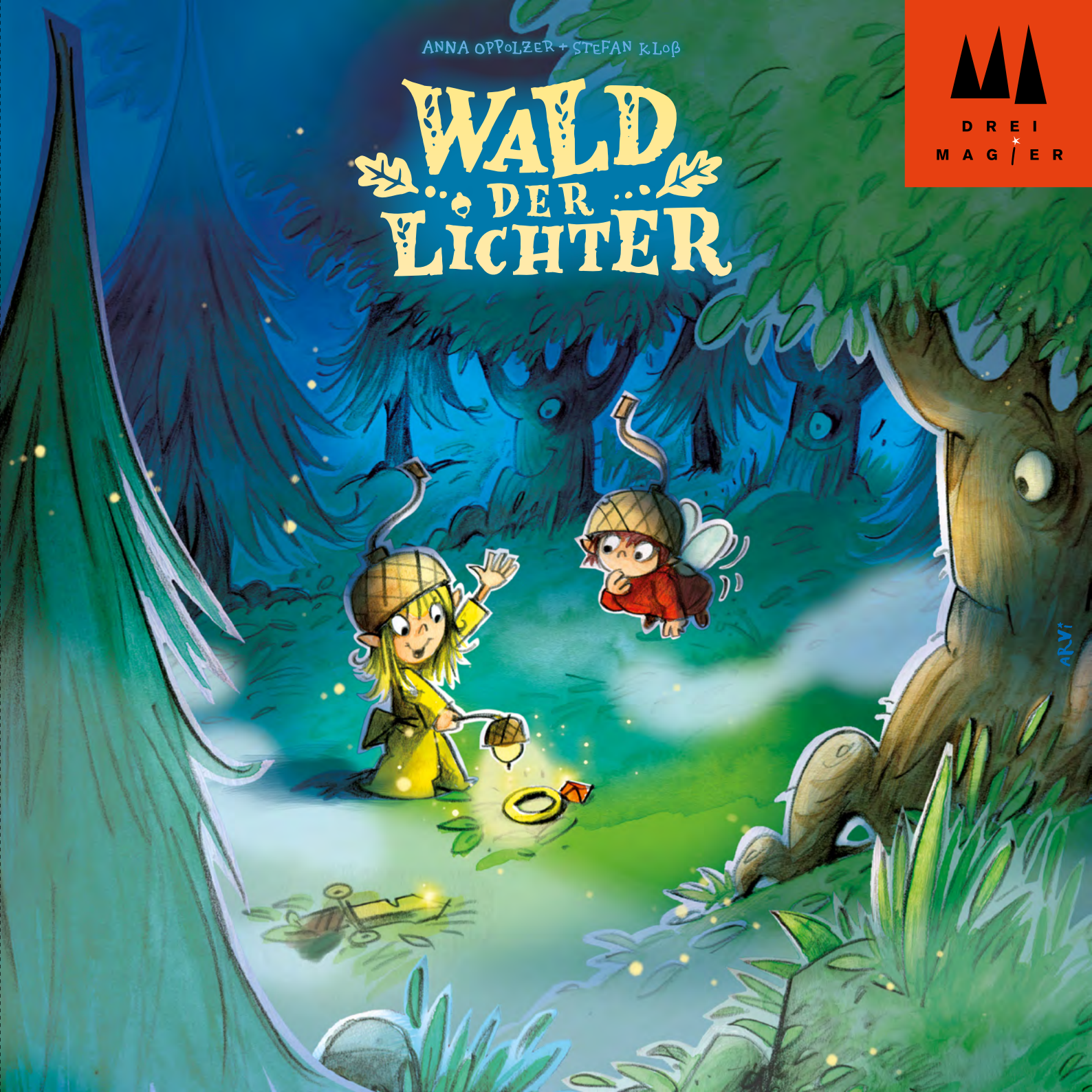


ANNA OPPOZLER + STEFAN KLOß

# WALD ... DER ... LICHTER



DREI  
MAGIER



ARVI

Im Lichterwald ist es dunkel geworden, denn der Wichtelschatz wurde vom bösen Gunthart gestohlen. Dieser Schatz ist nicht irgendein Schatz, er ist etwas ganz Besonderes. Denn nur er bringt den Wald zum Leuchten. Auf der Flucht hat Gunthart die Schätze im Wald versteckt und sie mit einem Nebelzauber belegt: Nur, wenn die Schätze in der richtigen Reihenfolge zurückgebracht werden, bricht der Zauber und der Wald kann wieder leuchten. Der Wichtelkönig Fridolin der 7te hat euch geschickt, um die einzelnen Schätze zu finden. Denn eure magischen Lichter machen die Schätze sichtbar. Merkt euch also gut, wo die Schätze versteckt sind, damit ihr sie dem König zurückbringen könnt. Er wird euch sehr dankbar sein.

Darkness has fallen upon the Forest of Lights because the evil Griswald has stolen the dwarves' treasure. This is not any old treasure; it is something very special because only this treasure can bring light to the forest. On his escape, Griswald hid the treasures in the forest and put them under a foggy spell: Only when the treasures are brought back in the right order, will the spell be broken and light return to the forest. Ethelred the Seventh, King of the Dwarves, has sent you off to find the individual treasures and bring them back to the king. Because your magic lights make the treasures visible. He will be very grateful.

La nuit est tombée dans la forêt des lumières, car le trésor des lutins a été volé par le méchant Gontrand. Ce trésor n'est pas n'importe quel trésor, il représente quelque chose de très spécial. Lui seul permet de rendre la forêt lumineuse. Au cours de sa fuite, Gontrand a caché les trésors dans la forêt et il les a affublés d'un sort brumeux : seulement si les trésors sont ramenés dans le bon ordre, le sort est brisé et la forêt peut de nouveau s'éclaircir. Le roi des lutins Fridolin VII. vous a envoyé pour trouver les différents trésors. Parce que vos lumières magiques rendent les trésors visibles. Vous devez donc bien mémoriser les endroits dans lesquels les trésors sont cachés afin de pouvoir les ramener au roi. Il vous sera très reconnaissant.

Nella foresta delle luci si è fatto tutto buio perché il malvagio Guttardo ha rubato il tesoro degli elfi. Questo tesoro non è un tesoro qualunque, è un tesoro del tutto particolare. Perché solo lui può far illuminare la foresta. Durante la fuga però Guttardo ha nascosto i singoli tesori nella foresta ricoprendoli di una nebbia incantata: solo quando i tesori vengono rimessi nella successione corretta l'incantesimo si rompe e la foresta può tornare a illuminarsi. Il re degli gnomi, Fridolino VII, vi ha mandato alla ricerca di tutti i tesori. Perché le tue luci magiche rendono visibili i tesori. Cercate bene, allora, dove sono nascosti i tesori per riportarli al re. E lui ve ne sarà molto grato.

## Inhalt



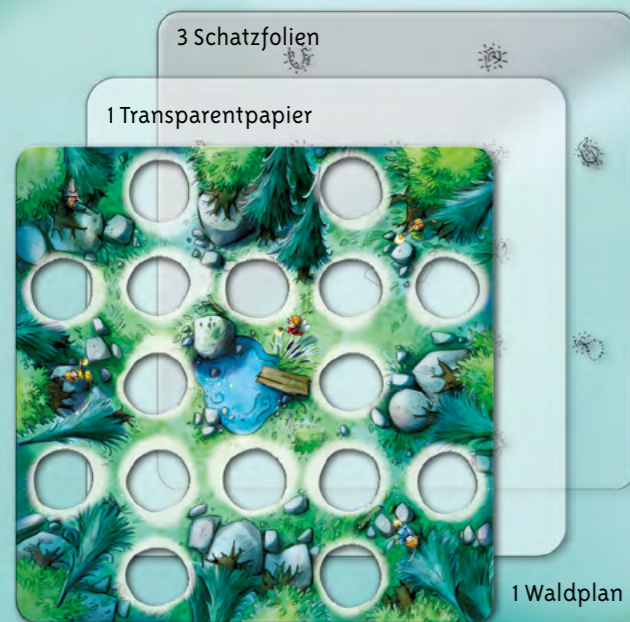
4 Wichtelplättchen

4 Lichter



16 Schatzplättchen

16 Waldplättchen



3 Schatzfolien

1 Transparentpapier

1 Waldplan

## Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Teile aus der Burg und dem Spielfeld heraus. Die **3 Schatzfolien** sind jeweils mit einer Schutzfolie versehen. Zieht diese **unbedingt** ab, bevor ihr das Spiel zum ersten Mal spielt.

