

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4396

TRÖLLE



HABA®

Habermas GmbH, 96473 Bad Rodach, Postfach 1107

TL 18001

Aufl. 1999/1

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 1999

Trollig

Ein Aktionsspiel für **2 - 4 Kinder ab 4 Jahren**. Mit zwei Spielvarianten für **Kinder ab 6**.

Spieldauer: ca.10 Minuten

Spielidee: Gunter Baars

Illustration: Thies Schwarz

Oje! Die räuberischen Trolle haben alle Schätze des Königs geraubt und versteinert. Wer schafft es, sie mit Hilfe des Zauberstabes wieder hervorzuzaubern? Vorsicht: Die Trolle sind wachsam!

Spielinhalt:

- 25 Steinplättchen
- 1 Zauberstab
- 4 Schatztaler



Spielziel:

Wer schafft es, mit etwas Glück und Geschick möglichst viele Schätze zu entzaubern?

Spielvorbereitung:

Am Besten spielt ihr auf einem weichen Untergrund - z.B. auf einem Teppich.

Seht euch die **25 Steinplättchen** an:

- Von oben sehen sie alle gleich aus, so als wären sie ganz normale, harmlose Steine...
- Wenn ihr euch jedoch die Unterseiten anschaut, so entdeckt ihr verschiedene Motive:

Ihr seht **5 Kronen, 5 Schmuckstücke, 5 Münzen** und **5 Zauberspiegel**: Die verzauberten Schätze des Königs! Außerdem seht ihr **5 Trolle**: Sie bewachen den geraubten Schatz.

Verdeckt nun die Motive und **mischt** die Steinplättchen: Der Schatz ist nun verzaubert. **Verteilt** sie anschließend so auf der Spielfläche, dass etwas Abstand zwischen den einzelnen Plättchen bleibt.

Der **Zauberstab** liegt bereit. Die vier Schatztaler werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf:

Wer hat die kleinsten Trollfüsse? *(Wenn der einfache Schuhgrößenvergleich keine Einigung bringt, werden schnell die Schuhe ausgezogen und die Füße aneinander gehalten).*

Du darfst das Spiel beginnen. Nimm den Zauberstab in die Hand und **klopfe** mit der **Kugel kräftig auf die Ränder der Steinplättchen** - so lange, bis sich ein erstes Steinplättchen umdreht.

Was ist zu sehen?

- Ein Teil des geraubten **Schatzes**? Du hast ihn entzaubert und darfst dieses Plättchen zu dir nehmen.
- Ein **Troll**? Drehe dieses Steinplättchen schnell wieder mit der **Hand um** und verstecke den Schatzwächter: Der Troll hat bemerkt, dass du auf der Suche nach den geraubten Schätzen bist.

Anschließend ist das im Uhrzeigersinn nachfolgende Kind an der Reihe. Es erhält den Zauberstab und klopft kräftig drauflos.

Spielende:

Das Spiel endet, ...

- wenn das erste Kind **drei gleiche Schätze** (z.B. drei Spiegel) gesammelt hat und so das Spiel gewinnt, oder
- wenn nur noch die **fünf Steinplättchen**, die auf der Rückseite **Trolle** zeigen, auf der Spielfläche liegen. Hier gewinnt das Kind mit den **meisten Schätzen**.

Spielvariante 1

Fünflinge!

Für 2 - 4 Kinder ab 6 Jahren.

Spielvorbereitung:

Die **Steinplättchen** werden so wie im Grundspiel auf der Spielfläche verteilt. Die **vier Schatztaler**, die jeweils ein wertvolles Stück aus der verzauberten Sammlung zeigen, werden **verdeckt und gemischt**. Jedes Kind nimmt sich einen Schatztaler, deckt ihn auf und bestimmt so, welche **Stücke** es im folgenden **Spiel entzaubern** muss (Krone, Schmuck, Münzen oder Zauberspiegel), um das Spiel zu gewinnen.

Spielablauf:

Wer hatte das Glück, die wertvolle Krone aufzudecken?
Du darfst beginnen. Nimm dir den Zauberstab.

