

Arno Steinwender &
Markus Slawitscheck

De Magische Sleutels

Vind de juiste sleutel en open de schatkist!

Het Sleutelwoud is een betoverde plek, vol magische sleutels...
Maar niet alle sleutels openen de schatkist!
Alleen de gouden sleutel opent de schatkist met
zekerheid – Deze bevindt zich echter helemaal aan het
einde van het gevaarlijke pad.

Gooi de dobbelstenen en waag je diep in het woud
om zoveel mogelijk kristallen te verzamelen!

DOEL VAN HET SPEL

Vind zoveel mogelijk echte
sleutels en verzamel de meeste
kristallen.

VOORBEREIDING

- Neem het spelmateriaal uit de doos. Plaats het spelbord **a** vervolgens zo op de doos dat de 'magische bron' **b** (het kuiltje in de hoek van de tray) open blijft door de afgeronde rechterbenedenhoek van het spelbord.
- Zet de torens **c** op het kartonnen kasteel **d** en plaats het kasteel in de sleuven aan de bovenrand van het spelbord. Steek de drie struiken **e** in de kleine sleuven op het spelbord.
- Open de magische schatkist **f** met de gouden sleutel, leg de kristallen **g** erin en sluit de kist weer.
- Steek de sleutels in de bijbehorende gaten op het spelbord, zoals afgebeeld. De kleur van de sleutel moet overeenkomen met de kleur van het vakje. Steek de gouden sleutel in het gat voor de poort van het kasteel **h**.
- Plaats de gezamenlijke pion **i** op het startveld van het spelbord en leg de drie dobbelstenen **k** klaar.

Inhoud:

- 1 spelbord
- 1 kasteel
- 1 schatkist
- 1 pion
- 3 struiken
- 3 dobbelstenen
- 6 torens
- 21 sleutels
 - 1 × goud
 - 5 × blauw
 - 5 × paars
 - 5 × groen
 - 5 × geel
- 42 kristallen



SPELVERLOOP

De jongste speler begint, daarna gaat het spel in klokwijzerzin verder. Tijdens elke beurt voer je de volgende stappen in deze volgorde uit:

1. Dobbel en verplaats de pion
2. Probeer de schatkist te openen
3. Beëindig je beurt

1. DOBBEL EN VERPLAATS DE PION

Gooi de drie dobbelstenen en leg alle dobbelstenen die het symbool "maan" tonen opzij. Deze zijn voorlopig uit het spel. Kies één van de overgebleven dobbelstenen en verplaats de pion het aangegeven aantal velden vooruit.

Daarna heb je altijd twee mogelijkheden:

- A)** Je mag alle dobbelstenen die niet opzij liggen opnieuw gooien (inclusief de dobbelsteen die je hebt gebruikt om de pion te verplaatsen). Alle dobbelstenen die een "maan" tonen, worden weer opzij gelegd. Vervolgens kies je weer een dobbelsteen en verplaats je de pion het aangegeven aantal velden vooruit. Zolang niet alle dobbelstenen opzij liggen, mag je deze actie zo vaak herhalen als je wilt – **of** ...
- B)** Je mag de pion laten staan en de sleutel uit het sleutelveld trekken. Vervolgens probeer je de schatkist te openen (zie volgende pagina). Als er geen sleutel meer in het sleutelveld zit waarop je stopt, moet je verder dobbelen.

Wanneer alle dobbelstenen opzij zijn gelegd en je geen **nepsleutel** hebt of wilt gebruiken (zie rechts), laat je de pion op het veld staan, sla je Stap 2 over en beëindig je je beurt onmiddellijk (zie "Beëindig de beurt" p. 4).

Hoe je aan een nepsleutel kunt komen, lees je op pagina 3.

Voorbeeld:

Dean heeft een 'maan', een '3' en een '1' gegooid. Hij legt de dobbelsteen met de maan opzij, kiest die met de '3' en verplaatst de pion drie velden naar voren. Dan kan hij (als hij dat wilt) opnieuw gooien met de dobbelstenen die geen 'maan' toonden.

Maan



Dobbelstenen terugkrijgen

Bij de eerste worp

Als alle dobbelstenen bij de eerste worp op het 'maan'-symbool komen, plaats je de pion direct op het rode magische veld en krijg je alle dobbelstenen terug.

Het rode magische veld

Als je met je pion op het rode magische veld komt, krijg je ook alle dobbelstenen terug die je aan de kant hebt gelegd.



