

GUIDO HOFFMANN

DER GEHEIMNISVOLLE BRUNNEN



DREI
MAGIER



THE MYSTERIOUS WELL
LE PUITS MYSTÉRIEUX
IL POZZO MISTERIOSO

Mila, Vicky, Linus und Conrad sind aufgeregt. Um den Scharfsinn der Vier zu testen, findet am geheimnisvollen Brunnen die Große Wasserwichtel-Prüfung statt. Gemeinsam stellen sie sich um den Brunnen herum und schauen in die Tiefe. „Zeige uns dein Geheimnis, tief in deiner Finsternis!“, rufen sie zusammen. Erst erkennen sie nur Farben, doch je länger sie in den Brunnen schauen, desto mehr erscheinen die Umrisse von Wasserwichteln! „Ich glaube ich weiß, wer dort im Brunnen versteckt ist“, sagt Linus selbstbewusst und setzt einen seiner Frösche neben einen der Wichtel auf ein Seerosenblatt. Auch die anderen werden nun sicherer und platzieren ihre Frösche. Wer richtig setzt, bekommt als Belohnung ein paar goldene Taler. Wer wohl die meisten Goldtaler ergattern kann?

Mila, Vicky, Linus and Conrad are excited. To test the acumen of the four, the Great Water Imp Test takes place at the mysterious well. Together they stand around the well and look down into the depths. „Show us your secret, deep in your darkness!“ they shout together. At first they only recognise colours, but the longer they look into the well, the more the outlines of water imps appear! „I think I know who's hiding in the well,“ says Linus confidently, placing one of his frogs next to one of the imps on a lily pad. The others also become more confident and place their frogs. If you bet correctly, you will be rewarded with a few golden coins. Who can get hold of the most gold coins?



F

Mila, Vicky, Linus et Conrad sont excités. La grande épreuve des lutins de l'eau les attend au puits mystérieux pour tester leur perspicacité. Ils se placent autour du puits et regardent au fond.

„Révèle-nous le secret de ton obscurité profonde !“, s'exclament-ils ensemble. Au début, ils ne voient que des couleurs, mais lorsqu'ils continuent à regarder, ils finissent par distinguer les silhouettes de lutins de l'eau ! „Je crois que je sais qui est caché dans le puits“, affirme Linus en plaçant une de ses grenouilles sur une feuille de nénuphar à côté d'un des lutins. Les autres prennent aussi de l'assurance et placent leurs grenouilles. Celui qui les place correctement reçoit des pièces d'or en récompense. Qui remportera le plus de pièces d'or ?

I

Mila, Vicky, Linus e Conrad sono emozionati. Presso il pozzo misterioso si svolge la Grande Prova dei folletti acquatici, in cui i 4 dovranno dimostrare la propria perspicacia. Si dispongono tutti intorno al pozzo e guardano in profondità.

„Svelaci il tuo mistero, nel profondo della tua oscurità!“ gridano insieme. All'inizio riconoscono solo i colori, ma più guardano nel pozzo più distinguono i contorni dei folletti acquatici! „Credo di sapere chi si nasconde nel pozzo“, dice Linus con sicurezza, mettendo una delle sue rane accanto a uno dei folletti su una ninfea. Anche gli altri diventano più fiduciosi e posizionano le loro rane. Chi indovina riceve in premio alcune monete d'oro. Chi sarà a vincerne di più?

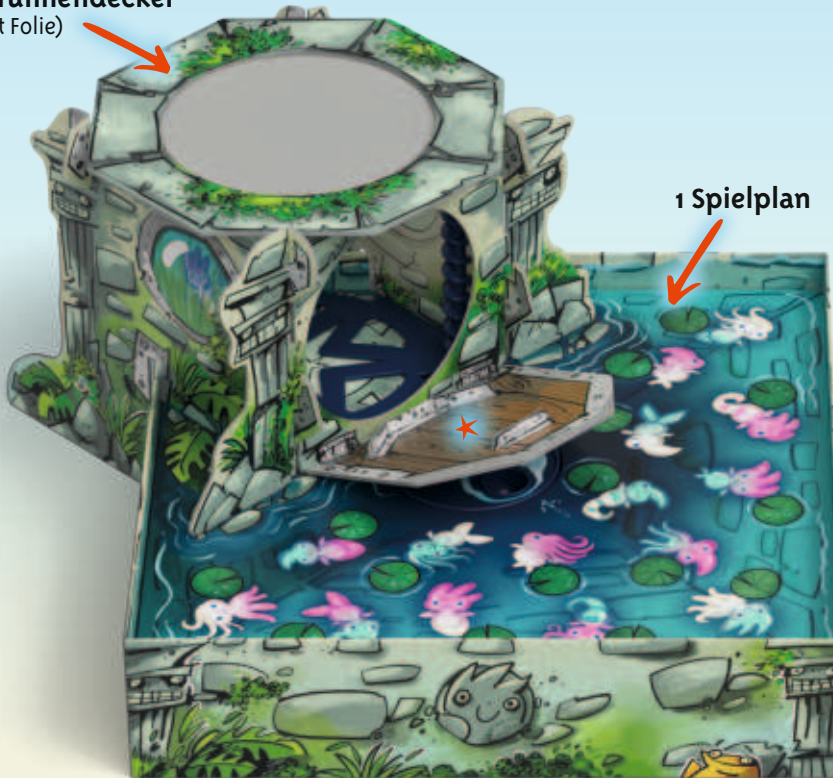


Inhalt

4 Brunnenwände

(2 Seitenteile, 1 Rückwand, 1 Vorderseite mit Tür)

1 Brunnendeckel (mit Folie)



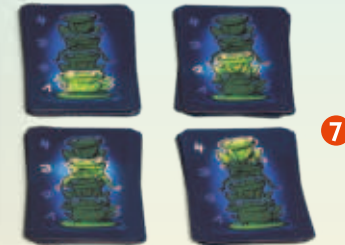
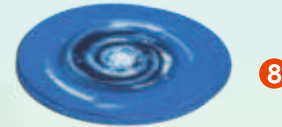
Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt anschließend die Türhalterungen in die dafür vorgesehenen Schlitze. ★