## Vor jeder Spielrunde

Ihr spielt das Spiel im Schachtelboden.

Dazu müsst ihr es wie folgt aufbauen:

- Legt den Schachtelboden in die Tischmitte.
- Schiebt die 16 Waldplättchen in die freien Reihen des Schachtelbodens.
- Dann wählt ihr **eine** der 3 Schatzfolien aus und legt sie oben auf. Die restlichen Schatzfolien benötigt ihr für diese Spielrunde nicht. Legt sie zur Seite.
- Nun legt ihr das Transparentpapier darüber. Dreht die Schachtel ein paar Mal, damit keiner mehr weiß, wo sich welcher Schatz verbirgt.
- Abschließend legt ihr den Waldplan oben auf. Achtet darauf, dass alles an den Ecken einrastet.
- Jeder Spieler nimmt sich ein Licht- und ein Wichtel-Plättchen in einer Farbe. (Das Licht-Plättchen leuchtet dir den Weg im Wald, das Wichtel-Plättchen zeigt deine Spielerfarbe.)

- Legt die Rückseite der Spielregel als Übersicht bereit.
- Mischt die 16 Schatzplättchen verdeckt und legt sie bereit.
- Zuletzt deckt ihr **ein Schatzplättchen** auf. Diesen Schatz müsst ihr als erstes suchen. Jetzt kann es losgehen.

## Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, als erster eine bestimmte Anzahl Schatzplättchen vor sich liegen zu haben.

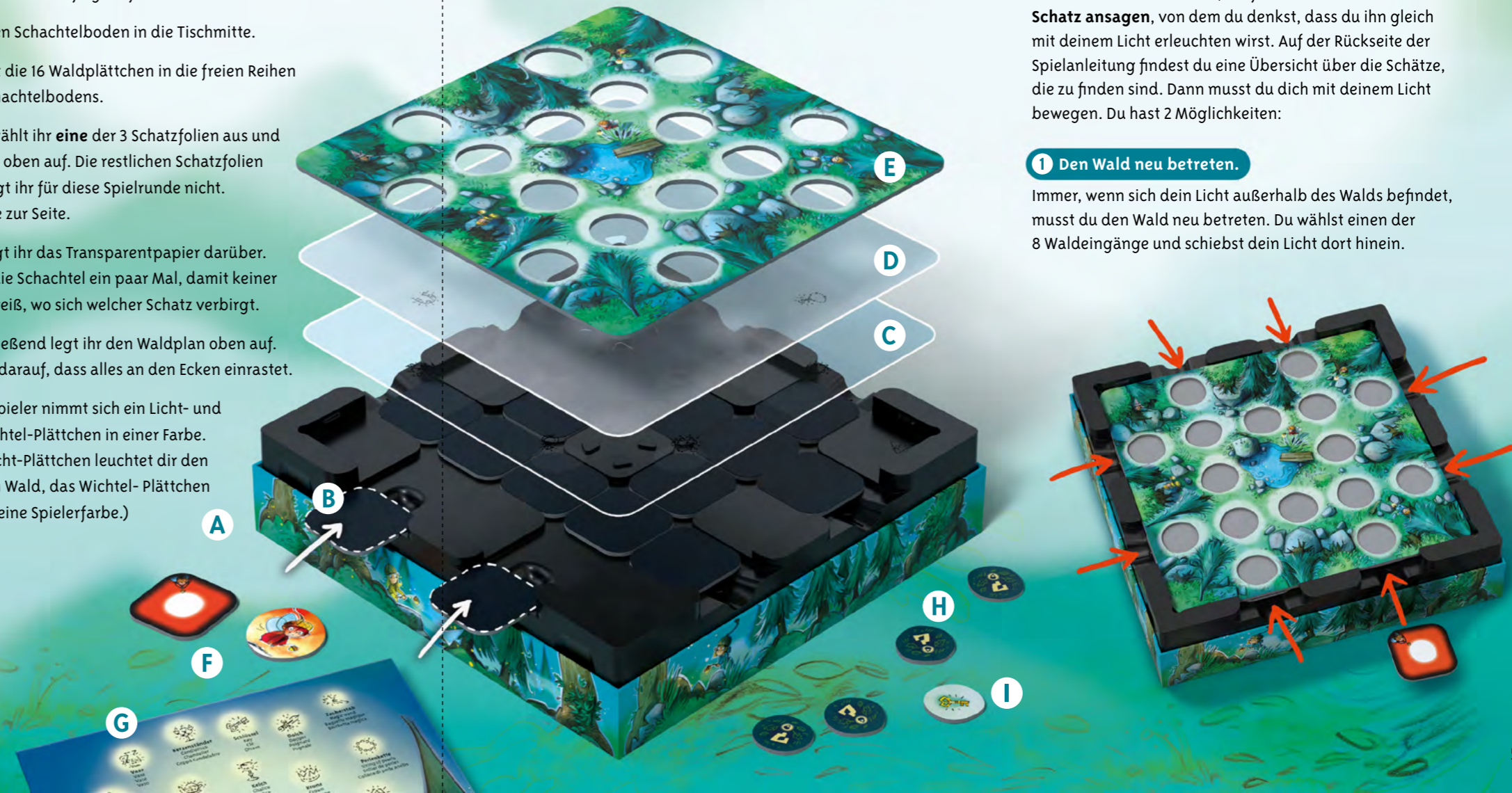
## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Ihr wollt den Schatz, der auf dem Schatzplättchen abgebildet ist, als erster finden.

Wenn du an der Reihe bist, darfst du zunächst **einen Schatz ansagen**, von dem du denkst, dass du ihn gleich mit deinem Licht erleuchten wirst. Auf der Rückseite der Spielanleitung findest du eine Übersicht über die Schätze, die zu finden sind. Dann musst du dich mit deinem Licht bewegen. Du hast 2 Möglichkeiten:

### 1 Den Wald neu betreten.

Immer, wenn sich dein Licht außerhalb des Walds befindet, musst du den Wald neu betreten. Du wählst einen der 8 Waldeingänge und schiebst dein Licht dort hinein.



## 2 Tiefer in den Wald hineingehen.

Ist dein Licht bereits im Wald, musst du dieses bewegen. Dazu nimmst du ein freies Waldplättchen und schiebst dieses in einen der Waldeingänge.

**Achtung: Du musst das Waldplättchen immer in eine Reihe schieben, in der sich dein Licht befindet.** Du darfst es auch in eine Reihe schieben, in der sich neben deinem Licht auch Lichter eines oder mehrerer Mitspieler befinden.



Beispiel: Benni darf das Waldplättchen in einen der grün markierten Eingänge hineinschieben. In die rot markierten Eingänge darf er das Waldplättchen nicht schieben, da er sonst sein eigenes Licht nicht bewegen würde.

Durch das Schieben wandert immer ein Plättchen auf der gegenüberliegenden Seite aus dem Spielfeld heraus:



Ist es ein **Waldplättchen**, legst du es neben dem Spielfeld bereit.



Ist es ein **Licht eines Mitspielers**, gibst du ihm das Licht. Wenn dieser Mitspieler an der Reihe ist, muss er den Wald neu betreten.



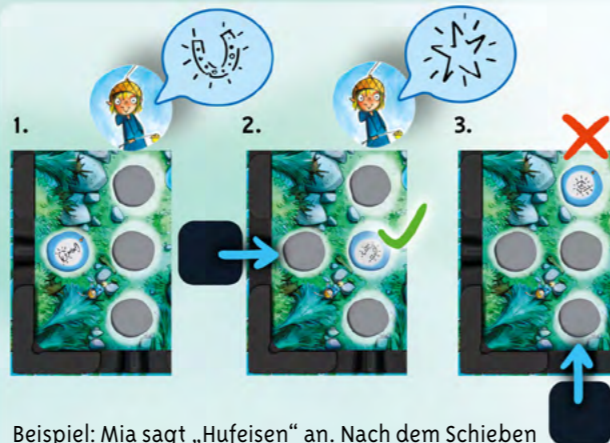
Ist es dein **eigenes Licht**, dann legst du es vor dir ab. In deinem nächsten Zug musst du den Wald neu betreten.

## Ein Schatz leuchtet auf

Immer, wenn sich ein Licht bewegt, leuchtet ein Schatz auf. Es kann ein gerade nicht gesuchter Schatz oder der gesuchte Schatz sein.

