

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

# Das Zauberschloss

4429

The enchanted castle • Château magique • Het toverslot



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2003

## Das Zauberschloss

Ein Spiel für 2 - 7 fingerfertige Kinder von 6 - 99 Jahren. Mit Variante für Jüngere.

**Spielidee:** Wolfgang Panning

**Illustration:** Annette Roeder

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Tief im geheimnisvollen Zauberwald bauen kleine Handwerker fleißig an bunten, prächtigen Zauberschlossern.

Doch nur, wer Fingerspitzengefühl beweist und etwas Glück hat, kann sein Schloss vollenden, bevor der Magier Grummur auftaucht und Steine wegzaubert ...

### Spielinhalt:

40 Bausteine (je fünf Bausteine in Weiß, Gelb, Orange, Rot, Natur, Dunkelgrün, Hell - Dunkelblau)

1 doppelseitig bedruckter Spielplan

1 Stoffsäckchen

1 Spielanleitung

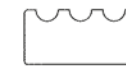
**Die fünf Bausteine einer Farbe haben jeweils fünf verschiedene Formen:**



*Spitzturm*



*Wehrturm*



*Schlossmauer*



*Pferdestall*



*Tor*

**ein Schloss  
aufbauen**

### Spielziel:

Wer hat mit etwas Glück und Fingerspitzengefühl als Erster ein eigenes Schloss vor sich stehen? Wie viele Bausteine es genau haben muss, ist von der Anzahl der Mitspieler abhängig.

### Spielvorbereitung:

- **Spielen 2 oder 3 Kinder:**

Sortiert zunächst die **Spitztürme** der **Farben Weiß, Gelb, Rot, Blau und Natur** aus und legt sie beiseite.

Die übrigen **vier Bausteine der Farben Weiß, Gelb, Rot, Blau und Natur** kommen in das Säckchen.

Alle weiteren übrigen Bausteine werden ebenfalls beiseite gelegt. Der **Spielplan** wird so auf den Tisch gelegt, dass die **vier Plätze** für die weißen Bausteine zu sehen sind.

- **Spiele 4 oder 5 Kinder:**  
Alle Bausteine außer den fünf dunkelgrünen und den fünf dunkelblauen werden in das Säckchen gelegt. Die Bausteine dieser beiden Farben werden beiseite gelegt.  
Der **Spielplan** wird so herum auf den Tisch gelegt, dass die **fünf Plätze** für die weißen Bausteine zu sehen sind.
- **Spiele 6 oder 7 Kinder:**  
Alle Bausteine werden in das Säckchen gelegt.  
Der **Spielplan** wird so herum auf den Tisch gelegt, dass die **fünf Plätze** für die weißen Bausteine zu sehen sind.

### Spielablauf:

Das Kind, das die Kleidung mit den meisten verschiedenen Farben trägt, darf beginnen. Haben mehrere Kinder gleich viele verschiedene Farben an, so beginnt das jüngste dieser Kinder.  
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

#### 1. Runde

Wer an der Reihe ist, zieht blind einen Baustein aus dem Säckchen und stellt ihn vor sich ab.

Wer einen weißen Baustein hervorzieht, zieht gleich einen neuen: So lange, bis er einen andersfarbigen Stein vor sich abstellen kann. Der bzw. die weißen Steine kommen zurück ins Säckchen.

#### 2. und alle folgenden Runden

Wer an der Reihe ist, zieht blind einen Baustein aus dem Säckchen. Nun kommt es auf **seine Farbe** und **seine Form** an:

- **Ist es kein weißer Baustein?**  
Überprüfe zuerst, ob du bereits einen Stein dieser Form hast.  
Nein? Prima! Du darfst ihn nehmen und vor dir ablegen.  
Ja? Du hast leider Pech gehabt und musst die **beiden Bausteine** zurück in das Säckchen legen.  
Überprüfe dann, ob du bereits einen Stein dieser Farbe hast.  
Nein? Glück gehabt!  
Ja? Du musst den Baustein, den du **schon länger hast**, zurück in das Säckchen legen.