Teller



38 Wichtelscheiben



40 Gewinn-Karten



1 Balken



4 persönliche Tableaus

8 Frösche (in 4 Farben)

1 Startchip



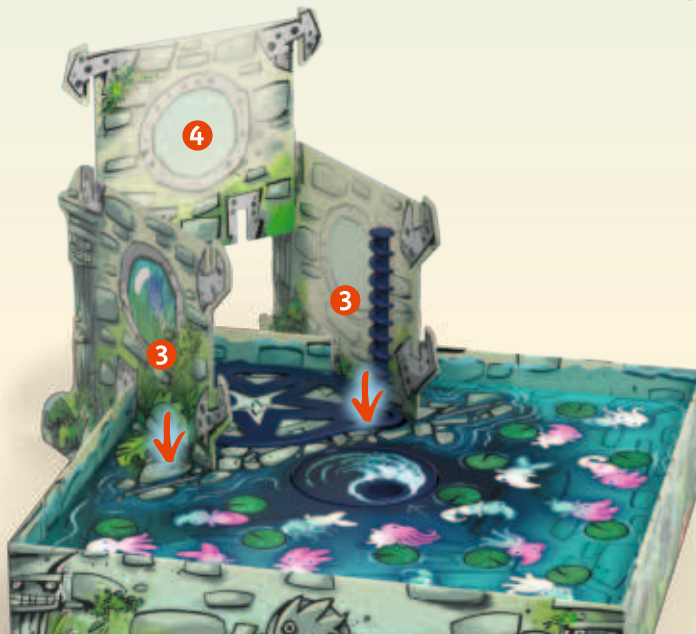
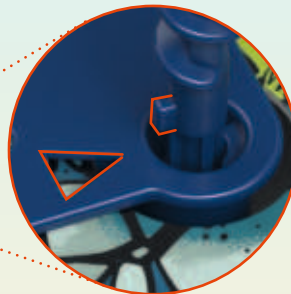
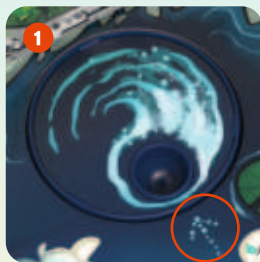
Zahnräder mit magischem Strudel und Gewindestab



Vor jedem Spiel

Nehmt das komplette Spielmaterial aus der Schachtel (auch die Materialien unter dem Spielplan) und stellt diese in die Tischmitte. Legt den Spielplan nun wieder passend in die Box um dann den Brunnen aufzubauen:

- 1 Dreht den magischen Strudel auf die Startposition. Diese erkennt ihr an dem Pfeil.
- 2 Legt den Teller an seinen Platz und steckt den Gewindestab in die dafür vorgesehene Halterung. Achtet darauf, dass die kleine Noppe am Gewindestab in Richtung des Dreiecks zeigt.
- 3 Nehmt die beiden Seitenteile des Brunnens und steckt sie in die passenden Schlitzte. Die Seitenteile erkennt ihr an der Markierung „A“.

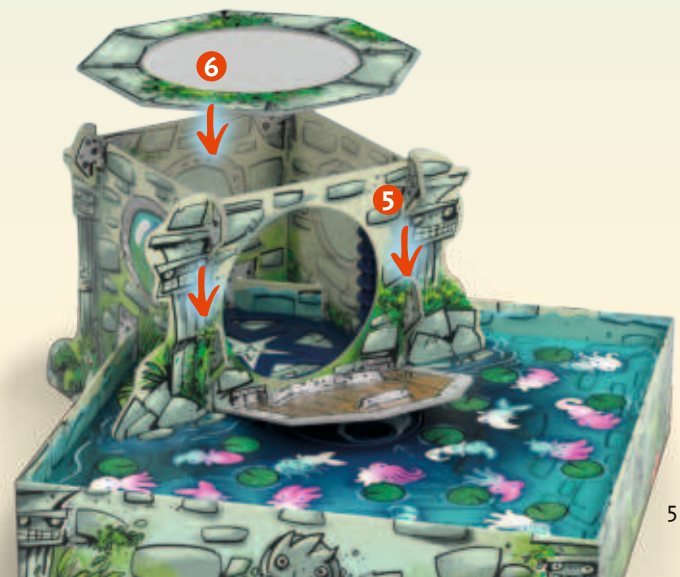


- 4 Nehmt die Rückwand des Brunnens (mit der Kennzeichnung „B“) und verbindet damit die beiden Seitenteile.
- 5 Steckt nun das vordere Brunnenteil („C“) mit der Tür vorne ein und legt den Balken zum Verschließen der Tür bereit.
- 6 Legt den Brunnendeckel obendrauf, um den Brunnen fertigzustellen.

Schon ist der Brunnen aufgebaut!

Jetzt noch schnell den Rest vorbereiten:

- 7 Sortiert die Gewinn-Karten nach ihrer Rückseite (mit den Fröschen) und bildet vier Stapel neben der Schachtel.
- 8 Bildet einen Stapel mit den runden Wichtelscheiben, mischt sie und legt den Stapel verdeckt neben die Schachtel.
- 9 Nehmt euch jeweils eines der persönlichen Tableaus und die 2 farblich passenden Frösche.



Spielidee

Erforscht den geheimnisvollen Brunnen! Zuerst seht ihr nichts, wenn ihr in den Brunnen hineinschaut. Mit jeder Drehung des magischen Strudels könnt ihr jedoch mehr erkennen. Schaut genau in den Brunnen hinein, um erst Farben und dann Umrisse zu errahnen. Wer sich schneller auf die zwei richtigen Wasserwichtel festlegt, wird reicher belohnt als die anderen! Wer nach drei Runden die meisten Goldtaler ergattern kann, gewinnt die geheimnisvolle Suche im Brunnen.

Spielablauf

Wichtelscheibe einlegen

Öffnet die Tür des Brunnens und legt eine runde Wichtelscheibe verdeckt darauf **1**, ohne euch die Vorderseite anzusehen. Schließt nun den Brunnen, indem ihr die Tür zuklappt **2** und mit dem Balken verriegelt **3**.

Wer zuletzt in einen Brunnen geschaut hat, nimmt den Startchip und darf in dieser Runde zuerst setzen.



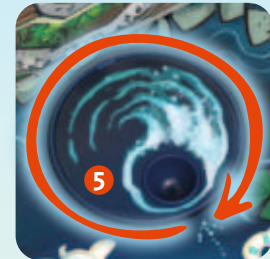
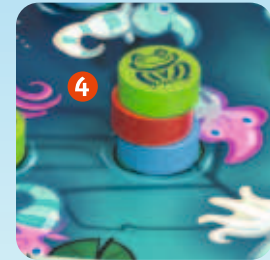
Frösche setzen

Wenn du den Startchip hast, nimm dir einen Frosch deiner Farbe und setze ihn neben einen beliebigen Wasserwichtel auf das Seerosenblatt. Im Uhrzeigersinn sind auch die anderen dran, und zwar so lange, bis alle ihre beiden Frösche platziert haben. Dabei kann ein Frosch auch auf einen bereits platzierten draufgesetzt werden - so entstehen kleine Froschtürmchen **4**.



