

# TOURIA

  
**EIN ABENTEUERLICHES SPIEL**  
**FÜR 2-4 SPIELER**  
**AB 10 JAHREN**

*Aufbruchsstimmung in Touria, dem Land der tanzenden Türme! Prinzessin Tara und ihr Bruder Prinz Talan sind jung, hübsch – und im heiratsfähigen Alter. Doch stellen sie auch Ansprüche. Die Helden und Heldinnen des Landes müssen sich ganz schön ins Zeug legen, um ihre Liebe zu beweisen. Da heißt es, in den magischen Minen Tourias Edelsteine sammeln und sie vom besten Goldschmied des Landes in wertvolle Schmuckstücke für die Angebeteten verwandeln zu lassen. Aber natürlich sollen auch Drachen besiegt und magische Turniere ausgefochten werden. Doch damit nicht genug, schließlich braucht man auch noch den Segen des Königs – und der will dafür bares Geld sehen. Also rein ins Abenteuer und bloß nicht trödeln. Wer zuerst die hohen Anforderungen erfüllt und ins Schloss zurückkehrt, wird das Rennen um die royale Hand machen – sofern man sich nicht in der Tür irrt ...*

## INHALT



1 Spielplan



4 Türme (vor dem ersten Spiel zusammenstecken)



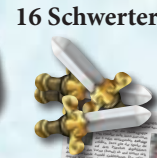
1 Heldengruppe



4 Elixiere



16 magische Gegenstände



16 Schwerter



32 Herzen



9 Schlosstüren



4 Wappen in Spielerfarben



4 Sichtschirme

37 Goldmünzen (in Werten von 1 und 3)



2 Übersichtsblätter



4 Infotafeln

1 Infobanner

1 Farbwürfel mit den 6 Edelsteinfarben



65 Edelsteine in 6 Farben (20 x schwarz, 10 x blau, 10 x rot, 10 x grün, 10 x gelb und 5 x violett)



18 Händleraufträge

1 Stoffbeutel

*Ihr seid im Begriff, ein Abenteuer im Land der Tanzenden Türme zu erleben. Wer mag, kann sich schon hier auf den Weg machen und den Haupt- und Nebenfiguren dieser Geschichte begegnen. Gerne erzählen sie euch etwas von sich. Ihre Geschichten werden euch helfen, ihre Funktionen im Spiel besser im Kopf zu behalten. Ihr könnt aber auch einfach nur den oberen Teil der Anleitung lesen.*

## TARA & TALAN



Nie lässt Vater uns aus dem Haus! Wie schön wäre es, wenn endlich ein Held käme und um meine Hand anhielt!

Ich will eine Frau, die ganz Touria bereist hat. Sie soll mir alles erzählen.

Abenteurer müsste er bestanden haben. Mit Drachen gekämpft, Turniersiege errungen...

Sie würde Geschenke aus den fernsten Ecken des Reiches mitbringen.

Oja, Edelsteine und herrlichen Schmuck als Beweis der wahren Liebe.

## ZUM WHO'S WHO



Die **16 magischen Gegenstände** werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das markierte Feld zwischen Wald und Bach auf dem Spielplan gelegt. Von diesem Stapel werden die obersten Plättchen offen auf die beiden entsprechenden Felder bei der **Waldfee** gelegt. Dies sind die beiden magischen Gegenstände, die die Waldfee aktuell an die Helden zu verschenken hat.



Die **4 Türme** werden auf die 4 Turmfelder in den Ecken des Spielplans verteilt, alle mit der auf dem Plan vorgegebenen **Startausrichtung**.



Die **9 Schlosstüren** werden gemischt und mit der Türse oben zufällig auf die 9 Türfe des Schloss verteilt. Die **Helden** werden ins Schloss gestellt.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt **Touria** mit seinen verschiedenen Orten, die durch ein **Wegenetz** miteinander verbunden sind. In der Mitte befindet sich das **Schloss**, in dem die Königsfamilie lebt.  
**Hinweis:** Die Spieler sollten sich gemäß der vier Himmelsrichtungen um den Spielplan setzen, jeder an eine Seite. Falls dies nicht möglich ist, sollten entweder die 4 Türme oder der Spielplan so gedreht werden, dass jedem Spieler ganz deutlich je eine Seite jedes Turms zugewandt ist.



