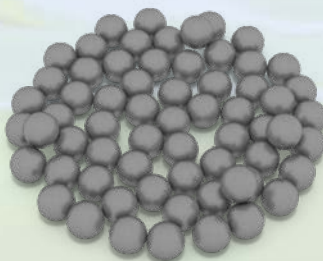
8 Wappen
(2 pro Spieler)



1 Schlossmeister



1 Würfel



80 Perlen



1 Perlenspender



4 Sammelkisten

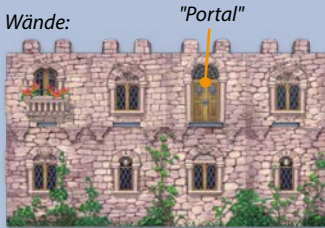
SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel faltet und steckt ihr die Fassaden der Türme (mit Sims und Dach), ihre Schatzkammern, eure Sammelkisten und den Perlenspender so zusammen, wie ihr es hier seht:

1 Die Türme (8x)

Das Material:

Wände:



Sims:



"Balkon"

Dach:



Das Ergebnis:



a)



Klappe die rechte, linke und hintere Wand nach hinten. (Vorne: Portal)

b)



"Wickle" die Wände zu einem Dreieck (hintere Wand innen).

c)



Schiebe den Sims über den Turm, mit dem Balkon "vorne" am Portal!

d)



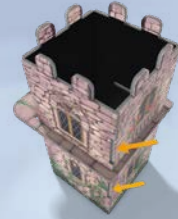
Stecke den Balkon in den Schlitz unter dem Portal. Klappe die rechte und linke Wand wieder auf.

e)



Klappe die hintere Wand auch auf...

f)



... und raste dabei die Kante der hinteren Wand in der rechten Wand ein.

g)



Stecke das Dach in die Zinnen.

2 Die Schatzkammern (8x unterschiedlich hoch)

Das Material: (am Beispiel der 5.-höchsten Kammer)

Wände:



Boden:

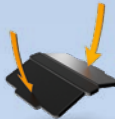


Dach:



(nur bei den höchsten 5 Schatzkammern)

a)



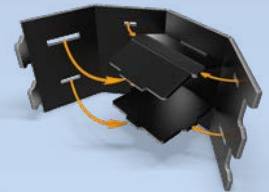
Knicke die Seiten des Daches ein wenig ein.

b)



Stecke Dach und Boden in die passenden Schlitzte der Wände. (Die 3 kleinsten Schatzkammern haben keinen Boden.)

c)

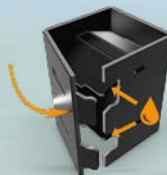


Knicke die Wände so, dass sich Dach und Boden ringsum in die passenden Schlitzte stecken lassen.

Das Ergebnis:



d)



Vor dem Schließen kannst du einen Tropfen Klebstoff an diesen Stellen aufbringen.

e)



Halteklappen schließen.

③ Der Perlenspender

Das Material:

Wände:

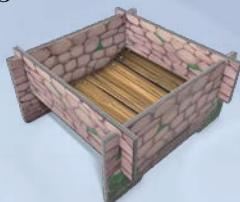


Wanne:

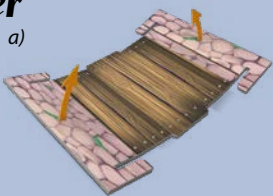


Mittlere Holzdielen

Das Ergebnis:



a)



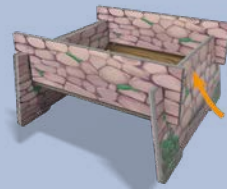
Knicke die Steinränder der Wanne senkrecht und ihre seitlichen Holzböden leicht angeschrägt nach oben.

b)



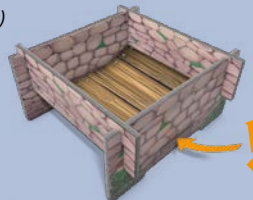
Es sollte jetzt so aussehen.

c)



Schiebe nun von unten auf beiden Seiten die Wände – zunächst etwas angeschrägt – in die Schlitz der Wanne.

d)



Stecke dann die mittlere Holzdielen der Wanne in den Schlitz beider Wände. Jetzt stehen die Wände aufrecht.