Du darfst bis zu viermal auf die Steinplättchen klopfen:

- Du hast **drei Schläge**, um zu versuchen, **Teile des Schatzes zu entzaubern** (= *Steinplättchen umdrehen, Motiv aufdecken*).
- Du hast **einen Schlag**, um zu versuchen, ein beliebiges, **bereits entzaubertes** Teil des Schatzes wieder zu verzaubern (= *Motiv durch Klopfen verdecken*).
 - Dieser Zug muss **auch ausgeführt** werden, wenn nur Teile des Schatzes entzaubert sind, die für die **eigene Sammlung** benötigt werden.
 - Liegt kein bereits **entzaubertes Plättchen** (*Motiv oben*) aufgedeckt, so verfällt dieser Zug.
- Zeigt eines der umgedrehten Plättchen den **Troll**? Schnell wird es mit der Hand wieder umgedreht. Dein Zug ist für diese Runde nun **sofort beendet**, auch wenn noch nicht alle Schläge ausgeführt sind.

Die Steinplättchen, die Teile des Schatzes zeigen, bleiben **offen auf der Spielfläche** liegen. Und zwar so lange, bis ein Kind sie durch Klopfen erneut verzaubert

Spielende:

Liegen alle fünf Schätze einer Art entzaubert auf der Spielfläche? Das Kind, dem diese Teile gehören, gewinnt das Spiel.

Spielvariante 2

Zaubertrolle

Für 2 - 4 Kinder ab 6 Jahren.

Spielvorbereitung:

Die **Steinplättchen** werden so wie im Grundspiel auf der Spielfläche verteilt. Der **Zauberstab** liegt bereit. Die vier Schatztaler werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf:

Wer von euch hat die größten Trollfüße? Du darfst beginnen: Nimm dir den Zauberstab: Du darfst **bis zu viermal** auf die Ränder der Steinplättchen klopfen.

Ist es dir gelungen, ein Steinplättchen umzudrehen?

- **Zeigt es ein Teil aus dem verzauberten Schatz** (Münzen, Schmuck, Spiegel oder Krone)? Nimm es zu dir. Wenn du noch nicht viermal geklopft hast, darfst du den Zauberstab erneut schwingen.

- **Zeigt es einen Troll?** Du musst sofort stoppen, denn der Zaubertroll behindert deine magischen Zauberkräfte. Beginnend mit deiner linken Nachbarin/ deinem linken Nachbarn klopfen nun **alle Kinder reihum** genau einmal mit dem Zauberstab auf den Trollstein und versuchen so, seine Kraft zu brechen. Das Kind, dem es gelingt, den **Zaubertroll wieder umzudrehen**, darf dieses Plättchen zu sich nehmen. Zaubertrollsteine sind natürlich besonders wertvoll und zählen in der Endabrechnung **2 Punkte**. Wer hatte ursprünglich den Zaubertroll aufgedeckt? **Links** von diesem Kind geht die Spielerunde im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende:

Sind alle Steinplättchen verteilt? Nun werden die Punkte gezählt:

- **Münzen, Schmuck, Spiegel und Krone = 1 Punkt**
- **Trolle zählen 2 Punkte**
- Hast du von **einer Schatzsorte drei oder mehr Plättchen**? Dann gibt es 2 Sonderpunkte pro Schatzsorte.

Wer nun die **meisten Punkte** vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

Troll-time

A game of action for **2 - 4 players aged 4 and up**. With two variants for players **aged 6 and up**.

Length of the game: 10 minutes approx.

Game idea by: Gunter Baars

Illustration: Thies Schwarz

Oh no! The greedy trolls have robbed all the king's treasures and turned it into stone. Who will be able to make them reappear with the magic stick? But beware: The trolls are watching!

Contents:

- 25 little stone tiles
- 1 magic stick
- 4 treasure coins



Aim of the game:

Who will be able to break the spell for as many treasures as possible?

Preparation:

It is best to play on a soft surface, for example on a carpet.

Look at the **25 stone tiles**:

- On one side they all look the same: like normal stones ...
- On the other side you can see different pictures:

5 crowns, 5 pieces of jewellery, 5 coins and 5 magic mirrors. These are the spellbound treasures of the king. Furthermore there are **5 trolls**: They are guarding the stolen treasure.

Turn all the pictures upside down and shuffle the stone tiles: Now the treasure is spellbound. Then **distribute** them in such a way on your playing surface that there is a little distance between each tile.

Get the **magic stick** ready. The four treasure coins are not used and should be kept in the box.