## HIER GEHT'S LOS!

### DER KÖNIG



*Es wird höchste Zeit, dass die Kinder unter die Haube kommen. Sollen sie meinetwegen von Heldentaten träumen. Wichtig ist, dass die Zukünftigen eine anständige Mitgift mitbringen. Ohne Gold kommt mir hier niemand von den Herumtreibern ins Schloss.*

### DER HÄNDLER



*Früher war ich einmal Bergmann und habe meine Tage in den Minen Tourias verbracht. Doch die Zeiten sind zum Glück vorbei. Man erwischt einfach zu viele verfluchte Steine. Inzwischen kann ich es mir leisten, im warmen Kämmerlein zu sitzen und auf Edelsteinlieferanten zu warten. Wofür ich gutes Geld bezahle, entnehmt ihr den Aushängen vor meinem Laden.*

verdeckt  
ite nach  
elder im  
gruppe

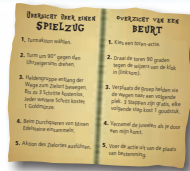
Die **Händleraufträge** werden nach Anzahl der geforderten Edelsteine zu 3 separaten Stapeln sortiert (zu erkennen an der Rückseite der Plättchen) und getrennt gemischt. Dann wird jeder Stapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld beim Händler gelegt. Anschließend wird jeweils das oberste Plättchen aufgedeckt. Dies sind die 3 aktuellen Händleraufträge.



Die **65 Edelsteine** werden in den **Stoffbeutel** gefüllt. Dann werden für jede der 6 Edelsteinminen auf dem Spielplan **2 Edelsteine** gezogen und auf das entsprechende Minenfeld gelegt.



Die **Übersichtstafeln** mit Hinweisen zum Ablauf eines Spielzugs und den Funktionen der magischen Gegenstände werden – wenn nötig – neben dem Plan bereitgelegt.



**ACHTUNG!** Jede Kombination von Edelsteinen in den Minen ist erlaubt, mit einer **einzigsten wichtigen Ausnahme: Es dürfen zu keiner Zeit 2 schwarze Edelsteine in derselben Mine liegen!**

Schwarze Edelsteine gelten in Touria als verflucht. Sollten beim Ziehen aus dem Beutel 2 schwarze Edelsteine in der gleichen Mine landen, werden 2 neue Edelsteine gezogen und die **beiden schwarzen** dann zurück in den Beutel geworfen. Dies gilt auch während des Spiels!

Der **Farbwürfel** wird gewürfelt und mit der gewürfelten Farbe nach **oben** auf das entsprechende Feld beim **Goldschmied** gelegt.



Der **heiratswilligste Spieler** (oder derjenige, der zuletzt geheiratet hat) wird **Startspieler**. Beginnend mit dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, darf sich jeder Spieler einen **Startbonus** aussuchen. Zur Wahl stehen **ein beliebiger Edelstein** aus dem Beutel (allerdings **kein violetter**), eine **Goldmünze** und ein **Schwert**. Hinweis: Auf der Rückseite des Infobanners ist noch einmal aufgelistet, was alles gewählt werden kann. Der Startspieler bekommt **keinen Bonus**, sondern beginnt

Die **Goldmünzen** bilden einen separaten Vorrat neben dem Spielplan. Das Gleiche gilt für die **Herzen** und die **Schwerter**.

Jeder Spieler nimmt sich **1 Sichtschirm** und das entsprechende **Wappen** seiner Wahl, **1 Elixier** und **3 Goldmünzen** als **Startkapital**.