- **Ist es ein weißer Baustein?**  
*Alle weißen Steine sind magische Steine des Magiers Gummlur. Sie erlauben es, Steine der anderen Spieler wegzuzaubern. Das magische weiße Schloss entsteht nach und nach auf dem Spielplan und verschwindet dann wieder.*

Stelle ihn auf den passenden Platz des Spielplanes. Schau dann nach, ob du bereits einen Stein dieser Form vor dir stehen hast.

**Form benötigt?  
Anderer Spieler  
hat benötigte  
Form? Nehmen**

**Weißes Schloss  
fertig? Steine  
zurück ins  
Säckchen**

**nächstes Kind**

**Schloss fertig?  
Sieg**

- **Hast du bereits einen Stein dieser Form?** Es geschieht nichts.
- **Hast du noch keinen Stein dieser Form?** Schau nach, ob einer der anderen Spieler einen Stein in dieser Form hat.  
**Wichtig:** Die Farbe darf in deinem Schloss noch nicht vorhanden sein!  
**Hat keiner der anderen Spieler einen passenden Stein,** geschieht nichts.  
**Hat jedoch einer der anderen Spieler einen passenden Stein?** Du darfst ihn nehmen und vor dir abstellen. Haben mehrere Spieler einen passenden Stein, darfst du dir aussuchen, von wem du den Stein nimmst.

**Steht das weiße Schloss fertig auf dem Spielplan?** Der Spieler, der den letzten Stein hinzugefügt hat, legt alle vier (bei 2 oder 3 Spielern) bzw. fünf (4 - 7 Spieler) Steine zurück ins Säckchen und schüttelt das ganze Säckchen mit Inhalt kräftig.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht einen Baustein aus dem Säckchen.

**Übrigens:** Wie ihr euer Schloss aufbaut, dürft ihr selbst entscheiden. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten!

### Spielende:

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler ein fertiges, buntes Schloss vor sich stehen hat und so das Spiel gewinnt.

Bei 2 - 3 Spielern besteht ein Schloss aus vier Bausteinen.  
Bei 4 - 7 Spielern besteht ein Schloss aus fünf Bausteinen.

### Spielvariante für jüngere Kinder:

- Die Spielvorbereitung bleibt wie im Grundspiel.
- Das Wegzaubern entfällt jedoch. Wer einen weißen Stein zieht, stellt ihn in die Mitte. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.
- **Das Spiel endet entweder, wenn ...**  
... das erste Kind sein Schloss fertig hat und so das Spiel gewinnt  
... oder das weiße Schloss fertig ist. Dann verlieren alle gemeinsam.

**Baustein ziehen,  
Farbe und Form  
betrachten: neh-  
men oder abgeben**

**Form schon  
vorhanden?  
Steine dieser  
Form abgeben**

**Farbe schon  
vorhanden?  
Älteren Stein  
abgeben**

**Weißer Stein?  
Auf Spielplan  
stellen**



# The enchanted castle

A game for 2 - 7 nimble-fingered players aged 6 to 99. With variant for younger players.

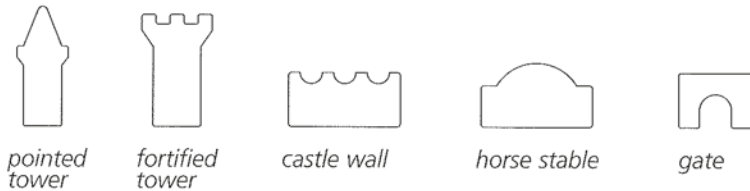
**Game idea:** Wolfgang Panning  
**Illustrations:** Annette Roeder  
**Length of the game:** 15 minutes approx.

Deep in the enchanted wood little craftsmen are eagerly constructing a colorful and magnificent enchanted castle.  
But only the one who proves to have nimble fingers and a bit of luck will be able to finish their castle before the magician Grindlebur appears and makes by magic the building blocks disappear ...