How to play:

The player with the smallest, troll-like feet (*if you can't work out who has the smallest feet by comparing shoe sizes, take off your shoes and compare your feet by pressing them against each other*) may start and should take the magic stick. He or she should use the **bowl to strike the edges of the stone tiles** until one of them turns around.

What can you see?

- A piece of stolen **treasure**: That means you have broken the spell and may take it with you.
- A **troll**: Quickly **turn around** this tile with your **hand** and so put this guardian of the treasure back into hiding. The troll has noticed that you are looking for the stolen treasure.

It is then the turn of the next player, moving in a clockwise direction.

He or she should take the magic stick and strike the stone tiles.

End of the game:

The game is over, ...

- as soon as the first player has collected **three identical pieces of treasure** (for example three mirrors); this player is then proclaimed the winner, or
- when the only stones left are the **five stones** with the **trolls** on their flip side. In this case the player with the **biggest amount of rescued treasure** is the winner.

Variant 1

Quintuplets

For 2 - 4 players aged 6 and up.

Preparation:

Distribute the **stone tiles** as described for the basic game. Turn the **four treasure coins** - each of which shows a precious piece of the enchanted treasure - **face down**, and then **shuffle** them. Each player should take one coin, turn it around and so determine which **pieces** (crown, jewellery, coins or magic mirror) he or she has to **break the spell of**, in order to win the following game.

How to play:

The player who had the luck to uncover the precious crown may start, and should take the magic stick.

You may strike the stone tiles up to four times:

- you have **three strikes** to try and **release the spellbound treasure** (= *turn around a stone tile by striking it so that the picture is visible*),
- you have **one strike** to try and put a piece that is **lying exposed**, under a spell again (= *turn the stone tile around by striking it so that the picture is hidden*).
 - The fourth strike still has to be **carried out even** if the hidden pieces of treasure are necessary for your **own collection**.
 - If **no tile has been released from the spell** (*no picture turned face up*) the fourth strike can not be realized.
- Is there a **troll** on one of the turned over tiles? Turn it back again quickly with your hand. Your round is **immediately over**, even if you have not used up all of your strikes.

The stone tiles showing pieces of the treasure remain **face up on the game surface** until a player puts a spell on them again by turning them around with a strike ...

End of the game:

If the spell of all 5 pieces of one kind of treasure has

been broken and they are lying face up, the game is over and the player to whom this treasure belongs, wins the game.

Variant 2

Magic trolls

For 2 - 4 players aged 6 and up.

Preparation:

The **stone tiles** are distributed on the game surface as described in the basic game. Get the **magic stick** ready. The four treasure coins are not needed and should be kept in the box.

How to play:

The player with the biggest, troll-like feet may start and should take the magic stick. He or she can strike **up to four times** on the edges of the stone tiles.

Were you able to turn a stone tile face up?

- **If it shows a piece of the spellbound treasure** (coin, jewellery, mirror or crown), take this piece. If you have not yet used up the four strikes, you may use the magic stick again.
- **If it shows a troll**, you then have to **stop immediately** because the magic troll has prevented you from

using your magic powers. Starting with the player on your left, **all the other players** should then, **one by one**, use the magic stick to strike the stone with the troll once, and thus try to break its power. The player who is able to **turn around the troll face down again** should take the tile. The tiles with the trolls are especially valuable because at the end they are worth **two points**.

Which player has been the first to uncover the magic troll? The player on his/ her **left** continues the game.

End of the game:

Have all the stone tiles been distributed? Now count the points:

- **Coins, jewellery, mirror and crown = 1 point**
- **Trolls count for 2 points**
- If you have **three or more tiles of one type of treasure**, then you get 2 extra points per type of treasure.

The player with the **largest amount of points** wins the game.

Lutinerie

Un jeu plein d'action pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**. Avec deux variantes pour **enfants à partir de 6 ans**.

Durée du jeu : env. 10 minutes

Idée : Gunter Baars

Illustration : Thies Schwarz

Oh ! Les lutins ont volé tous les trésors du roi et les ont ensorcelés. Qui va réussir à les désensorceler à l'aide de la baguette magique ? Mais attention : Les lutins montent la garde !