④ Die SAMMELKISTEN (4x)

Baue alle Sammelkisten so zusammen wie den Perlenspender. Die Kisten sind nur etwas kleiner.

Das Material:

Wand:



Wanne:



Wand:



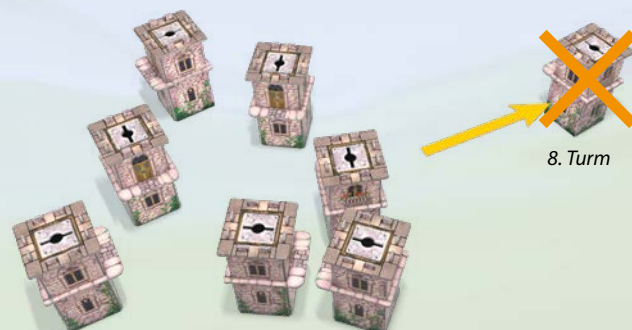
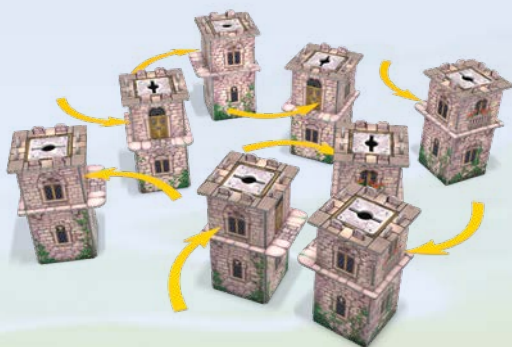
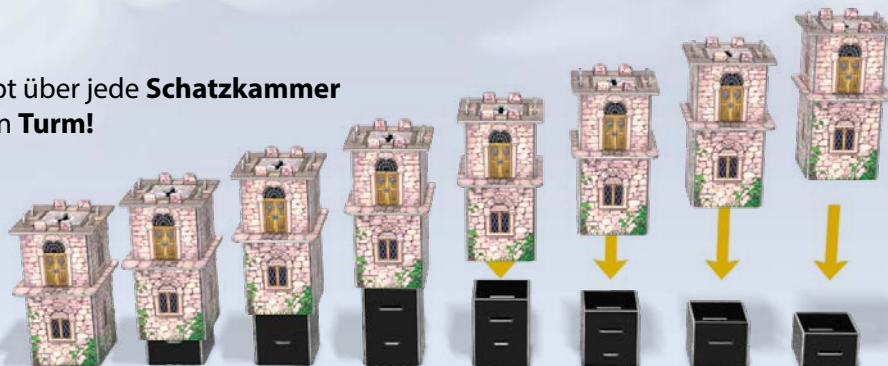
Das Ergebnis:



Beachte, dass jede Sammelkiste auf beiden Seiten **dasselbe Wappen** trägt!