## Ein anderer als der gesuchte Schatz leuchtet auf.

- **Dein Licht erleuchtet den Schatz, den du zuvor angesagt hast.** Super, jetzt darfst du gleich noch einen Schatz ansagen und noch weiter in den Wald hineingehen. Du darfst also erneut ein Waldplättchen in einen der Waldeingänge schieben. Sagst du den nächsten Schatz auch richtig an, darfst du erneut ansagen und schieben usw. Dein Zug ist erst beendet, sobald du einen anderen Schatz angesagt hast, als dein Licht erleuchtet, oder du den richtigen Schatz gefunden hast.



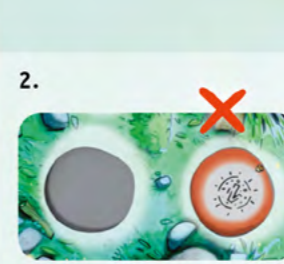
Beispiel: Mia sagt „Hufeisen“ an. Nach dem Schieben erleuchtet ihr Licht das „Hufeisen“. Sie darf also wieder einen Schatz ansagen und erneut schieben. Sie sagt „Stern“, aber ihr Licht erleuchtet den „Diamant“. Damit ist ihr Zug zu Ende.

- **Dein Licht erleuchtet einen anderen Schatz, als du zuvor angesagt hast, oder du hast keinen Schatz angesagt.** Merke dir den Ort dieses Schatzes gut. Vielleicht wird er später im Spiel noch gesucht oder er hilft dir auf dem Weg, den richtigen Schatz zu finden. Dein Zug ist damit beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

1.



2.



Beispiel: Lukas sagt „Krone“ an. Sein Licht erleuchtet aber die „Münze“. Damit ist sein Zug zu Ende.

- **Du hast dein Licht aus dem Spielfeld geschoben.** In diesem Fall legst du dein Licht vor dir ab. Dein Zug ist beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

## Der gesuchte Schatz leuchtet auf.

- **Dein Licht erleuchtet den gesuchten Schatz.** Klasse, du hast den gesuchten Schatz gefunden. Du nimmst das offene Schatzplättchen und legst es vor dir ab. Du nimmst das Schatzplättchen auch dann zu dir, wenn du zuvor einen anderen oder keinen Schatz angesagt hast.



- **Ein Licht eines Mitspielers erleuchtet den gesuchten Schatz.** Es kann vorkommen, dass durch das Schieben auch ein Licht eines Mitspielers mitgeschoben wird und der gesuchte Schatz dadurch im Licht eines Mitspielers aufleuchtet. In diesem Fall hat dein Mitspieler Glück und erhält das Schatzplättchen. Du gehst leider leer aus.

Mit dem Finden des gesuchten Schatzes endet dein Zug und dein linker Nachbar ist an der Reihe – auch, wenn ein Mitspieler den Schatz erhalten hat. Anschließend deckst du ein **neues Schatzplättchen** auf. Der dort abgebildete Schatz muss als nächstes gefunden werden.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass der neu aufgedeckte Schatz bereits durch ein Licht eines Spielers erleuchtet wird. Dann bekommt der Spieler den Schatz, dessen Licht ihn erleuchtet. Ihr deckt dann einen neuen Schatz auf.

## Spielende

Sobald einer von euch **5 Schätze** (2 und 3 Spieler) oder **4 Schätze** (4 Spieler) vor sich liegen hat, gewinnt er oder sie.

## Spieltipps

- Zu Spielbeginn wisst ihr natürlich nicht, wo sich die einzelnen Schätze befinden. Im Spielverlauf findet ihr nach und nach Schätze, die vielleicht später noch gesucht werden. Merkt euch gut, wo sie zu finden sind.

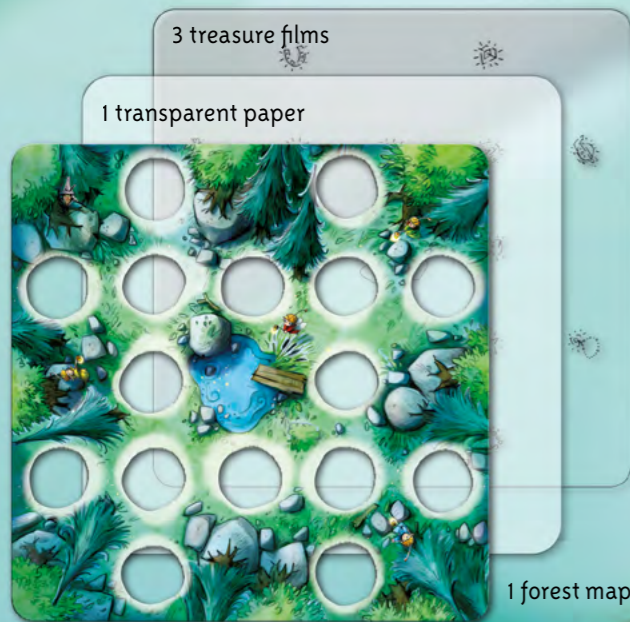
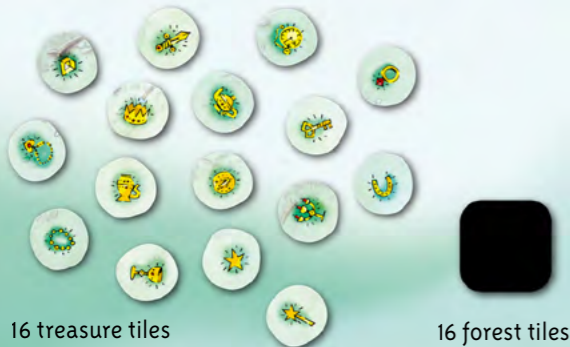
- Wenn sich ein Licht eines Mitspielers direkt vor deinem befindet, darfst du dieses Licht vor dir herschieben. Das Licht des Mitspielers erleuchtet soeben den Schatz, den du dann ansagen musst. Somit bist du noch einmal an der Reihe. Vorsicht: Wenn das Licht des Mitspielers nachdem Schieben den gesuchten Schatz erleuchtet, bekommt der Mitspieler den Schatz!



- Um einen Schatz zu finden, darfst du so viele Umwege gehen, wie du möchtest. Das kann sinnvoll sein, wenn du weißt, wo der Schatz versteckt ist und sich ein Mitspieler auf dem direkten Weg davor befindet. Du willst das Licht des Mitspielers natürlich nicht auf den gesuchten Schatz schieben. Wenn du dir gut gemerkt hast, wo alle Schätze liegen, kannst du auch einen längeren Weg zum gesuchten Schatz überwinden.

- Wichtig: Achtet immer darauf, dass ihr die Plättchen auf allen Seiten komplett unter den Waldplan schiebt, sonst können sich die Plättchen verkanten. Sollten sie sich doch einmal verkanten, müsst ihr den Waldplan, das Transparentpapier und die Schatzfolie anheben – ohne die Schätze anzusehen – und die Plättchen wieder ordnen.

**Contents**



**Once before the first game**

Press all the parts out of tableaus.  
The **3 treasure films** have a protective foil.  
This **must** be pulled off before you play the game for the first time.

**Before every game**

The game is played in the bottom of the box.  
This has to be assembled as follows:

- A** Place the bottom of the box in the middle of the table.
- B** Slide the 16 forest tiles into the free rows of the bottom of the box.
- C** Then choose **one** of the 3 treasure films and place it on the top. You do not need the rest of the treasure films for this round. Put them to one side.
- D** Now place the transparent paper over it. Turn the box a few times so that no-one knows where which treasure is hidden.
- E** Finally, place the forest map on top. Make sure that everything snaps in at the corners.
- F** Every player chooses one light tile and one dwarf tile in one colour. (The light tile shines your way through the forest, the dwarf tile shows your player colour.)

- G** Place the rules of the game rear side up on the table as a guide.
- H** Shuffle the 16 treasure tiles without looking and place them at the ready.
- I** Then turn over **one treasure tile**. This is the treasure that you have to find first. So, off you go.

**Aim of the game**

The aim of the game is to be the first player to have a certain number of treasure tiles in front of them.