**DAS SPIEL**

**DER GOLDSCHMIED**



*Edelsteine aus Tourias Minen – schön und gut, aber jedes Kind weiß doch, dass man das royale Herz erst durch brillant eingefasste Schmuckstücke gewinnt. Und da sind die verliebten Helden bei mir an der richtigen Adresse. Meinen Diademen, Ketten und Ringen kann einfach niemand widerstehen. Aber im Notfall würde ich auch das eine oder andere Steinchen kaufen.*


**HELLA,  
DIE BRUNNENFEE**




*Tourias Minen sind berühmt für ihre Reichtümer, aber nicht jeder Edelstein macht glücklich. Und wie ihr wisst, ist es verboten, verfluchte Steine ins königliche Schloss zu tragen. Daher kommt lieber zu mir und werft die schwarzen Steine in den Brunnen. Von dort entwischt die böse Magie nicht mehr.*

## SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, um die Hand der Prinzessin bzw. des Prinzen anzuhalten. Um jedoch vor den Traualtar treten zu dürfen, muss ein Spieler folgende Bedingungen erfüllen:

 Er muss mindestens **7 Herzen** gesammelt haben (als Zeichen seiner Liebe für die Prinzessin bzw. den Prinzen).

 Er muss mindestens **7 Goldmünzen** gesammelt haben (für den König).

 Er darf **keinen schwarzen Edelstein** bei sich haben (verfluchte Edelsteine dürfen nicht mit ins Schloss gebracht werden!).

Wenn der Spieler diese Bedingungen erfüllt, kann er ins Schloss zurückkehren. Gewonnen hat der Spieler damit aber noch **nicht**. Er muss das Objekt seiner Begierde erst noch finden. Das royale Geschwisterpaar befindet sich nämlich hinter einer der 9 Schlosstüren (siehe Spielende).

**Hinweis:** Um die Mechanismen des Spiels kennenzulernen, empfiehlt es sich, eine verkürzte erste Partie zu spielen. In dieser Partie reicht es, mit 5 statt 7 Herzen sowie 5 statt 7 Goldmünzen ins Schloss zu kommen. Die übrigen Regeln bleiben unverändert. Zur Erinnerung kann das Infobanner mit dem entsprechenden Hinweis auf das Schloss gelegt werden.



Nach ein bis zwei solcher Partien sollte sich Touria auch mit den normalen Siegbedingungen in der vorgesehenen Zeit von ca. 1 Stunde spielen lassen.

## ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Alle Spieler ziehen mit derselben Figur, nämlich der Heldengruppe. Sie führen ihre Spielzüge reihum im **Uhrzeigersinn** aus. Der Startspieler beginnt.

Jeder Spieler führt in seinem Spielzug genau eine **Turmaktion** aus. Die Turmaktionen sind auf den Seiten der Türme abgebildet und zeigen, welche Aktion jeweils auf dem dazugehörigen Ortsfeld durchgeführt wird. Von jedem der 4 Türme steht jedem Spieler immer genau 1 Aktion zur Verfügung, nämlich die, die ihm gerade zugewandt ist.



Der Spieler hat also normalerweise die Wahl zwischen 4 Aktionen (eine pro Turm), von denen er sich für **eine** entscheiden **muss**. Es gibt insgesamt 8 verschiedene Aktionen, die auf die 16 Turmseiten verteilt sind. Jede Aktion kommt auf jeweils 2 Türmen einmal vor. Das führt dazu, dass einem Spieler hin und wieder nur 3 verschiedene (mindestens aber immer 2 verschiedene) Aktionen zur Verfügung stehen, falls 2 Türme mit derselben Aktion in seine Richtung weisen.

Die Turmaktion legt automatisch den Ort auf dem Spielplan fest, zu dem der Spieler die Heldengruppe ziehen muss. Für jede Turmaktion gibt es genau einen Zielort (Ausnahme: Observatorium des Zauberers). Zunächst sagt der Spieler an, welche der für ihn sichtbaren Aktionen er wählt. Zum Beispiel: „Ich gehe zum Händler“.