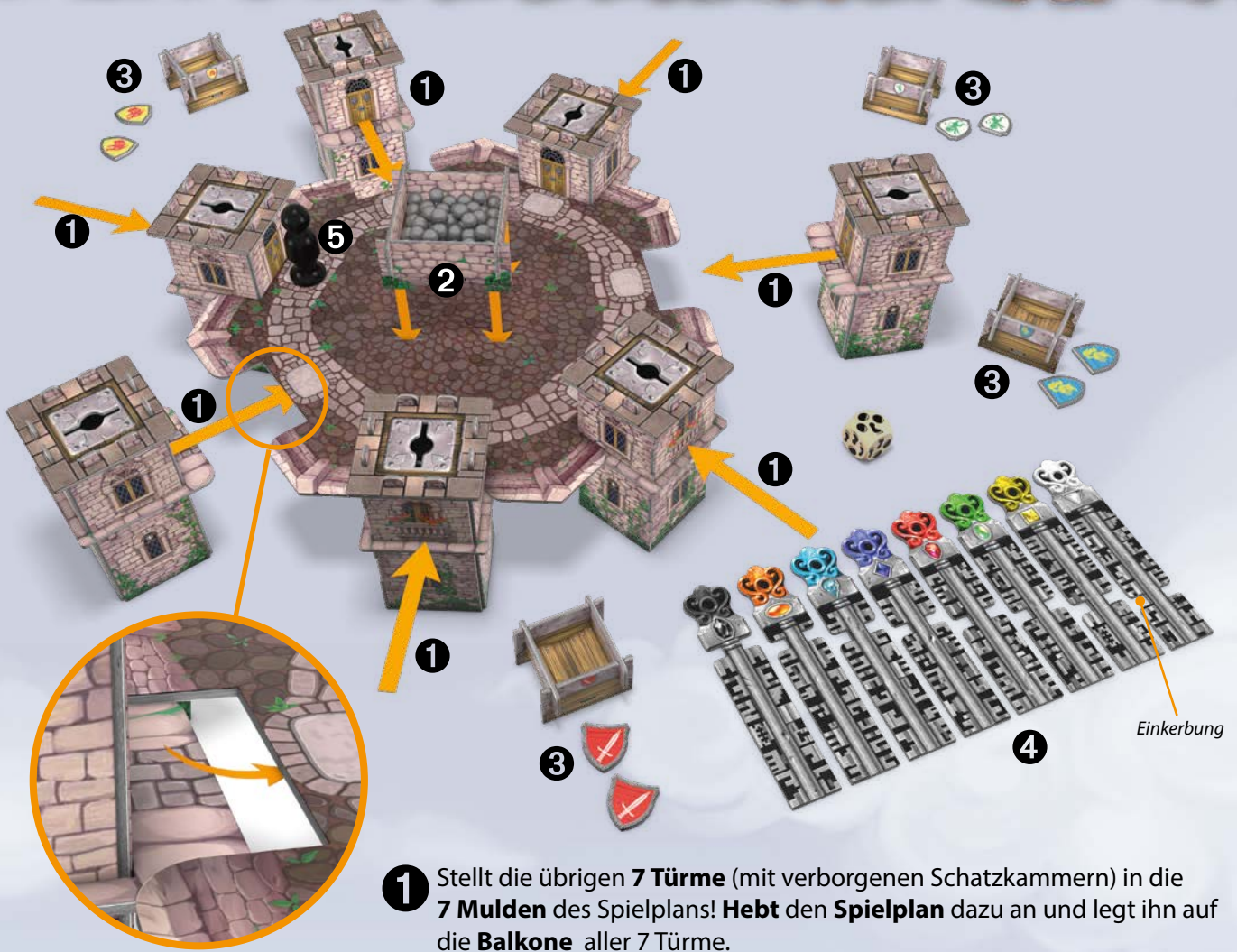
Vor jedem Spiel:

Stülpt über jede **Schatzkammer** einen **Turm**!



Mischt dann die **8 Türme**, ohne sie anzuheben so lange, bis niemand mehr weiß, wo welche Schatzkammer ist. Am besten schaut jeder mal kurz weg, damit niemand den kompletten Mischvorgang „verfolgen“ kann.

Sortiert dann **einen Turm** (zufällig) aus und stellt ihn, ohne drunter zu schauen, **beiseite**. Er wird nicht am Spiel teilnehmen. Niemand kennt seine Schatzkammer.



1 Stellt die übrigen **7 Türme** (mit verborgenen Schatzkammern) in die **7 Mulden** des Spielplans! **Hebt** den **Spielplan** dazu an und legt ihn auf die **Balkone** aller 7 Türme.