### Contents:

- 40 building blocks (five blocks each of the colors white, yellow, orange, red, natural, dark green, light and dark blue)
- 1 game board printed on both sides
- 1 little fabric bag
- 1 set of game instructions

The five building blocks of each color are five different shapes:



### Aim of the game:

Who, with a bit of luck and nimble fingers will be the first to finish a castle of their own? How many blocks it should be built with depends on the number of players.

### Preparation of the game:

- **2 or 3 players:**  
First sort out the **pointed towers** of the colors **white, yellow, red, blue and natural** and put them aside.  
The remaining **four blocks of the colors white, yellow, red, blue and natural** are put in the bag.  
All remaining building blocks are also put aside.  
Place the **game board** so that the four spaces for the white blocks can be seen.

build a castle

- **4 or 5 players:**  
Put **all the blocks except the five dark green and five dark blue ones** in the bag. The dark green and dark blue blocks are put aside.  
Turn the game board so that the **five spaces** for the white blocks can be seen.
- **6 or 7 players:**  
Put **all blocks** in the bag.  
Place the **game board** in such a way that all **five places** for the white blocks can be seen.

### How to play:

The player wearing clothes of the most different colors may start. If this is the case for several players, the youngest one starts.  
Play in a clockwise direction.

### 1st round

Whoever's turn it is, pulls a block out of the bag without looking and puts it in front of them.

Whoever pulls out a white block, immediately pulls out another one: until they can place a block of another color in front of them. The white block(s) are returned to the bag.

### 2nd and all following rounds

Whoever's turn it is pulls, without looking, a block out of the bag. **Color and shape** are now important.

**pull out building block: look at color and shape take ... or return**

**shape exists already: hand in a block of this color**

**color exists already: hand in old block**

**white block: place on game board**

- **If it is not a white block ...**  
... **first check if you already have a block of the same shape.**  
**No?** Perfect! Take it and put it in front of you.  
**Yes?** Unfortunately you were unlucky and have to return **both blocks** into the bag.  
**Then check if you already have a block of the same color.**  
**No?** Lucky you!  
**Yes?** You have to return the block, which you already had, to the bag.

- **Is it a white building block?**  
*All white blocks are the enchanted blocks of Grindlebur the magician. With them it is possible to make the blocks of other players disappear by magic. The enchanted white castle emerges step by step on the game board only to disappear again.*

Put the white block on the corresponding square of the game board. Then check to see if you have a colored block of this shape in front of you.

Shape needed?

- If you have a block of this shape, nothing happens.
- If you don't have a block of this shape, take a look to check if another player has a block of this shape.

**Important:** Your castle may not include two colors that are the same.

If nobody has the corresponding block, nothing happens.

If however another player has a corresponding block, you can take it and put it in front of you. If various players have a suitable block you can choose from whom you want to take the block.

Other player has shape needed? Take it

White castle finished? Blocks back into bag

Once the white castle on the game board is finished, the player who added the last block puts all four (2 or 3 players) or all five (4 to 7 players) blocks accordingly back into the bag and shakes it vigorously.

next player

Then it's the turn of the next player to pull a block out of the bag.

**By the way:** You decide for yourself how to construct your castles. There are lots of possibilities.

### End of the game:

castle finished: winner

The game ends as soon as the first player has a completed multicolored castle in front of them thus winning the game.

With 2 to 3 players, a castle consists of four blocks.

With 4 to 7 players, a castle consists of five blocks

### Variant for younger players:

- Preparation of the game as in the basic game.
- Disappearing by magic doesn't exist. Whoever pulls out a white block puts it in the centre. Then it's the next player's turn.
- **The game ends, either ...**  
... when the first player has finished their castle thus winning the game  
... or when the white castle is finished. Then all the players have lost together.



Jeu Habermäß n° 4429

# Château magique

Un jeu pour 2 à 7 joueurs habiles, de 6 à 99 ans. Avec variante pour joueurs plus jeunes.

**Idée :** Wolfgang Panning

**Illustration :** Annette Roeder

**Durée d'une partie :** env. 15 minutes

Plongés dans leur occupation, les petits maçons sont en train de construire des châteaux magiques de toutes les couleurs dans la forêt enchantée. Seul celui qui fera preuve d'adresse et aura de la chance pourra finir la construction de son château avant que le magicien Grummlur n'apparaisse et ne fasse disparaître les pierres.....