## DER RÄUBER



*Grrr, als rechtschaffener Räuber hat man es auch nicht leicht. Nur weil wir wissen, wie man kostenlos an Edelsteine kommt, heißt es noch lange nicht, dass uns jeder dahergelaufene Möchtegernheld beklauen darf. Verdammt noch mal! Glauben die wirklich, wir merken nichts, nur weil sie nicht gleich alle Schätze an sich raffen? Jeder dritte Edelstein geht uns an diese Langfinger verloren. Wir sind doch kein Selbstbedienungsladen. Wenn das so weitergeht, ist unsere Spelunke bald keine bloße Fassade mehr, sondern muss die ganze Bande ernähren.*

## HOLLA, DIE WALDFEE



*Hallo, da kommen die Helden ja schon wieder! In den Hafen der Ehe segelt man natürlich mit Magie auch viel sicherer ein. Was darf es denn diesmal sein? Siebenmeilenstiefel? Zauberpinsel? Oder vielleicht ein magischer Kompass? Sucht euch einen magischen Gegenstand aus. Es kostet nichts!*

Anschließend muss er den entsprechenden Turm um **90 Grad gegen den Uhrzeigersinn** drehen. Damit verändert er für diesen Turm automatisch die Aktionen, die seine Mitspieler auf diesem Turm sehen und die ihnen somit aktuell zur Verfügung stehen.

Nach dem Drehen des Turms folgt der eigentliche Spielzug. Der Spieler **muss** nun die Heldengruppe auf das zur Turmaktion gehörige Ortsfeld bewegen. Es gelten folgende **Bewegungsregeln**:

- Die Heldengruppe wird entlang der Wege von Ort zu Ort bewegt.
- Ein Spieler darf die Heldengruppe kostenlos **0 bis 3 Felder** bewegen. **Jeder** weitere Schritt kostet ihn **1 Goldmünze**, die er in den Vorrat abgeben muss.



*Beispiel: Es kostet 1 Goldmünze, die Heldengruppe vom Drachen zum Goldschmied zu bewegen, da der Weg über 4 Felder führt.*

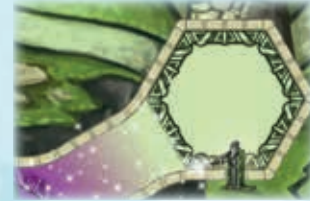
- Das Schloss zählt als normales Ortsfeld mit und darf während des Spiels „durchschritten“ werden (siehe Beispiel oben).

Schwarze Edelsteine, die man hinter seinem Sichtschirm hat, hindern nicht am Durchqueren des Schlosshofs, sie dürfen nur am Spielende nicht ins Schloss gebracht werden.

- Der Spieler **muss** das Zielfeld, das er durch die von ihm gewählte Turmaktion festgelegt hat, erreichen. Er darf seinen Spielzug nirgendwo anders **beenden**, auch **nie** auf einem sechseckigen Wegefeld:



*Edelsteinmine*



*Brückenfeld zum magischen Turnierplatz*



*Schlosshof*

- Welche Wege der Spieler benutzt, bleibt ihm selbst überlassen. Er muss **nicht** den kürzesten Weg wählen.
- Jeder Weg darf pro Spielzug nur einmal genutzt werden. Man darf also auch nicht zwischen 2 Feldern hin- und zurückziehen.



- Es ist erlaubt, sich nicht zu bewegen, wenn einer der Türme den Ort zeigt, auf dem sich die Heldenfigur bereits befindet. In diesem Fall dreht der Spieler den Turm weiter und führt die Aktion auf dem Ortsfeld aus, ohne zu laufen. (Er dürfte allerdings auch einen Rundweg laufen, um unterwegs Edelsteine einzusammeln – jedoch nicht einfach zu einer Mine und auf demselben Weg zurück.)

## DER ZAUBERER

Reisenden Helden vermag ich hilfreich unter die Arme zu greifen – gegen einen geringen Obolus, versteht sich. Ich kann euch im Handumdrehen an jeden beliebigen Ort Tourias befördern, den man durch mein Observatorium im Turm sehen kann – sogar zum magischen Turnierplatz, dessen Wächter ich bin. Ihn findet nur, wer sich meiner Unterstützung versichert. Lasst euch beim Schwertmeister mit Waffen ausstatten. Ein Sieg auf dem magischen Turnierplatz – und euch fliegen alle edlen Herzen des Landes zu.