Achtung: zwei gleichfarbige Frösche dürfen nicht im selben Froschtürmchen liegen, denn für die Wertung am Ende zählt nur der unterste Frosch einer Farbe.

Anschließend dreht die Person mit dem Startchip vor sich den magischen Strudel um genau eine vollständige Umdrehung (360°) im Uhrzeigersinn **5**.



Frösche umsetzen und Strudel drehen

Bist du an der Reihe, schaue in den Brunnen. Versuche Farben und Umrisse zu erkennen und vergleiche sie mit den Wasserwichteln, die um den Brunnen herumschwimmen. Du hast nun die Möglichkeit EINEN deiner Frösche auf ein anderes Seerosenblatt neben einen Wasserwichtel springen zu lassen. Sollte dabei bereits einer oder mehrere Frösche auf deinem draufsitzen, nimmst du diese/n einfach huckepack mit. Liegt dein Frosch dagegen oben auf dem Türmchen, versetzt du nur deinen Frosch. Hierbei herrscht kein Setzzwang und man darf seine Frösche auch alle an ihrer Position lassen. Anschließend sind alle anderen Mitspielenden an der Reihe und versetzen EINEN ihrer Frösche auf die gleiche Art und Weise. Haben alle einen Frosch versetzt, wird der Strudel wieder genau eine vollständige Umdrehung gedreht und, ausgehend von der Person mit dem Startchip, wird wieder jeweils maximal ein Frosch versetzt. Wiederholt das Ganze so oft, bis niemand mehr einen Frosch versetzen möchte.

Hinweis: Wenn du in einer Runde entschieden hast, keinen deiner Frösche zu versetzen, hast du nach der kommenden Drehung des Strudels trotzdem wieder die Möglichkeit einen deiner Frösche zu versetzen.

Dreht den Strudel anschließend so oft, bis die Wichtelscheibe direkt an der Brunnenoberfläche (Brunnendeckel) angekommen ist.

Nun wertet ihr die Punkte: Ausgehend von der Platzierung der Frösche neben den richtigen Wasserwichteln, dürft ihr euch Gewinn-Karten des entsprechenden Stapels nehmen und eure Frösche danach wieder zu euch nehmen.

Tipp: Wenn ihr das erste Mal spielt, könnt ihr den Strudel zu Beginn der Runde auch sofort 2 oder 3 ganze Umdrehungen drehen - so könnt ihr direkt schon etwas mehr erkennen.

Beispiel mit 3 Spielern



Finnja hat ihren Frosch so gesetzt, dass er als erster richtig neben einem Wasserwichtel liegt. Sie darf sich die Karte nehmen, bei dem der Frosch ganz unten sitzt. Den zweiten Frosch hat sie so gesetzt, dass er an dritter Stelle des Türmchen liegt und nimmt sich die entsprechende Karte. **Carlo** hat einen seiner Frösche als zweiten auf die richtige Position gesetzt und nimmt sich die Karte mit dem Frosch an der zweiten Position. Sein zweiter Frosch sitzt leider neben einem Wasserwichtel, der nicht im Brunnen zu sehen war – hier darf er keine Karte ziehen. Einer von **Mias** Fröschen sitzt als erster neben einem richtigen Wasserwichtel, sie darf sich daher die entsprechende Karte nehmen. Ihr zweiter Frosch sitzt leider auch falsch – deshalb erhält sie keine weitere Karte.

Die gewonnenen Karten legt ihr mit der Froschseite nach oben auf dem persönlichen Tableau vor euch ab.

Gebt am Ende den Startchip an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und startet eine neue Runde. Dafür dreht ihr den magischen Strudel so oft, dass der Teller wieder auf der Startposition ganz unten ist. Die bereits im Brunnen befindliche Scheibe wird herausgenommen. Dann legt ihr eine neue Scheibe verdeckt auf die Tür des Brunnens, wie schon zu Beginn beschrieben.

Spielende

Nachdem ihr drei Runden, also drei Wichtelscheiben, gespielt habt und die Gewinn-Karten verteilt sind, ist das Spiel vorbei.

Dreht nun eure vor euch liegenden Gewinn-Karten um und bildet mit den goldenen Talern eine lange Reihe. So könnt ihr gut vergleichen, wer wie viele Goldtaler sammeln konnte! Wer am meisten hat – also die längste Goldtaler-Schlange legen kann - gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle Beteiligten.

Tipp: Je nachdem mit wie vielen Personen ihr spielt und wie lang ihr spielen möchtet, könnt ihr die Spieldauer natürlich auch variieren. Ihr könnt zum Beispiel auch mit vier oder fünf Wichtelscheiben spielen, dann dauert das Spiel etwas länger.

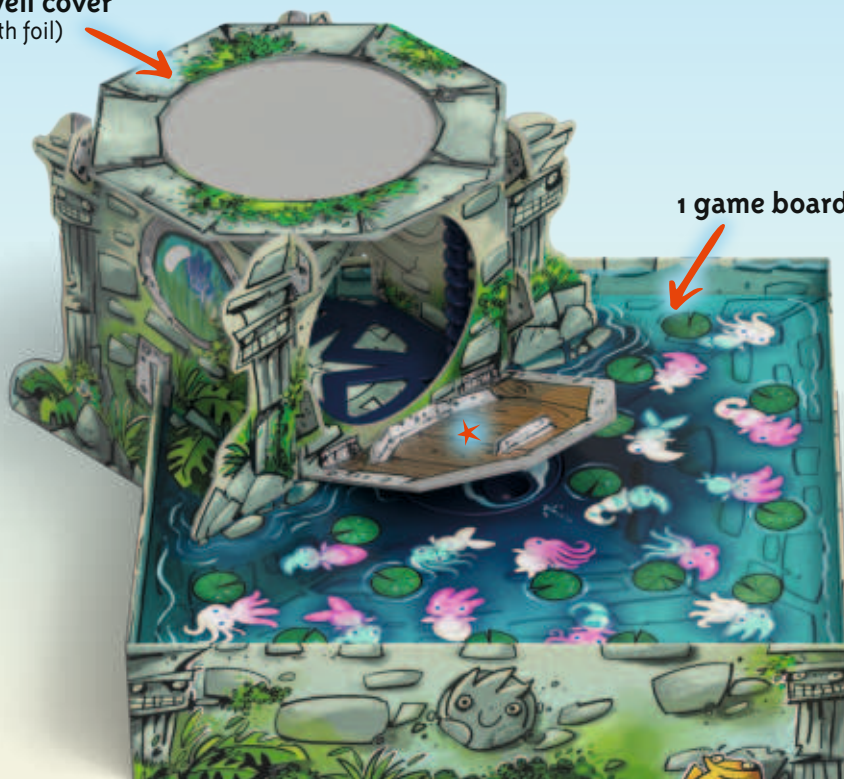


Content

4 well walls

(2 side panels, 1 rear panel, 1 front panel with door)