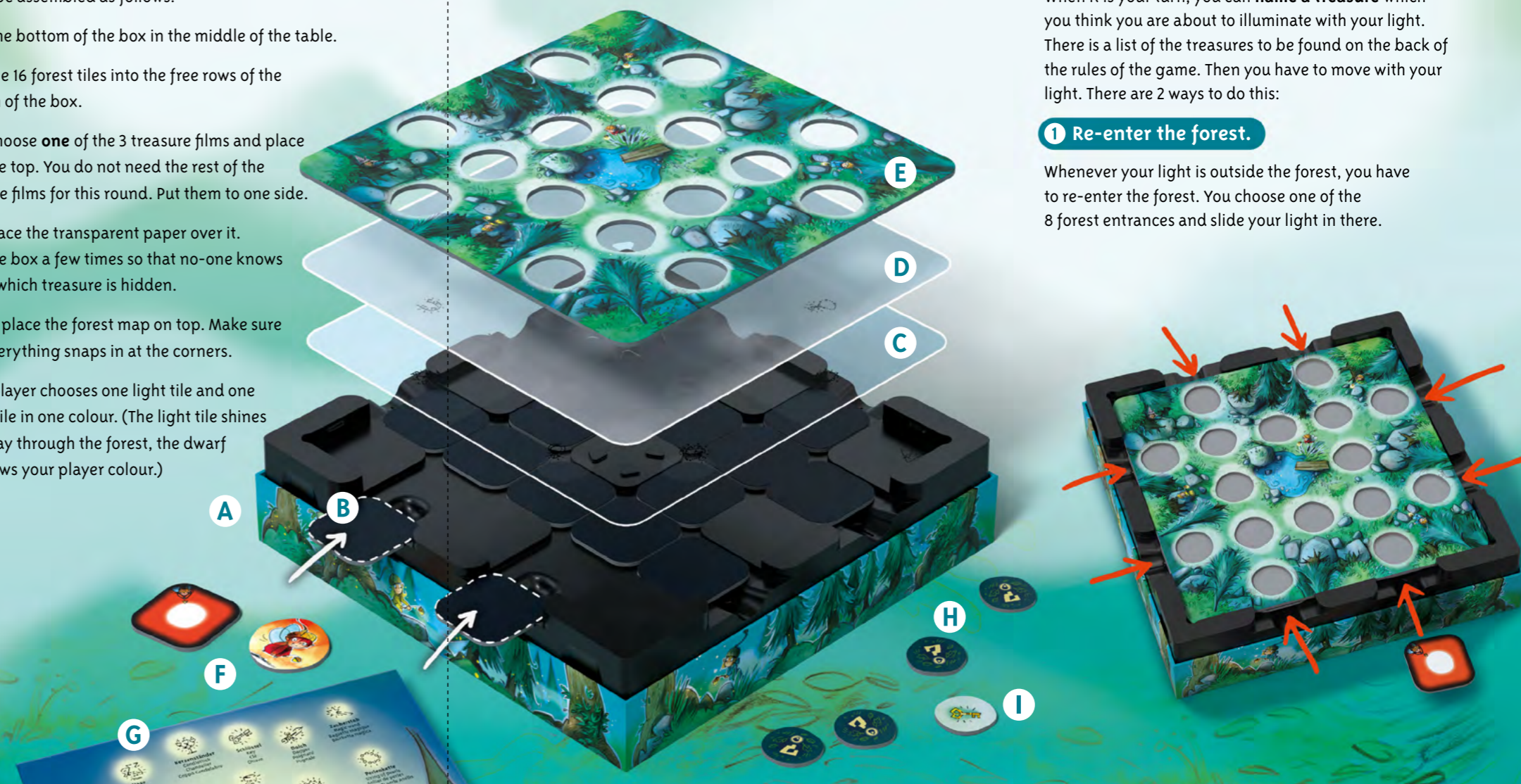
**How to play**

You take turns in clockwise direction. The youngest player begins. You want to find the treasure shown on the treasure tile first.

When it is your turn, you can **name a treasure** which you think are about to illuminate with your light. There is a list of the treasures to be found on the back of the rules of the game. Then you have to move with your light. There are 2 ways to do this:

**1 Re-enter the forest.**

Whenever your light is outside the forest, you have to re-enter the forest. You choose one of the 8 forest entrances and slide your light in there.

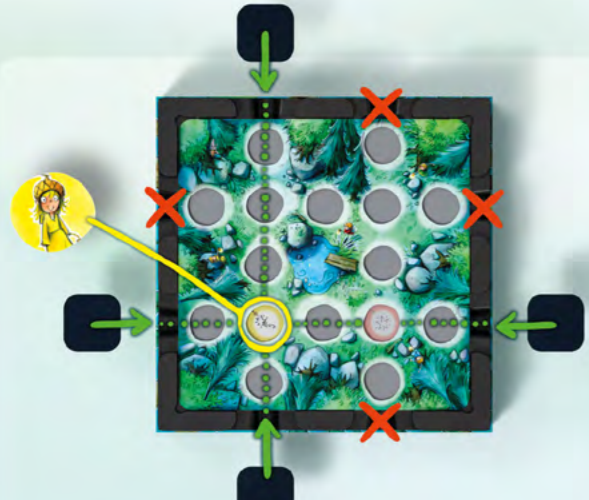


## 2 Go deeper into the forest.

If your light is already in the forest, you have to move it. To do this, you take a free forest tile and push it into one of the forest entrances.

**Attention:** You must always push the forest tile into a row in which your light is.

You can also push it into a row in which there are also lights of one or more players next to your own light.



Example: Benny can push the forest tile into of the entrances marked green. He cannot push the forest tile into the entrances marked red because he would not move his own light otherwise.

When a tile is pushed in, a tile is always pushed out on the other side of the playing field:



If it is a **forest tile**, keep it ready at the side of the playing field.



If it is **another player's light**, you give him the light. He/she then has to re-enter the forest when it is his/her turn.



If it is your **own light**, put it in front of you. You have to re-enter the forest at your next turn.

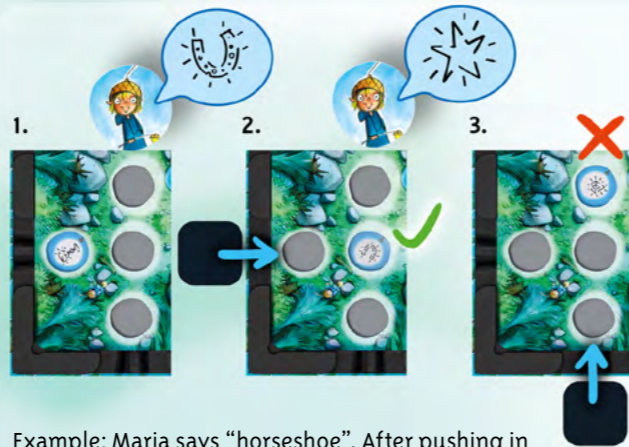
## A treasure lights up

Whenever a light is moved, a treasure lights up. It might or might not be the treasure that you are looking for.

## A treasure that you are not looking for lights up.

- **The light illuminates a treasure that you said it would.**

Super, now you can name another treasure and move further into the forest. So, you can push another forest tile into one of the forest entrances. If the next treasure that you name is also correct, you can name another one and push in a tile and so on. Your turn finishes when you say a different treasure to the one that your light illuminates or you find the right treasure.



Example: Maria says "horseshoe". After pushing in a tile, her light illuminates the "horseshoe". So, she can name another treasure and push in another tile. She says "star" but her light illuminates the "diamond". Her turn is then over.

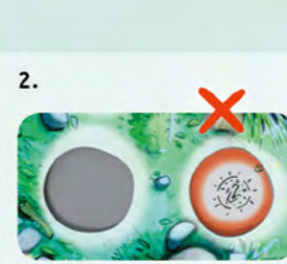
- **Your light illuminates a different treasure to the one you said or you did not name a treasure.**

Remember where this treasure is. It could perhaps be one that must be searched for later or it helps you on the way to finding the right treasure. Your turn has finished and the player to your left comes next.

1.



2.



Example: Luke says "crown" but his light illuminates the "coin". His turn is finished.

- **You have pushed your light out of the forest.**

You put your light down in front of you. Your turn has finished and the player to the left of you comes next.

## The treasure that is being searched for lights up.

- **Your light illuminates the treasure that is being searched for.**

Great! You found the right treasure. You take the open treasure tile and put it in front of you. You also take the treasure tile even if you said a different treasure or no treasure before.



- **Another player's light illuminates the treasure that is being searched for.**

Another player's light might also be pushed when you push your own and the searched for treasure is illuminated by the other player's light. In this case, your opponent got lucky and gets the treasure tile. You lose out, unfortunately.