## DER SCHWERTMEISTER

Meine Schwerter sind die besten von ganz Touria. Selbstverständlich eignen sie sich erstklassig zum Kämpfen – das könnt ihr auf dem magischen Turnierplatz selbst erproben, doch darüber hinaus haben sie noch ganz besondere Fähigkeiten. Probiert es aus, wenn ihr zu den Türmen kommt – meine Schwerter lassen sie tanzen. Und ich habe gehört, dass auch dem Drachen im Nördlichen Gebirge meine Klingen gefallen – er soll schon eine ganze Sammlung davon besitzen.

Am Zielort angekommen, darf der Spieler die jeweilige Aktion des Ortes **einmal** ausführen. Die Aktion ist optional – sie kann, muss aber nicht ausgeführt werden.

Sollte der Spieler auf dem Weg zu seinem Zielort durch eine **Edelsteinmine** ziehen, so **muss** er dort Edelsteine einsammeln. Zwei Fälle sind dabei zu unterscheiden:

**1. In der Edelsteinmine befinden sich ein schwarzer und ein andersfarbiger Edelstein.**

Der Spieler muss **beide** Edelsteine nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen.

**2. In der Edelsteinmine befinden sich 1 oder 2 farbige Edelsteine, aber kein schwarzer.**

Der Spieler nimmt 1 Edelstein aus der Mine und legt ihn hinter seinen Sichtschirm. Sind 2 Edelsteine in der Mine, darf er sich einen davon aussuchen.

**Wichtig:** Der Spieler sammelt die Edelsteine im Vorbeigehen ein. Sollte dadurch eine Mine geleert werden, werden sofort nach dem Verlassen der Mine 2 neue Edelsteine aus dem Beutel gezogen und in die Mine gelegt. Auch hier gilt: Es dürfen **keine 2 schwarzen Edelsteine** in einer Mine liegen. Eventuell muss also neu gezogen werden.

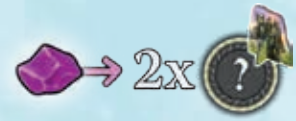


Die Turmaktionen werden auf der beiliegenden Übersicht erklärt, die in den ersten Runden als Spielhilfe neben den Plan gelegt werden kann.



**WEITERE REGELN**

**Die violetten Edelsteine**



Die **violetten** Edelsteine haben eine besondere Fähigkeit. Allerdings sind sie sehr selten. Wer einen violetten Edelstein in den Beutel abgibt, darf die Aktion an dem Ort, zu dem er gerade gezogen ist, **zweimal** statt nur einmal nutzen. Beispielsweise würde man beim Schwertmeister 4 Schwerter bekommen, könnte bei der Brunnenfee 2 schwarze Edelsteine „entsorgen“, 2 magische Gegenstände bei der Waldfee nehmen usw.

**Die Elixiere**

Jeder Spieler besitzt bei Spielbeginn 1 Elixier. Dieses kann er nutzen, um sich an der Aktion eines Mitspielers zu beteiligen.



Sobald der aktive Spieler seine Aktion an seinem Zielort ausgeführt hat, haben alle Spieler **reihum** die Möglichkeit, dem aktiven Spieler ein Elixier zu geben. Dafür dürfen sie dann die Aktion des Ortes ebenfalls einmal ausführen (*z.B. auch einmal beim Drachen würfeln, um 1 Herz für 1 Edelstein zu gewinnen*). Auf diese Weise können die Elixiere während des Spieles mehrfach ihren Besitzer wechseln.

**Hinweis:** Elixiere erlauben es also, **fremde** Aktionen zu kopieren, während violette Edelsteine es ermöglichen, die **eigene** Aktion zu verdoppeln. Eine durch ein Elixier kopierte Aktion kann **nicht** mit einem violetten Edelstein verdoppelt werden.

**Die Schwerter**



Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Schwerter zu nutzen:



Gegen Abgabe eines Schwertes kann der Spieler den **Würfelwurf beim Drachen** wiederholen.