2 Steckst den **Perlenspender** in die Spielplanmitte. Befüllst ihn dann mit allen **80 Perlen**.

3 Jeder legt beide **Wappen** und die **Sammelkiste** derselben Sorte vor sich ab.

4 Legt alle **8 Schlüssel** in absteigender Reihenfolge ihrer Einkerbungen neben das Schloss.

- Wer zuletzt etwas aufgeschlossen hat, beginnt das Spiel.
- Er stellt den **Schlossmeister** (♁) auf das Feld vor einem beliebigen Turm.
- Dann nimmt er **14 Perlen** und wartet, bis es still ist. Langsam nacheinander wirft er **in jeden Turm** reihum **eine Perle** ... und danach in jeden Turm eine **zweite Perle**. Hört alle gut zu, wie tief die Perlen fallen, denn das ist ein erster Hinweis auf die passenden Schlüssel!
- Jetzt ist alles schlüsselfertig. Das Spiel kann beginnen. Auf geht's ...!

Das Spiel:

In jedem Zug füllst du **Perlen in die Türme**. Das Geräusch der fallenden Perle kann dir einen Hinweis darauf geben, wie **tief die Schatzkammer** eines Turms ist. Dann ziehst du den **Schlossmeister** zu einem Turm und solltest wissen, **welcher Schlüssel** in sein Schloss passt. Du wählst einen Schlüssel und steckst ihn **so tief es geht** in das Turmschloss. Lässt der Schlüssel sich **drehen**, kannst du den **Turm öffnen** und die **Perlen** der geheimen Schatzkammer bergen. Wer am Ende die **meisten Perlen** sammeln konnte, gewinnt.

SPIELABLAUF:

Ihr seid reihum am Zug. Bei deinem Spielzug tust du nacheinander diese **4 Dinge**:

1. Du würfelst

Dein Würfelergebnis zeigt ...

- eine **Anzahl Perlen** ● (1 bis 3) und
- eine **Anzahl Schritte** 🐾 (1 bis 3)



2. Du befüllst Türme mit Perlen

Nimm **so viele Perlen** aus dem Perlenspender, **wie dein Würfelergebnis** anzeigt. Werfe sie **einzel**n nacheinander in **verschiedene Türme** deiner Wahl.

Es gibt dabei 2 mögliche Sonderfälle, die erst im späten Spielverlauf eintreten können:

- Du würfelst 3 Perlen, obwohl nur noch 2 (verschlossene) Türme vorhanden sind. Dann – und nur dann – wirfst du 2 dieser Perlen in denselben Turm (deiner Wahl).
- Der Perlenspender ist leer (... was so gut wie nie passiert ...). Habt ihr es soweit kommen lassen, dann hält euch der Schlossmeister alle für unwürdig den Thron zu besteigen. Das Spiel endet sofort, **ihr habt alle verloren**.

3. Du bewegst den Schlossmeister

Ziehe den **Schlossmeister** im Uhrzeigersinn zu einem **anderen** Turm. (Er beendet seine Bewegung nie dort, wo er sie beginnt.) Der Schlossmeister betritt (und zählt) dabei **nur Felder**, an denen **noch ein Turm steht**. Die Schritte, die dein Würfelwurf zeigt, legen fest, um wie viele Türme du ihn dabei **höchstens** weiter bewegen darfst.



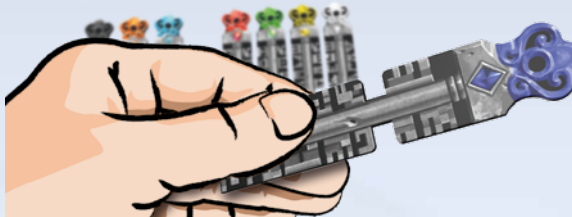
Mit den gewürfelten 3 Schritten kannst du den Schlossmeister um einen oder zwei oder drei Türme weiterziehen. Das Feld, an dem kein Turm mehr steht, zählst du dabei nicht mit.