### Contenu :

- 40 blocs de construction (cinq de chaque couleur – blanc, jaune, orange, rouge, naturel, vert foncé, bleu clair, bleu foncé)
- 1 plateau de jeu imprimé des deux côtés
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

Les cinq blocs d'une couleur ont chacun une forme différente :



*tour pointue tour carrée mur d'enceinte écurie porte*

### But du jeu :

Qui va être assez adroit et avoir de la chance pour terminer en premier la construction de son château ? Le nombre de blocs avec lequel il faudra construire le château dépend du nombre de joueurs.

### Préparatifs :

- S'il y a 2 ou 3 joueurs :  
Trier les tours pointues de couleur blanche, jaune, rouge, bleue et naturelle et les mettre de côté.  
Les quatre autres blocs de couleur blanche, jaune, rouge, bleu et naturelle sont mis dans le sac.  
Tous les blocs restants sont aussi mis de côté.  
Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que les quatre emplacements prévus pour les blocs de couleur blanche soient visibles.

construire un château

- **S'il y a 4 ou 5 joueurs :**  
Mettre **tous les blocs** dans le sac, **excepté les cinq blocs vert foncé et les cinq blocs bleu foncé**. Mettre ceux-ci de côté.  
Poser le **plateau de jeu** sur la table de manière à ce que les **cinq emplacements** prévus pour les blocs blancs soient visibles.
- **S'il y a 6 ou 7 joueurs :**  
Mettre **tous les blocs** dans le sac.  
Poser le **plateau de jeu** sur la table de manière à ce que les **cinq emplacements** prévus pour les blocs blancs soient visibles.

### Déroutement du jeu :

Le joueur qui a le plus de vêtements de couleur blanche a le droit de commencer. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de vêtements blancs, c'est le joueur le plus jeune qui commence.  
Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1er tour

Celui dont c'est le tour tire un bloc du sac sans regarder et le pose devant lui.

Celui qui tire un bloc blanc, tire encore un autre bloc jusqu'à ce qu'il ait un bloc d'une autre couleur. Le bloc blanc ou les blocs blancs sont remis dans le sac.

### 2ème tour et tours suivants

Celui dont c'est le tour tire un bloc du sac sans regarder. Quelle est la couleur et quelle est la forme de ce bloc ?

- **Ce n'est pas un bloc blanc ?**  
Regarde d'abord si tu as déjà un bloc de cette forme.  
Tu n'en as pas ? Super ! Tu le gardes et le poses devant toi.  
Tu en as déjà un ? Pas de chance, tu remets les **deux blocs** dans le sac.  
Regarde aussi si tu as déjà un bloc de cette couleur.  
Tu n'en as pas ? Tu as de la chance !  
Tu en as déjà un ? Remets le bloc de la même couleur que tu avais tiré au cours du **tour précédent** dans le sac.
- **C'est un bloc blanc ?**  
*Tous les blocs blancs sont les pierres magiques du magicien Gummlur. Ils permettent de faire disparaître des blocs des autres joueurs. Le château magique aux blocs blancs prend peu à peu forme sur le plateau de jeu, puis il disparaît à nouveau.*

Pose-le à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Regarde alors si tu as déjà un bloc de cette forme devant toi.

tirer un bloc,  
regarder la  
couleur et la  
forme : le garder  
ou remettre

Forme déjà là ?  
Remettre les  
deux blocs

Couleur déjà là ?  
Remettre bloc  
précédent

Bloc blanc ?  
Le poser sur le  
plateau de jeu

Forme nécessaire ?  
Un autre joueur a  
la forme  
nécessaire ?  
Prendre le bloc

Château blanc  
fini ? Remettre  
les blocs dans le  
sac

joueur suivant

Château fini ?  
Victoire

- **Est-ce que tu as déjà un bloc de cette forme ?** Il ne se passe rien.
- **Tu n'as encore pas de bloc de cette forme ?** Regarde si l'un des autres joueurs a un bloc de cette forme.  
Mais **attention** aussi à la couleur ! Tu ne devras pas avoir de bloc de cette couleur dans ton château !  
**Si aucun des autres joueurs n'a de bloc qui convient**, il ne se passe rien.  
**L'un des autres joueurs a un bloc qui convient ?** Tu as le droit de le prendre. Pose-le devant toi. Si plusieurs joueurs ont un bloc qui convient, tu choisis toi-même le joueur auquel tu vas prendre le bloc.