1 well cover
(with foil)



1 game board

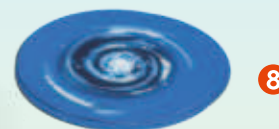
One time, before the first game

Carefully remove all the game materials from the punched boards. Insert the door brackets into the slots provided. ★

plate



38 imp discs



8



7

40 winning cards



4 personalised tableaux

8 frogs (in 4 colours)

1 start chip



gears
with magic whirlpool
and threaded rod



1 beam



Before every game

Take all the game materials out of the box (including the materials under the game board) and place them in the centre of the table. Now put the game board back into the box to set up the well:

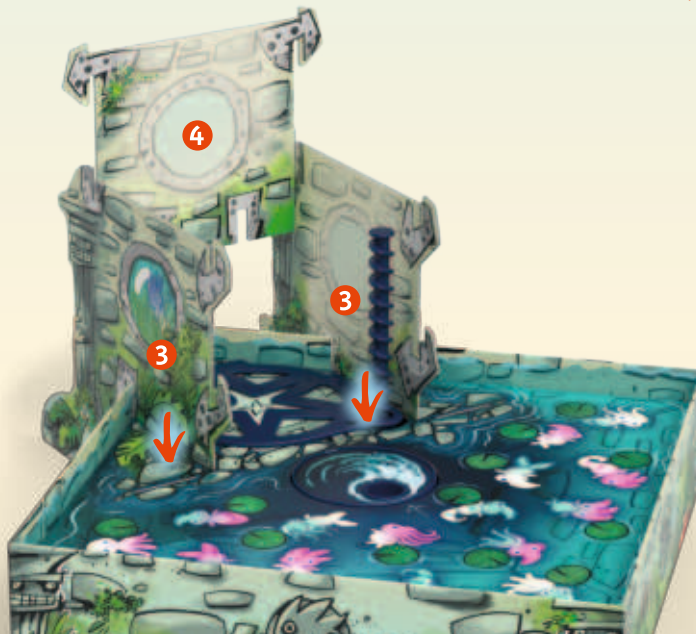
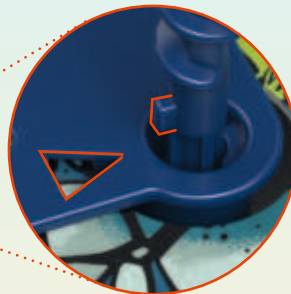
- 1 Turn the magic whirlpool to the starting position. You can recognise this by the arrow.
- 2 Put the plate in place and insert the threaded rod into the holder provided. Make sure that the small nub on the threaded rod points in the direction of the triangle:
- 3 Take the two side parts of the well and insert them into the matching slots. You can recognise the side parts by the „A“ marking. →



- 4 Take the back wall of the well (labelled „B“) and use it to connect the two side parts.
- 5 Now insert the front part of the well with the door at the front „C“ and prepare the beam to close the door.
- 6 Place the well cover on top to complete the well.

The well is now built! Now quickly prepare the rest:

- 7 Sort the winning cards according to their backs (with the frogs) and form four piles next to the box.
- 8 Form a pile with the round imp discs, shuffle them and place the pile face down next to the box.
- 9 Take one of the personal tableaux and the 2 frogs in matching colours.



Idea of the game

Explore the mysterious well!

At first you won't see anything when you look into the well. However, with every turn of the magical whirlpool you can recognise more. Look closely into the well to first see colours and then outlines. Whoever chooses the two right water imps faster will be rewarded more than the others! Whoever can get hold of the most gold coins after three rounds wins the mysterious quest in the well.

Gameplay

Inserting the imp disc

Open the door of the well and place a round imp disc face down on it **1** without looking at the front.

Now shut the well by closing the door **2** and locking it with the beam **3**.

The last person to look into a well takes the starting chip and may place first in this round.



Set the frogs

If you have the starting chip, take a frog of your colour and place it next to any water imp on the lily pad. In a clockwise direction, the others take their turn until everyone has placed their two frogs. A frog can also be placed on top of an already placed frog to create little frog towers **4**.



Please note: two frogs of the same colour must not be in the same frog tower, as only the lowest frog of one colour counts towards the final score.

The person with the starting chip in front of them then turns the magic whirlpool exactly one complete rotation (360°) in a clockwise direction **5**.

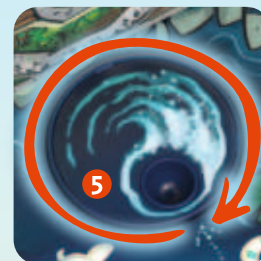
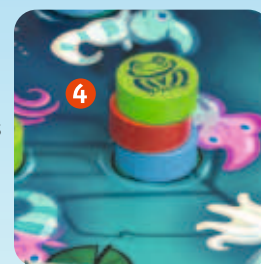
Move frogs and turn the whirlpool

When it's your turn, look into the well. Try to recognise colours and outlines and compare them with the water imps swimming around the well. You now have the option of letting ONE of your frogs jump onto another lily pad next to a water imp. If one or more frogs are already sitting on yours, simply give them a piggyback ride. However, if your frog is on top of the tower, you only move your frog. There is no obligation to set the frogs and you can leave them all in their positions. Then it is the turn of all the other players to move ONE of their frogs in the same way.

Once everyone has moved a frog, the whirlpool is rotated exactly one complete turn and, beginning with the person with the starting chip, a maximum of one frog is moved at a time.

Repeat the whole process until nobody wants to move a frog any more.

Note: If you have decided not to move any of your frogs in a round, you will still have the opportunity to move one of your frogs again after the next turn of the whirlpool.



Then turn the whirlpool until the imp disc has reached the surface of the well (well lid).

Now you score the points: Based on the placement of the frogs next to the correct water imps, you can take winning cards from the corresponding pile and then bring your frogs back to you.