Your turn finishes on finding the right treasure and the player to your left comes next – even if another player got the treasure. Then, you turn over a **new treasure tile**. The treasure that it shows is the next one to be searched for.

Note: The newly revealed treasure might already be illuminated by a player's light. In this case, the player whose light is illuminating it gets the treasure. You then turn over another treasure tile.

## End of the game

As soon as one of you has **5 treasures** (2 and 3 players) or **4 treasures** (4 players) in front of you, you have won.

## Tips

- At the beginning of the game, of course, you do not know where the individual treasures are. As the game progresses, you will find treasures which you may have to search for later. Remember where to find them.

- If another player's light is directly next to you, you can push it along in front of you. The other player's light illuminates the treasure that you have to name. So, you get another turn.

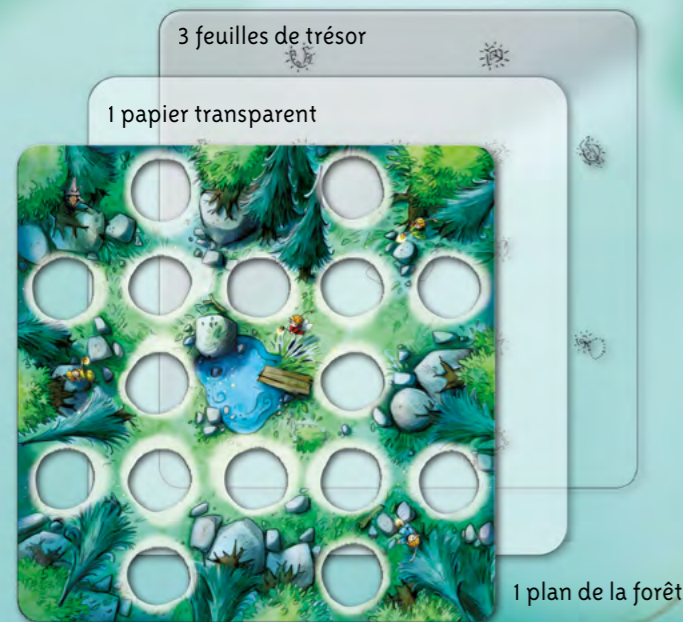
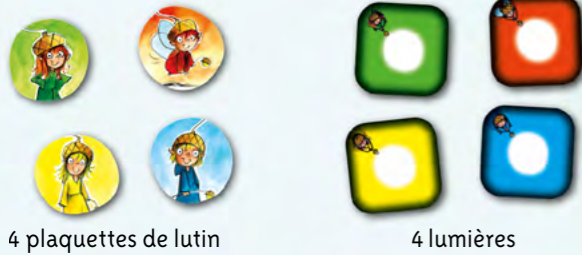
Careful: If, after pushing, the other player's light illuminates the treasure that you are looking for, the other player gets the treasure!



- You can take any route you like to find a treasure. This can be helpful when you know where the treasure is hidden and another player is directly on the way in front of you. Of course, you do not want to push the player onto the right treasure. If you have remembered well where all the treasures are, you can take a longer route to the treasure that is being searched for.

- Important: Always make sure that you push the tiles completely under the forest map on all sides otherwise they could stick. If they should stick, you have to lift the forest map, the transparent paper and the treasure film – without looking at the treasures – and straighten the tiles.

## Contenu



## Une seule fois avant la première partie

Détachez d'abord toutes les pièces des plaques.

Les **3 feuilles à trésor** sont pourvues respectivement d'un film de protection. Celui-ci doit **impérativement** être retiré avant de jouer pour la première fois.

## Avant chaque partie

Vous jouez ce jeu dans le fond de la boîte. Pour ce faire, il doit être préparé comme suit :

- Placez le fond de la boîte au centre de la table.
- Enfichez les 16 plaquettes de forêt dans les rangées libres du fond de la boîte.
- Ensuite, vous devez sélectionner **une** des 3 feuilles de trésor et la placer sur le dessus. Vous n'avez pas besoin des feuilles de trésor restantes pour cette partie. Mettez-les de côté.
- Placez alors le papier transparent par-dessus. Tournez la boîte à plusieurs reprises de façon à ce que plus personne ne sache à quel endroit se trouvent les différents trésors.
- Pour finir, placez le plan de forêt sur le dessus. Veillez à ce que tout s'enclenche dans les coins.
- Chaque joueur prend une plaquette de lumière et une plaquette de lutin de couleur identique. (La plaquette de lumière t'éclaire le chemin dans la forêt, la plaquette de lutin indique ta couleur de joueur.)

- Positionnez le verso de la règle du jeu de façon à disposer d'une vue d'ensemble.
- Mélangez les 16 plaquettes de trésor face cachée vers le haut et mettez-les en place.
- Pour finir, vous devez découvrir **une plaquette de trésor**. Vous devez rechercher ce trésor en premier. Maintenant, c'est parti.

## But du jeu

Le but du jeu consiste à être le premier à disposer d'un certain nombre de plaquettes de trésor devant soi.

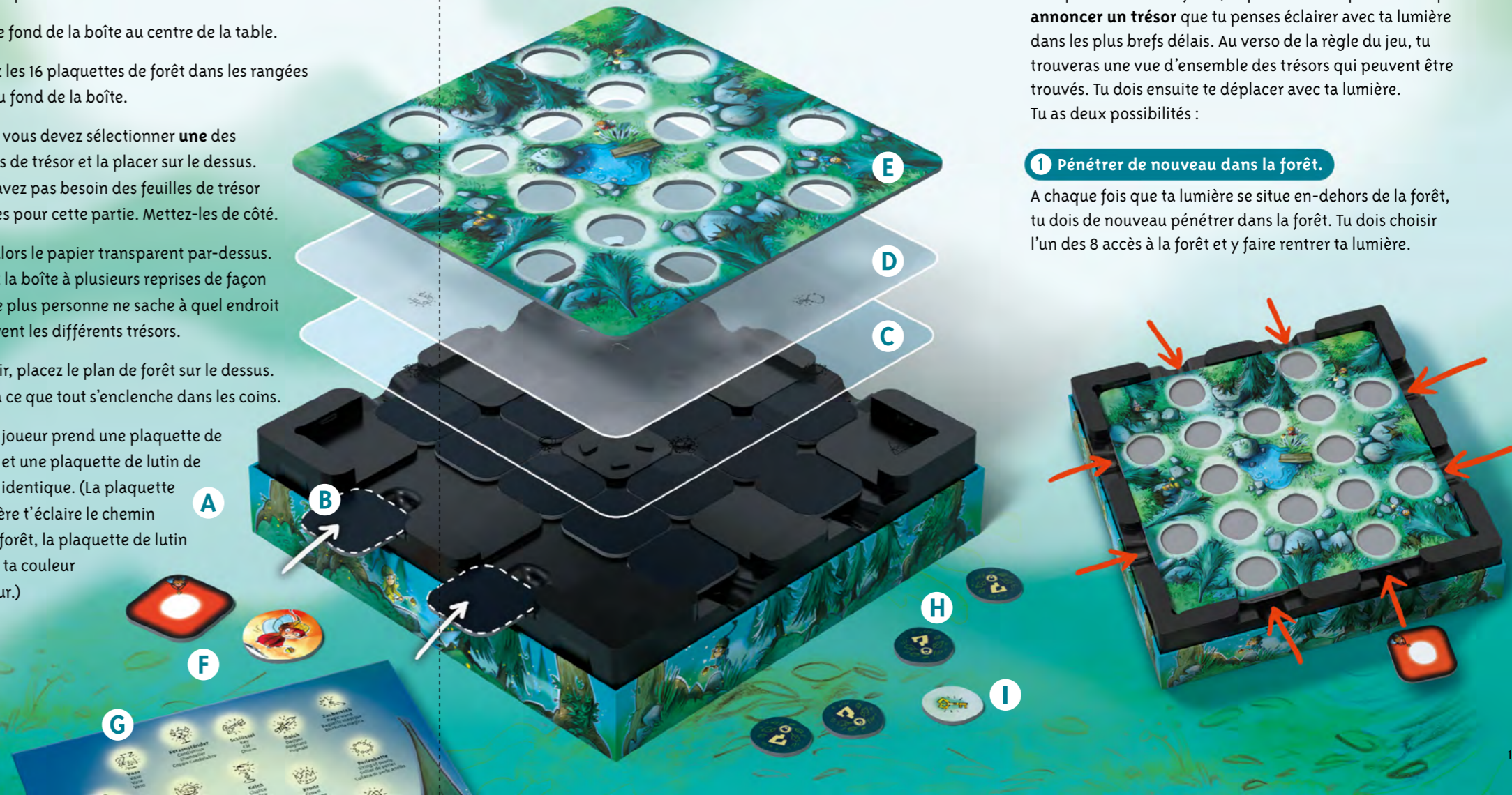
## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Vous voulez être le premier à trouver le trésor qui figure sur la plaquette de trésor.