**La construction du château aux blocs blancs est finie sur le plateau de jeu ?** Le joueur qui pose le dernier bloc remet tous les quatre blocs (s'il y a 2 ou 3 joueurs) ou les cinq (s'il y a 4 – 7 joueurs) dans le sac et secoue le sac bien fort.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de tirer un bloc du sac.

**Remarque :** chacun de vous construira son château à sa guise. Il y a plein de possibilités !

### Fin de la partie :

La partie est finie dès qu'un des joueurs a complètement fini de construire son château de toutes les couleurs : il est le gagnant.

S'il y a 2 – 3 joueurs, le château sera constitué quatre blocs.  
S'il y a 4 – 7 joueurs, le château sera constitué cinq blocs.

### Variante pour joueurs plus jeunes :

- Faire les préparatifs comme dans le premier jeu, mais on ne fera pas disparaître les blocs. Celui qui tire un bloc blanc le pose au milieu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

### La partie est finie

... quand un des joueurs a fini son château : il est le gagnant  
... ou quand le château blanc est fini. Les joueurs gagnent tous ensemble.



# Het toverslot

Een spel voor 2 – 7 vingervlugge kinderen van 6 – 99 jaar. Met varianten voor jongere kinderen.

**Spelidee:** Wolfgang Panning

**Illustraties:** Anette Roeder

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Diep in het geheimzinnige toverbos zijn kleine vakmannetjes druk bezig om een schitterend en kleurrijk toverslot te bouwen.

Maar alleen wie handig is en een beetje geluk heeft, kan zijn slot voltooien voordat Grimloer de tovenaars opduikt en stenen wegtovert ...

## Spelinhoud:

40 bouwstenen

(van elke kleur vijf bouwstenen in wit, geel, oranje, rood, natuur, donkergroen, licht- en donkerblauw)

1 aan beide kanten bedrukt spelbord

1 linnen zakje

1 spelregels

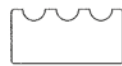
De vijf bouwstenen van één bepaalde kleur hebben telkens vijf verschillende vormen:



torenspits



verdedigings-toren



kasteelmuur



paardenstal



poort

## Doel van het spel:

een slot bouwen

Wie heeft met een beetje geluk en handigheid als eerste een eigen kasteel voor zich staan? Uit hoeveel bouwstenen het precies moet bestaan hangt af van het aantal medespelers.

## Spelvoorbereiding:

- Als er 2 of 3 kinderen meespelen:

Zoek als eerste de wit, geel, rood, blauw en natuur gekleurde torenspitsen uit en leg deze apart.

De overgebleven vier bouwstenen van deze kleuren (wit, geel, rood, blauw en natuur) gaan in het zakje.

Alle andere overgebleven bouwstenen worden eveneens opzij gelegd.

Het spelbord wordt zodanig op tafel gelegd dat de vier plekken voor de witte bouwstenen zichtbaar zijn.

- Als er 4 of 5 kinderen meespelen:

Alle bouwstenen behalve de vijf donkergroene en de vijf donkerblauwe worden in het zakje gedaan. De bouwstenen van deze twee kleuren worden apart gelegd.

Het spelbord wordt zodanig op tafel gelegd dat de vijf plekken voor de witte bouwstenen zichtbaar zijn.

- Als er 6 of 7 kinderen meespelen:

Alle bouwstenen worden in het zakje gedaan.

Het spelbord wordt zodanig op tafel gelegd dat de vijf plekken voor de witte bouwstenen zichtbaar zijn.