Tip: If you are playing for the first time, you can also turn the whirlpool 2 or 3 full rotations at the start of the round - this will allow you to recognise a little more straight away.

Example with 3 players



Finnja has placed her frog so that it is the first to lie correctly next to a water imp. She can take the card with the frog at the bottom. She has placed the second frog so that it is in third place on the tower and takes the corresponding card.

Carlo has placed one of his frogs in the correct position and takes the card with the frog in the second position. Unfortunately, his second frog is sitting next to a water imp that was not visible in the well - he is not allowed to draw a card here.

One of **Mia**'s frogs is the first to sit next to a real water imp, so she can take the corresponding card. Unfortunately, her second frog is also in the wrong place - so she doesn't get another card.

Place the cards you have won frog-side up on your personal tableau in front of you.

At the end, pass the starting chip to the next person in a clockwise direction and start a new round. To do this, turn the magic whirlpool so often that the plate is back in the starting position at the bottom. The disc already in the well is removed. Then place a new disc face down on the door of the well, as described at the beginning.

End of game

After you have played three rounds, i.e. three imp discs, and the winning cards have been distributed, the game is over. Now turn over the winning cards in front of you and form a long line with the gold coins. This way you can easily compare who has collected how many gold coins! Whoever has the most - i.e. can lay the longest line of gold coins - wins. In the event of a tie, all participants win.

Tip: Depending on how many people you are playing with and how long you want to play, you can of course vary the length of the game. You can also play with four or five imp discs, for example, in which case the game will take a little longer.

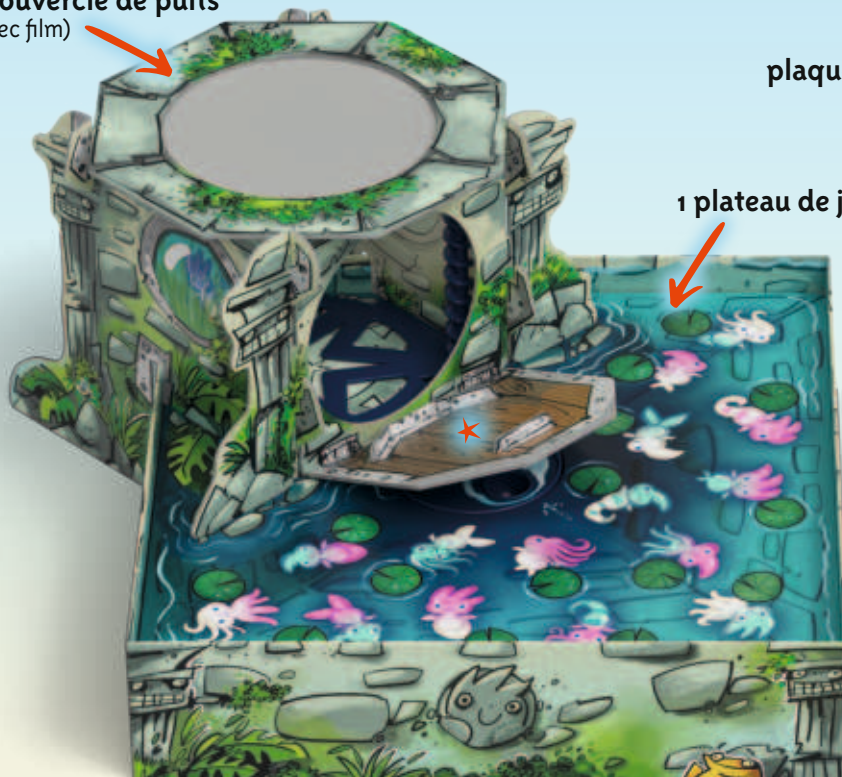


Contenu

4 parois de puits

(2 parois latérales, 1 paroi arrière, 1 paroi avant avec porte)

1 Couvercle de puits (avec film)



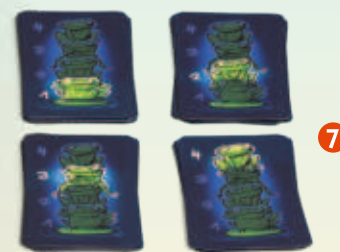
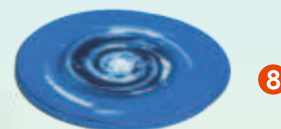
1 plateau de jeu



plaque étoilée



38 disques lutins



40 cartes gagnantes



4 tableaux avec personnage

8 grenouilles (de 4 couleurs)



1 jeton de départ

roues dentées avec tourbillon magique et tige filetée



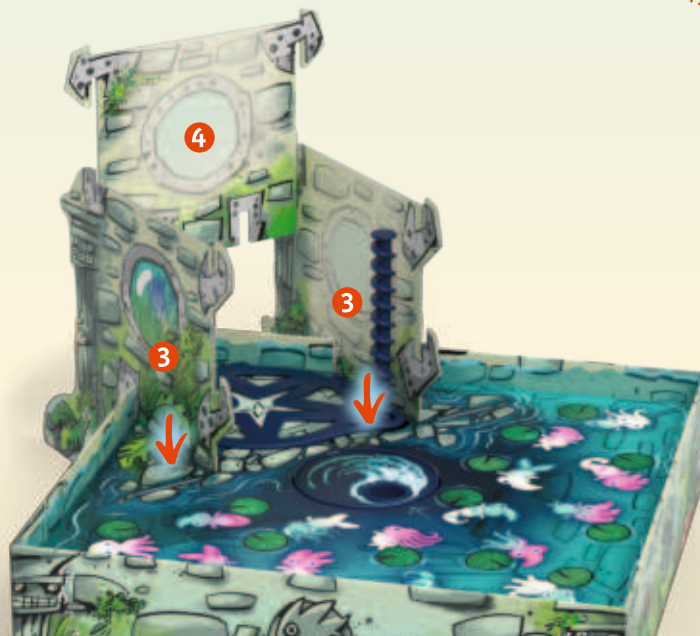
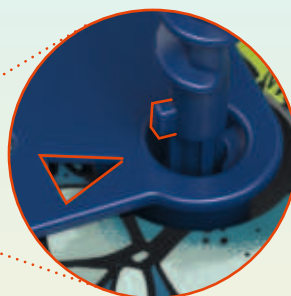
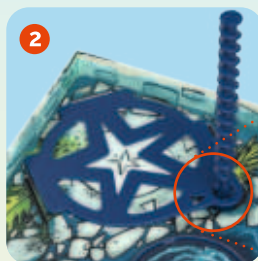
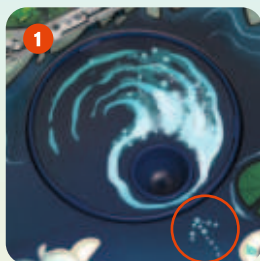
1 poutre



Avant chaque partie

Sors toutes les pièces du jeu de la boîte (y compris celles qui se trouvent sous le plateau de jeu) et place-les au milieu de la table. Remets ensuite le plateau de jeu à sa place dans la boîte pour construire le puits :

- 1 Fais tourner le tourbillon magique sur la position de départ. Elle est indiquée par la flèche.
- 2 Pose la plaque étoilée à sa place et insère la tige filetée dans le support prévu à cet effet. Le petit bouton de la tige filetée doit être soit orienté vers le triangle :
- 3 Prends les deux parois latérales du puits et insère-les dans les fentes correspondantes. Pour les reconnaître, les parois latérales sont marquées „A“.