Magische veld

Startveld

Magische bron

Nepsleutels gebruiken

Wanneer je een nepsleutel hebt, kan je deze op elk moment tijdens je beurt gebruiken en in de magische bron gooien om alle dobbelstenen die je opzij hebt gelegd terug te krijgen. Je kunt dit ook doen als je met alle dobbelstenen een 'maan' hebt gegooid.



2. PROBEER DE SCHATKIST TE OPENEN

Zodra je hebt besloten om niet meer te dobbelen, pak je de sleutel van het veld waar je pion staat. Probeer de schatkist te openen met de sleutel.

» Als het een echte sleutel is...

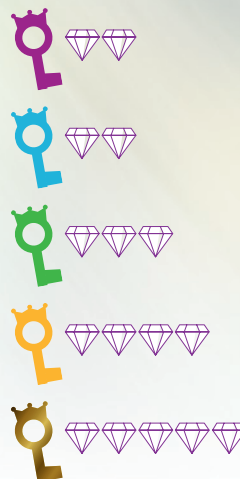
gaat de schatkist open en mag je er een aantal kristallen uithalen naargelang de kleur van de sleutel (zie tabel rechts en links onderaan het spelbord). Hang de sleutel aan één van de kasteeltorens en sluit de kist weer voordat je hem teruglegt.

» Als het een nepsleutel is...

gaat de schatkist niet open. Zet de schatkist weer terug en leg de nepsleutel voor je neer. Je kunt deze later gebruiken, zoals uitgelegd onder "Dobbelstenen terugkrijgen".

» De gouden sleutel voor de poort...

is de enige sleutel die de schatkist altijd opent! Als je met de pion op het veld met de gouden sleutel komt, kan je niet meer verder bewegen. Je mag met de gouden sleutel de schatkist openen en 5 kristallen pakken. De gouden sleutel wordt nooit aan een kasteeltoren gehangen; in plaats daarvan steek je hem terug in het gouden sleutelveld nadat je de schatkist weer hebt gesloten.



Opmerkingen:

- Je mag een echte sleutel nooit houden!
- Er zijn van elke kleur (behalve goud) **drie echte** en **twee nepsleutels**. Aan de hand van de sleutels die aan de kasteeltorens hangen, kun je zien hoeveel echte sleutels van een kleur nog in het spel zijn (en waar het misschien de moeite waard is om snel naartoe te "lopen").

Ter herinnering:

- Je kunt een nepsleutel op elk moment tijdens je beurt in de **magische bron** gooien om alle opzijgelegde dobbelstenen terug te krijgen.

Voorbeeld:

Dean besluit om niet verder te dobbelen, dus haalt hij de sleutel uit het veld waarop zijn pion staat **a**. Hij probeert de schatkist te openen met een blauwe sleutel **b**. "Klik!" en de kist gaat open! Het was dus een echte sleutel. Dean pakt 2 kristallen **c** uit de kist en legt ze voor zich neer. Daarna hangt hij de sleutel aan een toren **d** en sluit de kist weer.



3. BEËINDIG JE BEURT

Je beurt kan op twee manieren eindigen:

» **Alle dobbelstenen tonen het maansymbool en je hebt geen nepsleutel die je kunt of wilt gebruiken:**

Je laat de pion op zijn veld staan en de volgende speler begint zijn/haar beurt vanaf dat veld.



» **Je hebt geprobeerd de schatkist te openen (en hebt daarbij kristallen van een nepsleutel gekregen):**

Je plaatst de pion terug op het startveld en de volgende speler is aan de beurt.



Startveld

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste het vereiste aantal kristallen heeft verzameld, wint!
Het vereiste aantal is afhankelijk van het aantal spelers:



Let op!

Probeer de kist niet met geweld te openen, want dan kan je de sleutel en de kist beschadigen.

Open de kist dus altijd voorzichtig! Als je bij het openen het deksel vasthoudt, gaat hij mogelijk niet goed open. Houd de kist altijd alleen aan de onderkant vast wanneer je hem probeert te openen.



•**WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China. **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. **ACHTUNG !** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China. Game design: Arno Steinwender & Markus Slawitscheck | Illustrator: Camillia Peyroux | Art Director: Ian Parovel.

©2025 Happy Baobab Co., Ltd. All rights reserved. Nederlandstalige versie: ©2025 MGBI.



Verdeeld in
Nederland en België
door **MGBI**,
Kolonienstraat 11,
1000 Brussel
België.



www.megableu.com