Lorsque c'est à toi de jouer, tu peux dans un premier temps **annoncer un trésor** que tu penses éclairer avec ta lumière dans les plus brefs délais. Au verso de la règle du jeu, tu trouveras une vue d'ensemble des trésors qui peuvent être trouvés. Tu dois ensuite te déplacer avec ta lumière. Tu as deux possibilités :

### 1 Pénétrer de nouveau dans la forêt.

A chaque fois que ta lumière se situe en-dehors de la forêt, tu dois de nouveau pénétrer dans la forêt. Tu dois choisir l'un des 8 accès à la forêt et y faire rentrer ta lumière.

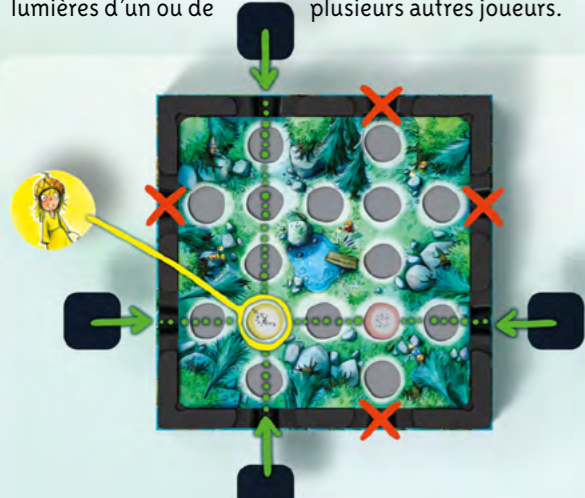


## 2 Pénétrer plus profondément dans la forêt.

Si ta lumière est déjà dans la forêt, tu dois la faire bouger. Pour ce faire, tu dois prendre une plaquette de forêt libre et la faire rentrer dans l'un des accès à la forêt.

**Attention ! Tu dois toujours faire rentrer la plaquette de forêt dans une rangée, dans laquelle se trouve ta lumière.**

Tu peux également la faire rentrer dans une rangée, dans laquelle se trouvent, en plus de ta propre lumière, des lumières d'un ou de plusieurs autres joueurs.



Exemple : Benni peut faire rentrer la plaquette de forêt dans l'un des accès marqués en vert. Il ne peut pas faire rentrer la plaquette de forêt dans les entrées marquées en rouge, car sinon il ne déplacerait pas sa propre lumière.

Du fait de la poussée, il y a toujours une plaquette qui sort du terrain de jeu du côté opposé :



S'il s'agit d'une **plaquette de forêt**, tu la places à côté du terrain de jeu.



S'il s'agit d'une **lumière d'un autre joueur**, tu lui donnes la lumière. Lorsque c'est à ce joueur de jouer, il doit de nouveau pénétrer dans la forêt.



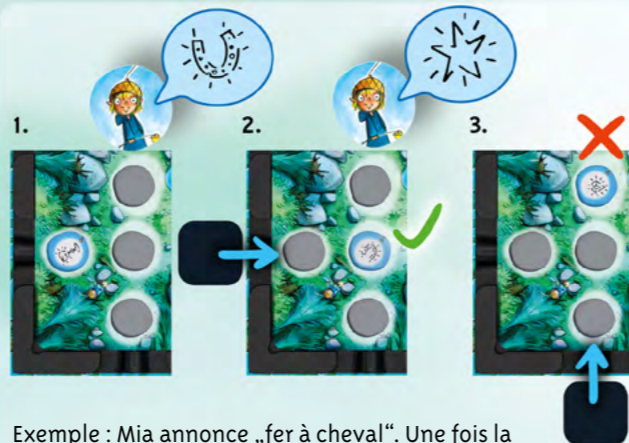
S'il s'agit de ta **propre lumière**, tu la déposes alors devant toi. Lors du prochain tour, du doit de nouveau pénétrer dans la forêt.

## Un trésor s'illumine

A chaque fois qu'une lumière se déplace, un trésor s'illumine. Il peut s'agir d'un trésor qui n'est pas recherché à cet instant ou alors il peut s'agir du trésor recherché.

## Un autre trésor que celui recherché s'illumine.

- **Ta lumière illumine le trésor que tu as annoncé précédemment.** Super ! Maintenant, tu peux annoncer encore un trésor et pénétrer encore plus en profondeur dans la forêt. Tu peux donc de nouveau faire rentrer une plaquette de forêt dans l'un des accès à la forêt. Si tu annonces également correctement le trésor suivant, tu peux annoncer de nouveau et faire rentrer, etc. Ton coup n'est terminé que lorsque tu as annoncé un autre trésor quand ta lumière s'allume, ou lorsque tu as trouvé le bon trésor.



Exemple : Mia annonce „fer à cheval“. Une fois la plaquette déplacée, sa lumière éclaire le « fer à cheval ». Elle peut donc de nouveau annoncer un trésor et déplacer de nouveau la plaquette. Elle dit « étoile », mais sa lumière éclaire le « diamant ». Son coup est ainsi terminé.

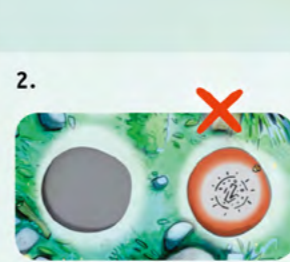
- **Ta lumière éclaire un autre trésor que celui que tu as annoncé, ou tu n'as pas annoncé de trésor.**

Mémore bien le lieu de ce trésor. Peut être qu'il sera recherché ultérieurement au cours du jeu ou alors il t'aidera sur le chemin de trouver le bon trésor. Ainsi, tu as terminé ton coup et c'est au tour de ton voisin de gauche.

1.



2.



Exemple : Lucas annonce « couronne ». Cependant, sa lumière éclaire la « pièce de monnaie ». Son coup est ainsi terminé.

- **Tu as repoussé ta lumière du terrain de jeu.**

Dans ce cas, tu déposes ta lumière devant toi. Ton coup est terminé et c'est à ton voisin de gauche de jouer.

## Le trésor recherché s'illumine.

- **Ta lumière éclaire le trésor recherché.**

Chouette, tu as trouvé le trésor recherché. Tu prends la plaquette de trésor découverte et tu la déposes devant toi. Tu prends également la plaquette de trésor si tu as annoncé préalablement un autre trésor ou aucun trésor.

- **Une lumière d'un autre joueur éclaire le trésor recherché.**

Il peut arriver que le déplacement occasionne également le déplacement d'une lumière d'un autre joueur, ce qui fait que le trésor recherché s'illumine ainsi dans la lumière d'un autre joueur. Dans ce cas, l'autre joueur a de la chance et il reçoit la plaquette de trésor. Tu repars malheureusement les mains vides.

Lorsque tu trouves le trésor recherché, ton coup est terminé est c'est au tour de ton voisin de gauche – même si un autre joueur a reçu le trésor. Ensuite, tu découvres une **nouvelle plaquette de trésor**. Le trésor qui y figure doit alors être trouvé.

Remarque : il peut arriver que le trésor nouvellement découvert soit déjà éclairé par une lumière d'un joueur. Le trésor est alors obtenu par le joueur qui l'éclaire. Vous découvrez ensuite un nouveau trésor.

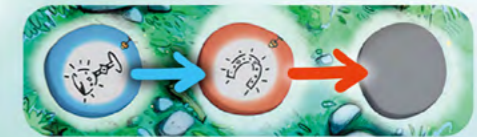
## Fin du jeu

Dès que l'un de vous a devant lui **5 trésors** (2 et 3 joueurs) ou **4 trésors** (4 joueurs), il ou elle a gagné.

## Conseils de jeu

- Au début du jeu, vous ne savez évidemment pas où se trouvent les différents trésors. Au cours du jeu, vous trouverez peu à peu des trésors qui seront peut être recherchés ultérieurement. Mémorez bien l'endroit où ils pourront être trouvés.