- 4 Prends la paroi arrière du puits (avec un „B“) et relie les deux parois latérales.
- 5 Insère maintenant la paroi avant du puits avec la porte („C“) et prépare la poutre pour fermer la porte.
- 6 Pose le couvercle du puits pour terminer le puits.

Et voilà, c'est déjà fini ! Maintenant, prépare rapidement le reste :

- 7 Trie les cartes gagnantes selon leur dos (avec les grenouilles) et forme quatre piles à côté de la boîte.
- 8 Forme une pile avec les disques lutins, mélange la pile et pose-la face cachée à côté de la boîte.
- 9 Choisis un des tableaux avec personnage et les 2 grenouilles de la même couleur.



Principe du jeu

Explore le puits mystérieux ! Au début, tu ne verras rien en regardant à l'intérieur du puits. Mais chaque tour du tourbillon magique te permettra de distinguer plus de choses. Regarde bien à l'intérieur du puits afin d'apercevoir d'abord des couleurs, puis des silhouettes. Celui qui repérera le plus vite les deux bons lutins de l'eau recevra plus de pièces d'or que les autres ! Celui qui obtient le plus de pièces d'or après trois tours remporte l'exploration secrète du puits.

Déroulement du jeu

Déposer le disque lutin

Ouvre la porte du puits et dépose un disque lutin **1**, face cachée, sans regarder la face avant du disque. **2** Referme la porte du puits et verrouille-la avec la poutre **3**.



Le dernier à avoir regardé dans un puits prend le jeton de départ et joue en premier pour ce tour.

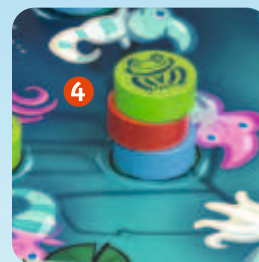


Placer des grenouilles

Une fois que tu as le jeton de départ, prends une grenouille de ta couleur et place-la sur une feuille de nénuphar près d'un lutin de l'eau de ton choix. C'est ensuite au tour des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs deux grenouilles. Une grenouille peut aussi être placée au-dessus d'une grenouille déjà en place, ce qui donne de petites tours de grenouilles **4**.



Attention : deux grenouilles de la même couleur ne peuvent pas se trouver dans la même petite tour de grenouilles, car seule la grenouille la plus basse d'une couleur compte



Ensuite, la personne avec le jeton de départ devant elle fait tourner le tourbillon magique d'un tour complet (360°) dans le sens des aiguilles d'une montre **5**.



Déplacer des grenouilles et faire tourner le tourbillon

Quand c'est ton tour, regarde dans le puits. Essaie de distinguer des couleurs et des silhouettes et compare-les avec les lutins de l'eau qui nagent autour du puits. Tu peux maintenant faire sauter UNE de tes grenouilles sur une autre feuille de nénuphar à côté d'un lutin de l'eau. Si une ou plusieurs grenouilles sont assises sur la tienne, tu les prends simplement sur ton dos. En revanche, si ta grenouille se trouve en haut de la tourelle, tu ne déplaces que ta grenouille. Tu n'es pas obligé de déplacer tes grenouilles, tu peux parfaitement les laisser à leur place. Ensuite, les autres joueurs peuvent aussi choisir de déplacer UNE de leurs grenouilles de la même manière. Une fois que tous les joueurs ont déplacé une grenouille, le tourbillon fait de nouveau un tour complet et, en partant de la personne qui a le jeton de départ, une grenouille maximum est de nouveau déplacée à chaque fois. Répète l'opération autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que plus personne ne souhaite déplacer de grenouille.

Remarque : si tu as décidé de ne pas déplacer une de tes grenouilles lors d'un tour, tu pourras quand même choisir d'en déplacer une après la prochaine rotation du tourbillon.

Fais ensuite tourner le tourbillon jusqu'à ce que le disque lutin arrive à la surface du puits (couvercle du puits). Maintenant, compte les points : si tes grenouilles sont placées à côté des bons lutins de l'eau, tu peux prendre des cartes gagnantes dans la pile correspondante et reprendre ensuite tes grenouilles.

Astuce : si c'est la première fois que tu joues, tu peux faire tourner le tourbillon de 2 ou 3 tours complets au début du tour afin de voir tout de suite un peu mieux dans le puits.

Exemple avec 3 joueurs



Finnja a placé sa grenouille de manière à ce qu'elle soit la première bien placée à côté d'un lutin de l'eau. Elle peut prendre la carte avec la grenouille assise tout en bas. Elle a placé sa deuxième grenouille de manière à ce qu'elle soit en troisième position sur la tourelle et prend la carte correspondante. **Carlo** a placé une de ses grenouilles en deuxième position et prend la carte correspondante. Sa deuxième grenouille se trouve malheureusement à côté d'un lutin de l'eau non visible dans le puits, il ne peut donc pas prendre de carte. L'une des grenouilles de **Mia** est assise en premier à côté d'un bon lutin de l'eau, elle peut donc prendre la carte correspondante. Sa deuxième grenouille est malheureusement mal placée, elle ne peut donc pas prendre

d'autre carte.

Pose les cartes gagnées face grenouille vers toi sur le tableau de ton personnage devant toi.

À la fin, passe le jeton de départ à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre et commence un nouveau tour. Pour cela, fais tourner le tourbillon magique autant de fois que nécessaire pour que la plaque étoilée revienne à sa position de départ, tout en bas. Le disque qui se trouvait dans le puits est retiré. Place ensuite un nouveau disque, face cachée, sur la porte du puits, comme décrit au début.

Fin du jeu

Après avoir joué trois tours, c'est-à-dire trois disques lutins, et après avoir distribué les cartes gagnantes, le jeu est terminé.