4. Du schließt den Turm auf

Versuche **den Turm** zu öffnen, zu dem du den **Schlossmeister** gezogen hast. Deine Mitspieler können sich (mit Wappen) am Öffnen beteiligen.

→ Schlüssel wählen

Nimm einen **Schlüssel**, den du verwenden möchtest. **Sobald** du ihn in die Hand genommen hast, darfst du ihn **nicht mehr** gegen einen anderen Schlüssel **tauschen**.



→ Wappen einsetzen

Möchten sich **Mitspieler** an der Öffnung des Turmes **beteiligen** (um etwas vom Perlenschatz abzubekommen), können sie jetzt **eines ihrer Wappen zum Schlossmeister legen**. Allerdings könnt ihr jedes Wappen nur einmal im Spiel nutzen. **Danach ist es weg!**



Variante für Strategen:

Wenn ihr euch gerne als Entscheidungs-Strategen betätigt, dann könnt ihr folgende Variante ausprobieren:
Setzen mehrere Spieler ein Wappen ein, dann dürfen alle außer dem letzten Anbieter ihr Wappen wieder zurückziehen (bevor der Schlüssel am Turm ausprobiert wird). Wer sein Wappen zurückzieht, nimmt es wieder zu sich und ist dann (doch) nicht am Öffnen des Turms beteiligt. (Diese Variante ermöglicht es, auf später eingesetzte Wappen noch mit dem eigenen Rückzug zu reagieren. Damit lässt sich die Strategie verfolgen, möglicherweise keine Perlen mit weiteren Mitspielern teilen zu müssen).

→ Turm öffnen

Sobald alle **Mitspieler entschieden** haben, **ob** sie sich **mit einem Wappen** am Öffnen **beteiligen**, versuchst du den Turm, vor dem der Schlossmeister steht, **mit dem angekündigten Schlüssel aufzuschließen**.

Stecke den **Schlüssel** in das **Schloss oben im Turm** und schiebe ihn **langsam kerzengerade** in den Turm, bis er unten (an der Schatzkammer) anstößt. **Erst** wenn der Schlüssel **nicht mehr weiter** eingeschoben werden **kann**, prüfst du, ob er sich **um 90° drehen lässt**, weil seine Kerbe jetzt auf der richtigen Höhe ist. Nur wenn der Schlüssel während des Aufschließens unten im Turm (auf der Schatzkammer) aufsitzt, passt der Schlüssel und das Drehen ist gütig. *Achte beim Drehen darauf, dass sich die Kerbe am Schloss nicht verkantet.*

✗ Passt der Schlüssel nicht, ziehst du den Schlüssel **wieder aus dem Schloss** und legst ihn **zurück** in die Reihe der Schlüssel an seinen Platz. **Dein Zug ist beendet.**

✓ Wenn der Schlüssel passt, dann bewegst du **den ganzen Turm**, samt Schlüssel, **aus seiner Spielplanmulde** heraus, so dass er **frei steht**. Dann ziehst du **den Turm am gedrehten Schlüssel hoch**.



Passt! Der Schlüssel steckt so tief wie möglich im Schloss und seine Kerbe ist auf der richtigen Höhe: Der Schlüssel lässt sich drehen!

Du ziehst den Turm am gedrehten Schlüssel hoch. Die Schatzkammer kommt zum Vorschein und zeigt ihren Perlenschatz.

Passt nicht! Der Schlüssel steckt so tief wie möglich im Schloss, aber die Kerbe befindet sich oberhalb des Turms. Der Schlüssel lässt sich nicht drehen!

Passt nicht! Der Schlüssel steckt so tief wie möglich im Schloss, aber die Kerbe ist im Turm verschwunden. Der Schlüssel lässt sich nicht drehen!