## Spelverloop:

Het kind dat de kleding met het grootste aantal kleuren draagt, mag beginnen. Als er meerdere kinderen evenveel kleuren aan hebben, dan mag de jongste van deze kinderen beginnen.

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

### 1e ronde

Degene die aan de beurt is, trekt zonder te kijken een bouwsteen uit het zakje en zet hem voor zich neer.

Wie een witte bouwsteen tevoorschijn haalt, pakt meteen nog een andere, net zo lang tot hij een steen van een andere kleur voor zich neer kan zetten.

De witte steen/stenen gaan terug in het zakje.

bouwsteen  
trekken, en op  
vorm en kleur  
letten: pakken of  
wegleggen

### 2e en alle volgende rondes

Degene die aan de beurt is, trek zonder te kijken een bouwsteen uit het zakje. Nu gaat het om de kleur en de vorm:

Vorm al in voor-  
raad? Stenen van  
deze vorm weg-  
leggen

- Is het geen witte bouwsteen?

Controleer eerst of je al een steen van deze vorm hebt.

Nee? Prima! Je mag hem houden en voor je neerleggen.

Ja? Dan heb je helaas pech gehad en moet je allebei de bouwstenen terug in het zakje doen.

Controleer vervolgens of je al een steen van deze kleur hebt.

Nee? Geluk gehad!

Ja? Je moet de bouwsteen die je al langer hebt terug in het zakje doen.

Kleur al in voor-  
raad? Je eerste  
steen van die  
kleur wegleggen

- Is het een witte bouwsteen?

Alle witte bouwstenen zijn magische stenen van Grimloer de tovenaars. Deze maken het mogelijk om stenen van andere spelers weg te toveren. Beetje bij beetje ontstaat het magische witte slot op het spelbord om vervolgens weer te verdwijnen.

Witte steen:  
op spelbord  
zetten

Zet hem op de overeenkomstige plaats op het spelbord. Vervolgens kijk je of je al een steen van deze vorm voor je hebt staan.

Vorm nodig?  
Andere speler  
heeft benodigde  
vorm? Pakken

- Heb je al een steen van deze vorm? Dan gebeurt er niets.
- Heb je nog geen enkele steen van deze vorm? Kijk of één van de andere spelers een steen van deze vorm heeft.

**Belangrijk:** in je slot mag de kleur nog niet aanwezig zijn!

Heeft geen enkele van de andere spelers een bijpassende steen, dan gebeurt er niets.

Heeft echter één van de overige spelers een bijpassende steen? Dan mag jij die pakken en voor je neerzetten. Als er meerdere spelers zijn met een bijpassende steen, dan mag je zelf kiezen van wie je de steen pakt.

Wit slot compleet?  
Stenen terug in  
het zakje

**Staat het witte kasteel in z'n geheel op het spelbord?** De speler die de laatste steen heeft getrokken, doet alle vier (bij 2 of 3 spelers) respectievelijk vijf (bij 4 – 7 spelers) de stenen terug in het zakje en schudt het hele zakje met inhoud stevig door elkaar.

volgend kind

Daarna is het volgende kind aan de beurt en haalt een bouwsteen uit het zakje tevoorschijn.

**Overigens:** hoe jullie je kastelen opbouwen, mogen jullie zelf beslissen. Er zijn een heleboel verschillende mogelijkheden!

Slot klaar?  
Gewonnen

### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers als eerste een compleet en gekleurd kasteel voor zich heeft staat en zo het spel wint.

Bij 2 – 3 spelers bestaat het slot uit vier bouwstenen.

Bij 4 – 7 spelers bestaat het slot uit vijf bouwstenen.

### Spelvariant voor jongere kinderen:

- De spelvoorbereiding blijft hetzelfde als bij het basisspel.
- Het wegtoveren vervalt echter. Wie een witte steen tevoorschijn haalt, zet deze in het midden. Daarna is het volgende kind aan de beurt.
- **Het spel is afgelopen, wanneer ...**
  - ... het eerste kind zijn slot heeft voltooid en zo het spel wint.
  - ... óf het witte slot compleet is. Dan verliest iedereen gezamenlijk.