Retourne maintenant les cartes gagnantes qui se trouvent devant toi et forme une longue ligne avec les pièces d'or. Tu pourras ainsi voir facilement qui a remporté le plus de pièces d'or ! Celui qui a formé la plus longue ligne de cartes et donc gagné le plus de pièces d'or remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent.

Astuce : selon le nombre de joueurs et ton souhait, tu peux bien sûr faire varier la durée de la partie. Tu peux, par exemple, jouer avec quatre ou cinq disques lutins, la partie durera alors un peu plus longtemps.



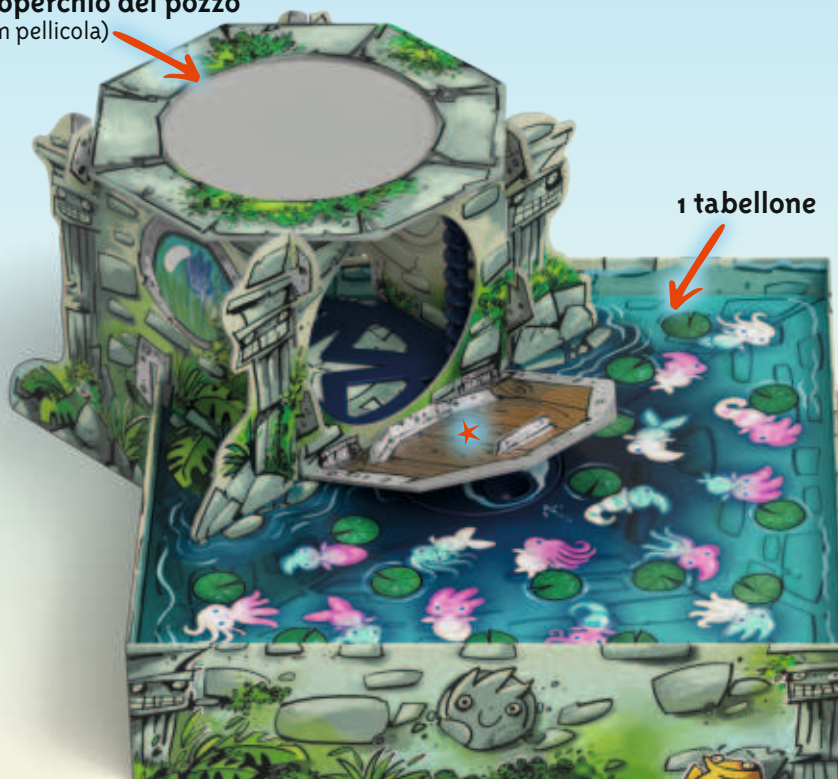
Contenuto

4 pareti del pozzo

(2 pannelli laterali, 1 parete posteriore, 1 lato anteriore con porta)

1 coperchio del pozzo

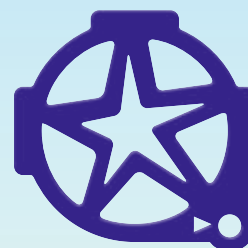
(con pellicola)



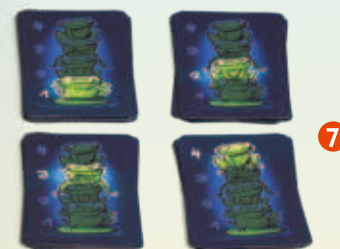
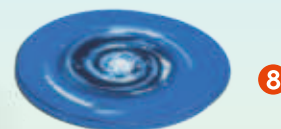
Prima di giocare per la prima volta

Innanzitutto staccate con cautela tutti i componenti del gioco dai cartoni in cui sono contenuti. Inserire le staffe della porta nelle apposite asole. ★

base



38 dischi dei folletti



40 carte di vincita



4 cartellini personalizzati

8 rane (in 4 colori)



1 fiche di partenza



1 barra

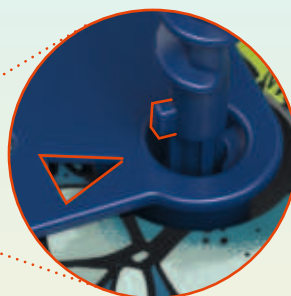
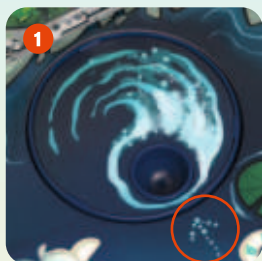
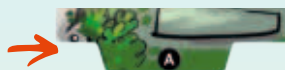
ingranaggi
con vortice magico
e barra filettata



Prima di ogni partita

Togliete dalla scatola tutti i componenti del gioco (compresi quelli sotto il tabellone) e metteteli al centro del tavolo. Ora rimettete il tabellone nella scatola per poi montare il pozzo:

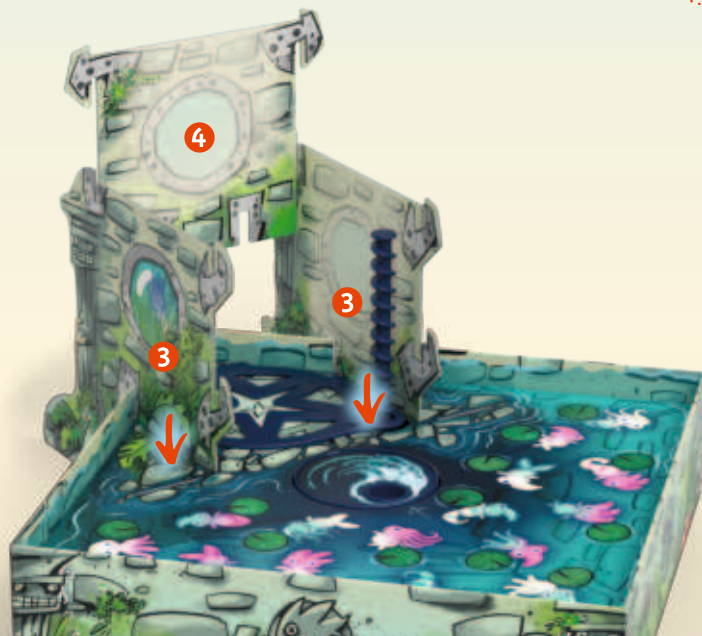
- 1 Girate il vortice magico nella posizione di partenza. Questa è indicata dalla freccia
- 2 Posizionate la base e inserite l'asta filettata nell'apposito supporto. Assicuratevi che la piccola sporgenza sull'asta filettata sia rivolta nella direzione del triangolo:
- 3 Prendete le 2 parti laterali del pozzo e inseritele nelle fessure corrispondenti. Potete riconoscere le parti laterali dall'indicazione „A“.