Contenu du jeu :

- 25 plaquettes-pierres
- 1 baguette magique
- 4 thalers



But du jeu :

Qui va réussir, avec un peu de chance et d'habileté, à désensorceler le plus possible de pièces du trésor ?

Préparatifs :

Si possible, choisissez une surface de jeu molle - p. ex. un tapis.

Observez les **25 plaquettes-pierres** :

- Vues d'en haut, elles se ressemblent toutes, on dirait des pierres tout à fait normales, ...
- Cependant si vous les retournez, vous découvrez

différents motifs : **5 couronnes, 5 bijoux, 5 pièces de monnaie et 5 miroirs magiques** : le trésor ensorcelé du roi ! Il y a aussi **5 lutins** : ils gardent le trésor volé.

Maintenant cachez les motifs et mélangez les plaquettes : le trésor est alors ensorcelé. Ensuite **répartissez** les plaquettes sur la surface de jeu de manière à laisser un peu de place entre elles.

Préparez la **baguette magique**. Les quatre thalers dont on n'a pas besoin ici restent dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Qui a les plus petits pieds de lutin ? (*S'il n'est pas possible de départager les joueurs en comparant leurs pointures, les enfants se déchaussent et mettent leurs pieds les uns à côté des autres*).

Tu as le droit de commencer. Prends la baguette magique dans une main et **tape** avec la **boule sur le bord des plaquettes** jusqu'à ce que la première plaquette se retourne.

Qu'est-ce que tu vois ?

- Une pièce du **trésor** volé ? Tu l'as désensorcelée et as le droit de garder cette plaquette.
- Un **lutin** ? **Retourne** vite à nouveau cette plaquette avec ta **main** pour faire disparaître le gardien du trésor : le lutin s'est aperçu que tu étais à la recherche du trésor volé.

Après, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend la baguette magique et frappe avec force sur les plaquettes.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé ...

- lorsque un premier joueur a récupéré **trois pièces identiques du trésor** (p. ex. trois miroirs) et donc gagne le jeu, ou
- lorsque sur la surface de jeu il ne reste plus que les **5 plaquettes** au dos desquelles figurent les **lutins**. Le joueur qui a amassé le **plus de pièces du trésor** gagne le jeu.

Variante n° 1

Quintuplés !

Pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans

Préparatifs :

Répartir les **plaquettes** comme dans le jeu de base. **Retourner et mélanger** les **quatre thalers** qui représentent chacun une pièce précieuse du trésor ensorcelé. Chaque joueur prend un thaler, le retourne et sait ainsi quelles **pièces du trésor** il devra **désensorceler au tour suivant** (couronne, bijou, pièce de monnaie ou miroir enchanté) pour gagner le jeu.

Déroulement du jeu :

Qui a eu la chance de retourner la couronne ? Tu commences. Prends la baguette magique.

Tu as le droit de taper quatre fois sur les plaquettes-pierres :

- Tu as droit à **trois coups** pour essayer de **désensorceler des pièces du trésor** (= retourner les plaquettes-pierres, découvrir le motif).
- Tu as droit à **un coup** pour essayer d'ensorceler à nouveau une **pièce** quelconque du trésor **déjà désensorcelée** (= cacher le motif en tapant sur la plaquette pour qu'elle se retourne).
 - Ce dernier coup est **obligatoire**, même si uniquement des pièces du trésor dont tu as besoin pour ta **propre collection** sont désensorcelées.
 - S'il n'y a pas de **plaquette déjà désensorcelée** (= motif sur le dessus), tu passes ton tour.
- Est-ce que l'une des plaquettes montre le **lutin** ? Dépêche-toi de la retourner. Tu **n'as plus le droit de jouer** pendant ce tour, même si tu n'as pas donné tous les coups auxquels tu avais droit.

Les plaquettes qui représentent les pièces du trésor restent sur la **surface de jeu** de manière à **montrer les motifs**. Elles y restent jusqu'à ce le prochain joueur essaie de les ensorceler en tapant dessus ...

Fin du jeu :

Les 5 pièces semblables faisant partie du trésor sont toutes désensorcelées ? Le joueur auquel appartient ces pièces gagne le jeu.

Variante n° 2

Lutins magiciens

Pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans

Préparatifs :

Répartir les **plaquettes** sur la surface de jeu comme indiqué pour le jeu de base. Préparer la **baguette magique**. Les quatre thalers restent dans la boîte car on n'en aura pas besoin.