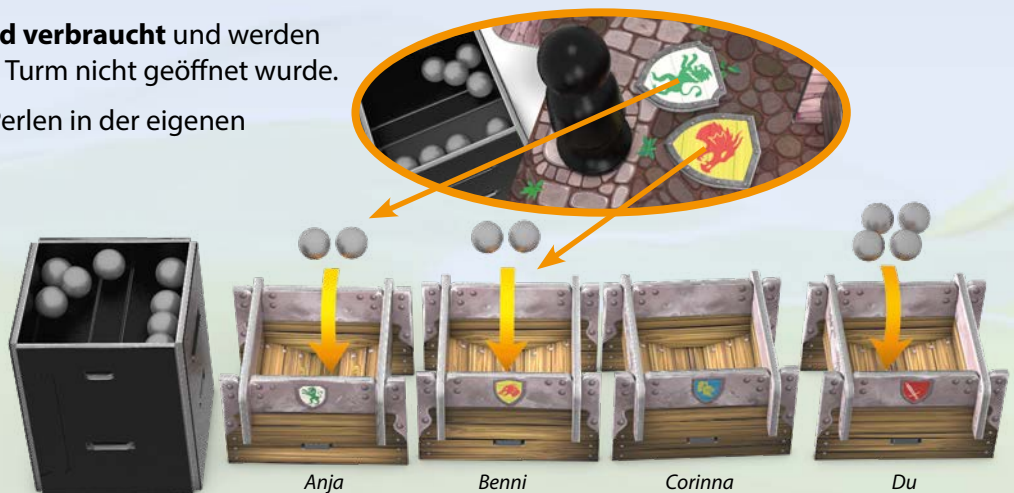
→ Perlen verteilen

- Hat **niemand ein Wappen** eingesetzt, freust du dich als Turmöffner: **alle Perlen der Schatzkammer gehören dir alleine!**
- Haben **Spieler Wappen eingesetzt**, teilst du die Perlen der geöffneten Schatzkammer mit ihnen **zu gleichen Anteilen**. Falls es einen **unteilbaren Rest** gibt, **bekommst du diese Perlen** noch dazu.

Alle eingesetzten Wappen sind verbraucht und werden zur Seite gelegt, auch wenn der Turm nicht geöffnet wurde.

Ihr sammelt alle gewonnenen Perlen in der eigenen **Sammelkiste!**

Beispiel: In der Schatzkammer, die du geöffnet hast, liegen 8 Perlen. Du teilst sie mit Anja und Benni, die beide ein Wappen eingesetzt haben. Corinna geht – weil sie kein Wappen verwendet hat – leer aus. Nachdem sich Anja, Benni und du je 2 Perlen genommen haben, sind noch 2 Perlen übrig. Die kannst du nicht gleichmäßig mit Anja und Benni teilen. Deshalb bekommst du als Turmöffner auch noch diese beiden Perlen. Super, das sind insgesamt 4 Perlen für dich!

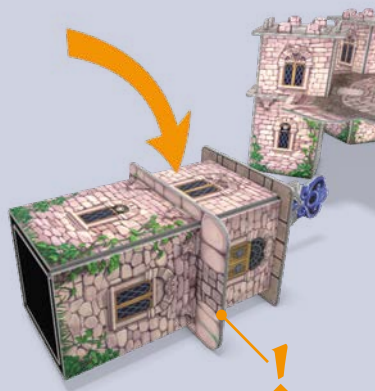


→ Verstaub den geöffneten Turm unter dem Spielplan:

Nachdem ihr die Perlen aus seiner Schatzkammer verteilt habt, verstaubt ihr den geöffneten Turm sofort unter dem Spielplan, so dass an seiner Mulde (und dem Spielfeld dort) **ab sofort kein Turm mehr steht**.



Stülpt den geöffneten Turm, samt Schlüssel, wieder über seine Schatzkammer...



... kippt den Turm zur Seite (aber nicht auf seinen Balkon) ...