- 4 Prendete la parete posteriore del pozzo (con l'indicazione „B“) e usatela per collegare le 2 parti laterali.
- 5 Ora inserite la parte anteriore del pozzo con la porta davanti („C“) e preparate la barra per chiudere la porta.
- 6 Completate il pozzo coprendolo con il coperchio.

Il pozzo è già pronto! Adesso basta poco per preparare il resto:

- 7 Suddividete le carte di vincita in base al retro (con le rane) e formate 4 pile accanto alla scatola.
- 8 Formate una pila con i dischi rotondi dei folletti, mischiatela e posizionala a faccia in giù accanto alla scatola.
- 9 Prendete ciascuno un cartellino personale e le 2 rane dello stesso colore.



Concetto

Esplorate il pozzo misterioso!

All'inizio, guardando nel pozzo non vedrete nulla. A ogni giro del vortice magico però potrete riconoscere qualcosa in più. Guardate bene nel pozzo per scorgere prima i colori e poi i contorni. Chi sceglierà più velocemente i 2 folletti acquatici giusti vincerà di più! Vince la ricerca nel pozzo misterioso chi ottiene più monete d'oro dopo 3 turni.

Svolgimento del gioco

Inserire il disco dei folletti

Aprirete la porta del pozzo e posizionate un disco dei folletti rotondo a faccia in giù senza guardare il lato anteriore. Ora chiudete il pozzo accostando la porta e bloccandola con la barra.

L'ultima persona che ha guardato in un pozzo prende la fiche di partenza e può giocare per prima in questo turno.



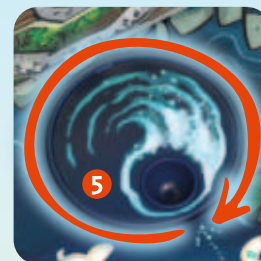
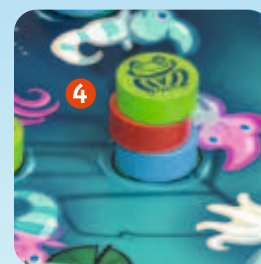
Posizionare le rane

Se hai la fiche di partenza prendi una rana del tuo colore e posizionala accanto al folletto acquatico che preferisci sulla ninfea. Poi è il turno degli altri, in senso orario, finché tutti hanno posizionato le loro 2 rane. Una rana si può anche posizionare sopra un'altra, creando piccole torri di rane **4**.



Attenzione: una torre di rane non può contenerne 2 dello stesso colore, poiché per il punteggio finale conta solo la rana più bassa di un certo colore.

La persona con la fiche di partenza davanti a sé fa compiere al vortice magico un giro completo (360°) in senso orario **5**.



Spostare le rane e girare il vortice

Quando è il tuo turno guarda nel pozzo. Cerca di identificare colori e contorni, e confrontali con i folletti acquatici che nuotano intorno al pozzo. Ora hai la possibilità di far saltare UNA delle tue rane su un'altra ninfea vicino a un folletto acquatico. Se sopra la tua rana ce n'è già un'altra o più, salta portandotela in spalla. Se invece la tua rana è in cima alla torre, non muoverne altre. Non è obbligatorio spostare le rane: si possono lasciare tutte nella loro posizione. Poi tutti gli altri giocatori, a turno, possono spostare UNA delle loro rane nello stesso modo.

Quando tutti hanno spostato una rana, si fa fare esattamente un giro completo al vortice e, partendo dalla persona con la fiche di partenza, si sposta di nuovo al massimo un'altra rana.

Ripetete tutta la procedura finché nessuno vorrà più spostare una rana.

Nota: se in un turno hai deciso di non muovere nessuna delle tue rane, dopo il giro successivo del vortice avrai comunque nuovamente la possibilità di muoverne una.

Poi girate il vortice finché il disco dei folletti raggiunge la superficie del pozzo (coperchio del pozzo).

Ora contate i punti: in base al posizionamento delle rane accanto ai folletti acquatici giusti, potete prendere le carte di vincita dal mazzo corrispondente e poi riprendervi le rane.

Suggerimento: se state giocando per la prima volta, potete anche fare 2 o 3 giri completi del vortice all'inizio del turno: così potrete riconoscere subito qualcosa di più.

Esempio con 3 giocatori



La rana di **Finnja** è la prima posizionata accanto al folletto acquatico giusto. Può prendere la carta in cui la rana sta più in basso. La seconda rana che ha posizionato si trova al terzo posto della torre, così lei prende la carta corrispondente.

Carlo ha posizionato correttamente una delle sue rane e prende la carta con la rana nella seconda posizione. Purtroppo la sua seconda rana si trova accanto a un folletto acquatico che non era visibile nel pozzo, così Carlo non può pescare alcuna carta. Una delle rane di **Mia** è la prima a stare accanto a un folletto acquatico giusto, così lei può prendere la carta corrispondente. Purtroppo la sua seconda rana si trova nel posto sbagliato, quindi lei non riceve un'altra carta.

Posizionate le carte vinte sul vostro cartellino personale di fronte a voi, con il lato della rana in alto.

Alla fine date le fiche di partenza alla persona successiva in senso orario e iniziate un nuovo turno. Per farlo, girate il vortice magico fino a far tornare la base nella posizione iniziale in basso. Togliete il disco già presente nel pozzo. Quindi posizionate un nuovo disco a faccia in giù sulla porta del pozzo, come descritto all'inizio.

Fine del gioco

La partita termina quando avete giocato 3 turni, cioè 3 dischi dei folletti, e avete distribuito le carte di vincita.

Ora girate le carte di vincita davanti a voi e formate una lunga fila di monete d'oro. Così potete vedere facilmente chi ha raccolto più monete d'oro! Vince chi ne ha di più, cioè chi ha la fila di monete d'oro più lunga. In caso di parità vincono tutti i giocatori coinvolti.

Suggerimento: in base al numero di giocatori e al tempo per cui desiderate giocare, ovviamente potete anche variare la durata della partita. Per esempio potete anche giocare con 4 o 5 dischi dei folletti, ma in questo caso la partita durerà un po' di più.





Autor: Guido Hoffmann, **Redaktion:** Karola Erlenbach, **Gestaltung:** Rolf (ARVi) Vogt

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

www.dreimagier.de, Art.-Nr. 40815