- Lorsqu'une lumière d'un autre joueur se trouve directement devant la tienne, tu peux pousser cette lumière devant toi. La lumière de l'autre joueur éclaire justement le trésor que tu dois alors annoncer. Ainsi, c'est encore une fois à toi de jouer. Attention : lorsque la lumière de l'autre joueur éclaire le trésor recherché après le déplacement, l'autre joueur obtient le trésor!

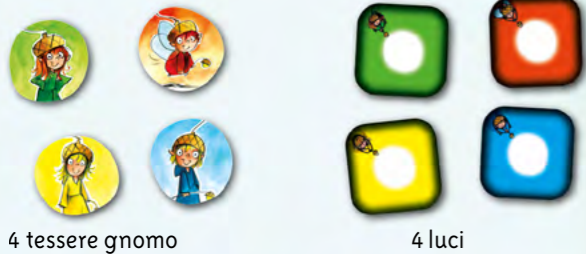


- Pour trouver un trésor, tu peux faire autant de détours que tu veux. Cela peut être intéressant lorsque tu sais où le trésor est caché et lorsqu'un autre joueur se trouve devant toi sur le chemin direct. Evidemment, tu ne veux pas pousser la lumière de l'autre joueur sur le trésor recherché. Si tu as bien mémorisé les endroits où se trouvent tous les trésors, tu peux également surmonter un plus long trajet jusqu'au trésor recherché.

- Important : veillez toujours à pousser les plaquettes entièrement sous le plan de la forêt, et ce de tous les côtés, sinon les plaquettes peuvent se coincer. Si elles devaient malgré tout être coincées, vous devez soulever le plan de la forêt, le papier transparent et le film de protection – sans regarder les trésors – et remettre les plaques dans le bon ordre.

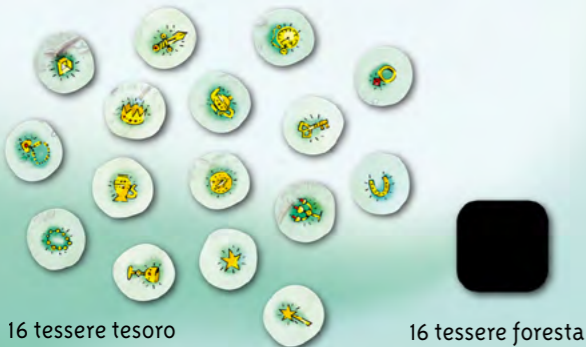


## Contenuto



4 tessere gnomo

4 luci



16 tessere tesoro

16 tessere foresta



3 pellicole dei tesori

1 foglio trasparente

1 mappa della foresta

## Prima di giocare per la prima volta

Staccate anzitutto tutti i pezzi dal cartone fustellato. Le **3 pellicole dei tesori** sono provviste di uno strato protettivo. Toglietelo **comunque** prima di iniziare a giocare per la prima volta.

## Prima di ogni turno di gioco

Il gioco si gioca in fondo alla scatola. Per fare questo bisogna costruirlo come segue:

- Mettete la scatola al centro del tavolo.
- Spingete le 16 tessere foresta nelle file libere della scatola.
- Scegliete ora **una** delle 3 pellicole tesoro e stendetela sopra. Le altre pellicole non vi servono per questo turno, lasciatele da parte.
- Ricoprite ora con il foglio trasparente. Ruotate la scatola un paio di volte in modo che nessuno sappia dov'è nascosto il tesoro.
- Mettete sopra infine la mappa della foresta. Accertatevi che gli angoli siano ben incastrati.
- Ogni giocatore sceglie una tessera luce e una tessera gnomo del colore corrispondente. (La tessera luce ti illumina il cammino nella foresta, la tessera gnomo rappresenta il tuo colore come giocatore.)

- Tenete a portata di mano il retro delle regole di gioco come riferimento.
- Mescolate le 16 tessere tesoro coperte e preparatele pronte.
- Scoprite infine **una tessera tesoro**. Questo è il primo tesoro che dovete cercare. E adesso si parte.

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è di aver raccolto per primo un determinato numero di tessere tesoro.

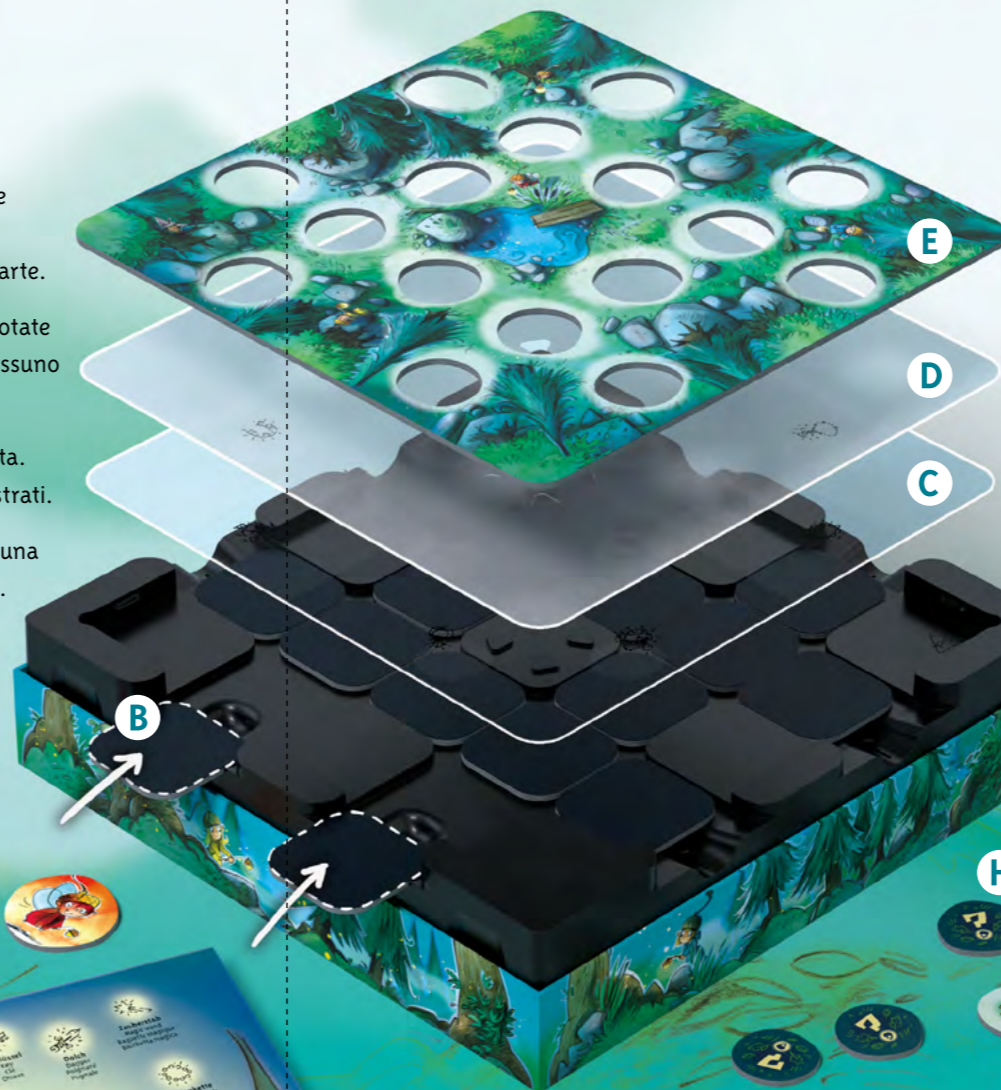
## Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane. Tutti vogliono trovare per primi il tesoro illustrato sulla tessera tesoro.

Quando è il tuo turno, come prima cosa nomina un tesoro che ritieni di poter illuminare con la tua luce. Sul retro delle regole del gioco trovi l'elenco dei tesori da trovare. Ora devi muoverti con la tua luce. Hai due possibilità:

### 1 Rientrare nella foresta.

Quando la tua luce si trova al di fuori della foresta, devi sempre entrarci di nuovo. Scegli uno degli 8 accessi e spingi da lì la tua luce.