... und schiebt ihn – wo er zuvor stand – unter den Spielplan.

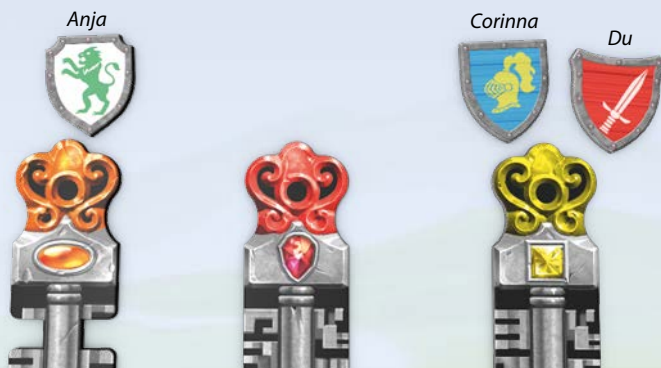
Danach ist dein **linker Nachbar am Zug**. Reiche ihm den Würfel.

Nur 2 Türme sind übrig! Erkennt den verwunschenen Schlüssel!

Nach der **Öffnung des 5. Turmes** sind nur noch **2 Türme übrig** und es liegen noch **drei Schlüssel** in der Auswahl. Jetzt fragt der Schlossmeister **sofort und einmalig** nach dem **verwunschenen Schlüssel**:

„Einer der Schlüssel passt nirgendwo. Nur wer diesen verwunschenen Schlüssel jetzt richtig entschlüsselt, wird am Ende des Spiels die Perlen des allerletzten verschlossenen Turms erhalten!“

Alle Spieler, die **noch Wappen** besitzen, dürfen jetzt – wenn sie wollen – **ein Wappen über dem Schlüssel** ablegen, den sie für den **verwunschenen Schlüssel** halten, der nirgendwo passt. Ihr tut dies **reihum nacheinander, beginnend** bei dem Spieler, der soeben **den 5. Turm geöffnet** hat. Auch wer noch beide Wappen besitzt, darf nur **eines davon** einsetzen, um auf den verwunschenen Schlüssel zu tippen. **Nur jetzt** – nicht mehr später im Spiel – ist das Tippen auf den verwunschenen Schlüssel möglich. Anschließend setzt ihr das Spiel, wie gewohnt fort. Am Zug ist – in unveränderter Reihenfolge – der linke Nachbar des Spielers, der den 5. Turm geöffnet hat.



Beispiel:

Anja tippt auf den orangen Schlüssel. Benni hat keine Wappen mehr und kann nicht tippen. Corinna tippt auf den gelben Schlüssel und du bist auch der Meinung, dass der gelbe Schlüssel der verwunschene Schlüssel ist, der nirgendwo passt.

Anmerkung:

Auch Schlüssel, an denen Wappen abgelegt wurden, können weiterhin zum Aufschließen verwendet werden – denn die dort abgelegten Wappen sind ja nur Vermutungen, dass es sich um den verwunschenen Schlüssel handeln könnte.

DAS ENDE DES SPIELS:

Habt ihr den **vorletzten Turm** geöffnet, endet der gewohnte Spielablauf.
Jetzt lüftet ihr das Rätsel um den verwunschenen Schlüssel!

Probiert aus, **mit welchem** der beiden verbliebenen Schlüssel sich der **7. Turm öffnen lässt**. Der **andere Schlüssel** (der nicht passt) **ist der verwunschene Schlüssel**. (Er passt in den 8. Turm, den ihr vor dem Spiel aussortiert habt.)