Déroulement du jeu :

Qui a les plus grands pieds de lutin ? Tu commences. Prends la baguette magique. Tu as le droit de taper **jusqu'à quatre fois** sur le bord des plaquettes.

Tu as réussi à retourner une plaquette ?

- Est-ce qu'elle représente une **pièce du trésor ensorcelé** (pièce de monnaie, bijou, miroir magique ou couronne) ? Prends la. Si tu n'as encore pas tapé 4 fois, tu as le droit de reprendre la baguette pour continuer de taper.

- **Est-ce qu'elle représente un lutin ?** Tu dois t'arrêter tout de suite, car le lutin magicien empêche tes forces magiques d'agir. En commençant par ton voisin/ta voisine de gauche, **tous les joueurs** tapent à tour de rôle une fois avec la baguette magique sur la pierre représentant le lutin et essaient ainsi de casser sa force. Le joueur qui réussit à **faire à nouveau retourner le lutin** a le droit de prendre cette pierre. Les pierres-lutins sont donc très précieuses : elles compteront **2 points** lors du comptage final. Qui a retourné en premier le lutin magicien ? Le joueur à **gauche** de ce premier joueur continue et le jeu est poursuivi dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Toutes les plaquettes sont distribuées ? Maintenant il faut compter les points :

- **Pièces de monnaie, bijoux, miroirs et couronne = 1 point**
- **Les lutins comptent 2 points**
- **Tu as trois pièces semblables ou plus du trésor ?**
Tu obtiens 2 points en plus par catégorie.

Celui qui a le **plus de points** gagne le jeu.

Trollen los!

Een actiespel voor **2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar**. Met twee spelvarianten voor **kinderen vanaf 6**.

Speelduur: ca. 10 minuten

Spelidee: Gunter Baars

Vormgeving: Thies Schwarz

O jee! De roofzuchtige trollen hebben alle schatten van de koning gestolen en in stenen veranderd. Wie lukt het om ze met behulp van het toverstokje weer tevoorschijn te toveren? Voorzichtig: De trollen houden de wacht!

Spelinhoud:

25 steenbrokjes

1 toverstokje

4 schatpenningen



Doel van het spel:

Wie slaagt er in om met wat geluk en een beetje behendigheid zo veel mogelijk schatten te onttoveren?

Spelvoorbereiding:

Jullie kunnen het best op een zachte ondergrond spelen, b.v. op een kleed.

Bekijken jullie eerst de **25 steenbrokjes**:

- Van boven zien ze er allemaal hetzelfde uit, alsof het heel gewone onschuldige stenen waren...
- Wanneer jullie ze echter aan de onderkant bekijken,

dan komen er verschillende afbeeldingen tevoorschijn: Er zijn **5 kronen, 5 juwelen, 5 munten en 5 toverspiegels** te zien: de betoverde schatten van de koning! Bovendien zien jullie **5 trollen**: dat zijn de bewakers van de geroofde schat.

Leg nu alle stenen met de afbeeldingen naar beneden en hussel ze door elkaar: Nu is de schat betoverd. **Verdeel** ze vervolgens over het speeloppervlak, zodat tussen alle afzonderlijke stenen een beetje ruimte ligt.

Het **toverstokje** ligt klaar. De vier schatpenningen zijn niet nodig en blijven in de doos.

Spelverloop:

Wie heeft de kleinste trollenvoetjes? *(Als het vergelijk van jullie schoenmaten geen uitkomst oplevert, trekken jullie snel je schoenen uit, zodat jullie je voeten naast elkaar kunnen houden).*

Jij mag het spel beginnen. Neem het toverstokje in je hand en **sla krachtig met de knikker op de randen van de steenbrokjes** - net zolang totdat één van de brokjes wordt omgedraaid.

Wat is er te zien?

- Een deel van de geroofde **schatten**? Jij hebt de betovering verbroken en mag het steentje voor je leggen.
- Een **trol**? Draai het steentje snel met je **hand weer om** en verstop de schatbewaarder: de trol heeft gemerkt dat je op zoek bent naar de geroofde schat.

Vervolgens is het volgende kind aan de beurt dat kloksgewijs naast je zit. Het neemt het toverstokje en slaat er flink op los.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, ...