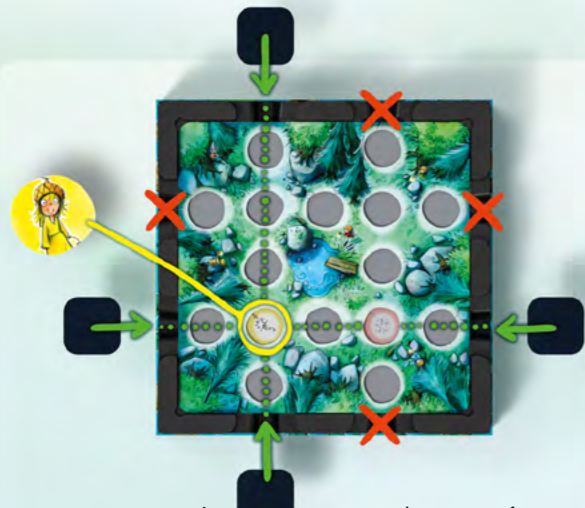


## 2 Addentrarsi nella foresta.

Se la tua luce si trova già nella foresta, la devi muovere. Prendi una delle tessere foresta libere e la spingi in una delle entrate.

**Attenzione: Devi spingere la tessera foresta solo nella fila in cui si trova la tua luce.**

Puoi spingerla anche in una fila in cui, oltre alla tua, si trova anche la luce di uno o più compagni di gioco.



Esempio: Benni può spingere la tessera foresta in una delle entrate contrassegnate dal verde. Non può usare gli accessi contrassegnati di rosso perché altrimenti non potrebbe muovere la propria luce.

Spingendo, si sposta sempre una tessera sul lato opposto del campo di gioco verso in fuori:



Se è una **tessera foresta**, mettila pronta accanto al campo di gioco.



Se è la **luce di un compagno di gioco**, dagli la luce. Quando è il turno di questo giocatore, deve rientrare nella foresta daccapo.



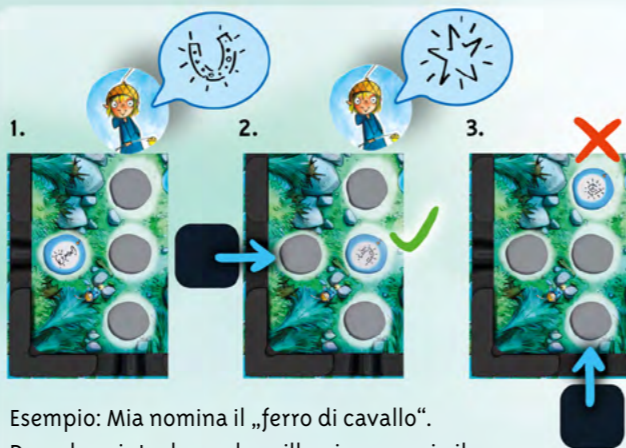
Se è la **propria luce**, mettila davanti a te. Con la tua prossima mossa, devi rientrare di nuovo nella foresta.

## Si illumina un tesoro

Quando si muove una luce, sempre si illumina un tesoro. Può essere il tesoro ricercato oppure no.

## Si illumina un tesoro diverso da quello ricercato.

- **La tua luce illumina il tesoro che hai appena nominato.** Fantastico, adesso puoi nominare subito un altro tesoro proseguendo ancora nella foresta. Puoi spingere una nuova tessera foresta in una delle entrate della foresta. Se nomini correttamente anche il tesoro successivo, puoi nominarne un altro ancora e spingere un'altra tessera e avanti così. Il tuo turno termina quando hai nominato un tesoro diverso da quello illuminato dalla tua luce oppure quando hai trovato il tesoro giusto.



Esempio: Mia nomina il „ferro di cavallo“. Dopo la spinta, la sua luce illumina proprio il „ferro di cavallo“. Può nominare allora un altro tesoro e spingere di nuovo. Lei nomina la „stella“, ma la sua luce illumina il „diamante“. Il suo turno allora finisce qui.

- **La tua luce illumina un tesoro diverso da quello che avevi nominato oppure non hai nominato nessun tesoro.** Tieni bene a mente il luogo di questo tesoro. Forse capiterà ancora di doverlo cercare o ti aiuterà a ritrovare la strada per il tesoro giusto. Il tuo turno termina e tocca al giocatore alla tua sinistra.

1.



Esempio: Luca nomina la „corona“, ma la sua luce illumina la „moneta“. Il suo turno finisce qua.

2.



- **Hai spinto la tua luce fuori del campo di gioco.**

In questo caso, metti la tua luce davanti a te. Il tuo turno è finito e tocca al giocatore alla tua sinistra.

## Il tesoro ricercato si illumina.

- **La tua luce illumina il tesoro ricercato.**

Stupendo, hai trovato il tesoro ricercato. Prendi la tessera tesoro scoperta e la riponi davanti a te. Metti comunque la tessera tesoro davanti a te anche se prima hai nominato un tesoro diverso oppure nessuno.



- **La luce di un altro giocatore illumina il tesoro ricercato.**

Può succedere che, spingendo, venga mossa anche la luce di un altro giocatore e che il tesoro ricercato venga illuminato dalla sua luce. In questo caso, l'altro giocatore è fortunato e riceve la tessera tesoro. E tu resti a mani vuote.

Il tuo turno finisce una volta trovato il tesoro ricercato e tocca al vicino alla tua sinistra – anche quando è un altro giocatore a ricevere il tesoro. In seguito, scopri una **nuova tessera tesoro**. Il tesoro raffigurato è quello che ora bisogna trovare.

Nota: può succedere che il tesoro appena scoperto sia già illuminato dalla luce di un compagno di gioco. Sarà lui allora a ricevere il tesoro. Non vi resta che scoprire un nuovo tesoro.

## Fine del gioco

Vince chi raccoglie per primo davanti a sé **5 tesori** (2 e 3 giocatori) o **4 tesori** (4 giocatori).

## Consigli

- All'inizio del gioco, ovviamente non sapete dove si trovano i singoli tesori. Nel corso del gioco, capiterà di scoprire dei tesori che magari dovrete cercare più tardi. Tenete bene a mente dove si trovano.
- Quando una luce di un compagno di gioco si trova direttamente davanti alla tua, puoi spingerla in avanti. La luce del compagno di gioco non fa altro che illuminare il tesoro che poi devi annunciare. Quindi tocca ancora una volta a te. Attenzione: Se, dopo la spinta, la luce dell'altro giocatore illumina il tesoro ricercato, il tesoro va a quel giocatore!



- Per trovare un tesoro, puoi provare tutti i percorsi che desideri. Può essere utile se sai dov'è nascosto il tesoro e un altro giocatore si trova sul percorso più diretto. Naturalmente, non vuoi spingere la luce del compagno di gioco sul tesoro che cerchi. Se ti ricordi bene dove stanno tutti i tesori, puoi anche prendere un tragitto più lungo verso il tesoro giusto.

- **Importante:** Fate attenzione a spingere bene le tessere sotto la mappa del bosco da tutti i lati, per evitare che si incastrino. Se dovesse comunque succedere, sollevate la mappa, il foglio trasparente e la pellicola protettiva – senza sbirciare i tesori – e sistemate di nuovo le tessere.



**Vase**  
Vase  
Vase  
Vaso



**Kerzenständer**  
Candlestick  
Chandelier  
Coppa Candelabro



**Schlüssel**  
Key  
Clé  
Chiave



**Dolch**  
Dagger  
Poignard  
Pugnale



**Zauberstab**  
Magic wand  
Baguette magique  
Bacchetta magica



**Taschenuhr**  
Pocket watch  
Etoile Montre de poche  
Orologio da taschino



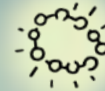
**Zauberlampe**  
Magic lantern  
Lampe magique  
Lampada magica



**Kelch**  
Chalice  
Calice  
Kelch



**Krone**  
Crown  
Couronne  
Corona



**Perlenkette**  
String of pearls  
Collier de perles  
Collana di perle Anello



**Amulett**  
amulet  
l'amulette  
l'amuletto



**Hufeisen**  
Horseshoe  
Ferro à cheval  
Ferro di cavallo



**Ring**  
Ring  
Bague  
Anello



**Stern**  
Star  
étoile  
Stella



**Münze**  
Coin  
Pièce de monnaie  
Moneta



**Diamant**  
Goblet  
Diamant  
Diamante



5+



2-4



20 min

Autoren: **Anna Oppolzer & Stefan Kloß**, Redaktion: **Jasmin Weigand**, Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**

Copyright: **DREI MAGIER** by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de), Art.-Nr. 40888