Seht jetzt nach, **wer** von euch **ein Wappen** am **verwunschenen Schlüssel** **abgelegt** hat:

- Liegt **kein Wappen** am verwunschenen Schlüssel, erhält **niemand** die Perlen der 7. Schatzkammer.
- Hat nur **ein Spieler** ein Wappen am verwunschenen Schlüssel abgelegt, **erhält er** ganz alleine **alle Perlen** der letzten, 7. Schatzkammer.
- Haben **mehrere Spieler** ein Wappen am verwunschenen Schlüssel abgelegt, **teilen** sie die Perlen der 7. Schatzkammer **zu gleichen Teilen** unter sich auf. Gibt es einen **unteilbaren Rest**, dann **bekommt** diese Perlen **niemand**.

Gewonnen!

Zählt eure Perlen! Wer die **meisten** gesammelt hat, darf sich als **König feiern lassen**, sofern er für Siegesfeiern aufgeschlossen ist. Natürlich kann er sich auch ganz verschlossen im stillen Schatzkämmerchen über seinen Sieg und seine künftige Regentschaft freuen.

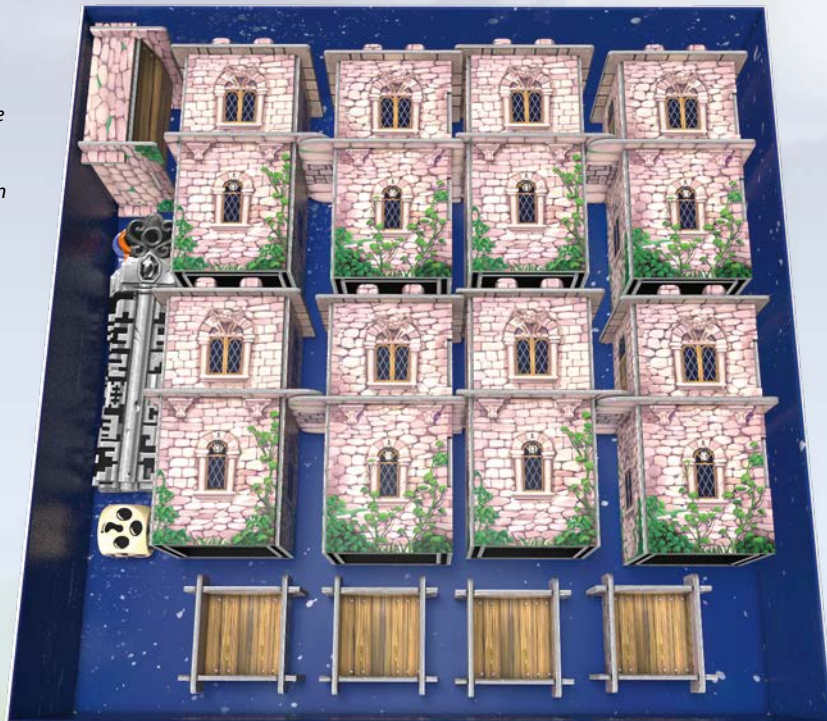
Und wenn es mehrere Sieger gibt – gibt es dann mehrere Könige ...? Wohl kaum. In diesem Fall setzt ihr einfach den 7 Schlössern die Krone auf ... und ermittelt den Thronfolger, **indem ihr gleich nochmal spielt!** Das ist doch ... schlüssig ... oder?!

Aufräumen:

Lass nach dem Spielen immer alle Türme, Schatzkammern und Kisten zusammengesteckt. Das Spielmaterial passt so komplett in die Schachtel – wie du hier siehst.

*Die Wappen kannst du mit im Papierbeutel der Perlen verstauen.
(Sollte dir dieser Beutel abhanden kommen, kannst du die Perlen auch zwischen den beiden kleinsten Schatzkammern in einem Turm lagern; die beiden kleinsten Schatzkammern passen nämlich in einen Turm hinein.)*

*Dann deckst du alles mit dem Regelheft zu und das **SCHLOSS DER 7 SCHLÖSSER** steht für das nächste Spiel wieder schlüsselfertig bereit.*



Art. Nr.: 60 110 5204

Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Folko Streese
Satz und Layout: Oliver Richtberg

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