- wanneer een kind als eerste **drie dezelfde schatten** (b.v. drie spiegels) heeft verzameld en zo het spel wint, of
- wanneer nog alleen de **vijf stenen**, waar op de achterkant een **trol** staat afgebeeld, op het speelveld liggen. In dit geval wint het kind met de **meeste schatten**.

Spelvariant 1

Vijflingen!

Voor 2 - 4 kinderen vanaf 6 jaar.

Spelvoorbereiding:

De **steenbrokjes** worden net als bij het basisspel over het speelveld verdeeld. De **vier schatpenningen**, waarop telkens een waardevol stuk uit de betoverde verzameling staat afgebeeld, worden **omgekeerd en geschud**. Elk kind ontvangt een schatpenning, draait deze om en bepaalt op deze manier welke **stukken** het in het hierna volgende **spel onttoveren** moet (kronen, juwelen, munten of toverspiegels) om het spel te winnen.

Spelverloop:

Wie is de gelukkige die de waardevolle kroon heeft getrokken? Jij mag beginnen. Neem het toverstokje.

Je mag tot maximaal vier keer op de steenblokjes slaan:

- Je hebt **drie slagen** om te proberen, **delen van de schat te onttoveren** (= *steenbrokjes omdraaien, afbeelding boven laten komen*).
- Je hebt **één slag** om te proberen een willekeurig, **reeds onttoverd** deel van de schat weer te betoveren (= *afbeelding door te slaan opnieuw omkeren*).
 - Deze handeling moet **ook worden uitgevoerd**, wanneer er alleen stukken van de schat onttoverd zijn, die voor je **eigen verzameling** nodig zijn.
 - Wanneer er geen enkel **onttovert steentje** (*afbeelding boven*) open ligt, dan vervalt deze beurt.
- Vertoont één van de omgedraaide steenbrokjes een **trol**? Snel draai je die met een hand weer om. Je beurt is voor deze ronde **meteen voorbij**, ook wanneer nog niet alle slagen zijn uitgevoerd.

De steenbrokjes, die delen van de schat vertonen, blijven **open op het speeloppervlak** liggen. En wel net zo lang tot een kind ze door erop te slaan opnieuw betovert ...

Einde van het spel:

Liggen alle vijf de schatten van één type onttoverd op tafel? Degene die deze soort had getrokken, heeft gewonnen.

Spelvariant 2

Tovertrollen

Voor 2 - 4 kinderen vanaf 6 jaar.

Spelvoorbereiding:

De **steenbrokjes** worden net als bij het basisspel over het speeloppervlak verdeeld. Het toverstokje wordt klaargelegd. De vier schatpenningen worden niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop:

Wie van jullie heeft de grootste trollenvoeten? Jij mag beginnen. Neem het toverstokje. Je mag **tot maximaal vier keer** op de randen van de steenbrokjes slaan.

Is het je gelukt om een steentje om te keren?

- **Stelt het een deel uit de betoverde schat voor** (munten, juwelen, spiegel of kroon)? Leg het voor je neer. Als je nog geen vier keer hebt geslagen, mag je het toverstokje opnieuw rondzwaaien.

- **Staat er een trol op afgebeeld?** Dan is **direkt je beurt voorbij**, want de tovertrol ontnemt je je magische toverkrachten. Vervolgens mogen **alle kinderen**, te beginnen bij je linker buurvrouw/man, **om de beurt** met het toverstokje op de trollenstein slaan en zodoende te proberen om zijn kracht te breken. Het kind dat er in slaagt om de **tovertrol weer om te draaien**, mag dit steentje voor zich leggen. Toverrollenstenen zijn natuurlijk extra veel waard en tellen aan het einde van het spel voor **2 punten**.

Wie had ook al weer de tovertrol tevoorschijn gehaald? De spelronde gaat opnieuw kloksgewijs verder met het kind dat **links** hiervan zit.

Einde van het spel:

Zijn alle steenbrokjes verdeeld? Nu worden alle punten geteld:

- **Munten, juwelen, spiegel en kroon = 1 punt**
- **Trollen tellen voor 2 punten**
- **Heb je van één der soorten schatten drie of meer stenen?** Dan krijg je per soort 2 bonuspunten.

Wie nu de **meeste punten** heeft verzameld, heeft gewonnen.