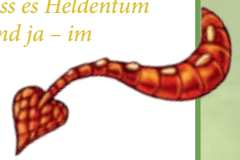
**DER DRACHE**



*Ich frage mich immer wieder, wer eigentlich dieses dumme Gerücht in die Welt gesetzt hat, dass es Heldentum beweise, mit Drachen zu kämpfen? Blanker Unsinn! Und Ruhestörererei! Aber wir Drachen sind ja – im Gegensatz zu diesen liebestollen „Helden“ – nicht auf den Kopf gefallen.*

**IHR BRAUCHT EINEN BEWEIS EURES HELDENTUMS? HIER, NEHMT EINE SCHUPPE! GEBT MIR EINFACH EINEN EDELSTEIN DAFÜR!**

*HAHAHA! Häuten muss ich mich sowieso. Schön, wenn jemand aufräumt und noch dafür bezahlt. Am liebsten sind mir natürlich die Trottel, die mir auch noch ihr Schwert dalassen, nur weil mir angeblich die Farbe des angebotenen Edelsteins nicht gefällt. Kaum zu glauben, dass immer wieder wer auf ein bisschen Feuerzauber hereinfällt ...*





Lässt sich ein Spieler vom Zauberer zum **magischen Turnierplatz** bringen, kann er dort **1 Schwert** gegen **1 Herz** oder **3 Goldmünzen** tauschen.



Gegen Abgabe eines Schwertes kann ein Spieler zu Beginn seines Zuges auch einen beliebigen **Turm um 90 Grad** gegen den Uhrzeigersinn **drehen**. Dies ist ein wichtiges taktisches Element, da man keine Zeit zu verlieren hat.

Auf den Turmdächern sieht man jeweils, welche Aktion als nächste zur Verfügung stünde. So kann hin und wieder ein Schwert gut „investiert“ sein, um den entsprechenden Turm in die richtige Position zu bringen und die gewünschte Aktion ausführen zu können.



## SPIELEND

Sobald ein Spieler 7 Herzen und 7 Goldmünzen gesammelt hat und keinen schwarzen Edelstein mehr besitzt, kehrt er mit seinem nächsten Zug in das Schloss zurück. Er muss dazu keine Turmaktion mehr nutzen und auch die Heldengruppe nicht mehr bewegen.



Stattdessen legt er zunächst sein **Wappen in die Kapelle** – als Zeichen dafür, dass er die Gruppe verlassen hat, um endlich zu heiraten. Zum Beweis, dass er mindestens 7 Herzen und 7 Goldmünzen, aber keinen schwarzen Edelstein mehr besitzt, hebt er seinen Sichtschirm. Die 7 Herzen und 7 Goldmünzen werden sofort **abgegeben**.



Dann darf er **1 Tür** seiner Wahl öffnen. Findet er die Königskinder, hat er gewonnen. Falls er eine **falsche** Tür öffnet, muss er dort – je nach aufgedecktem Schlossbewohner – etwas Bestimmtes abgeben. Kann er das, darf er sofort eine **weitere** Tür öffnen. Kann er das **nicht**, endet sein Spielzug, und er darf erst wieder eine Tür öffnen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

Geöffnete Türen bleiben geöffnet liegen und erleichtern ggf. später im Schloss Eintreffenden Helden die Suche nach der richtigen Tür.

Folgende Abgaben verlangen die einzelnen Schlossbewohner:

1 Elixier (Kräuterkundige)	1 gelber Edelstein (Zofe)
1 Schwert (Hofmarschall)	1 grüner Edelstein (Mundschenk)
1 magischer Gegenstand (Hofnarr)	1 roter Edelstein (Barde)
1 Goldmünze (Schatzmeister)	1 blauer Edelstein (Wächter)

## ALTERNATIVES ENDE – BLITZHOCHZEIT

Spielgruppen, die meinen, das Glückselement beim Öffnen der Türen sei zu hoch und würde ihre im Spiel erbrachten Leistungen schmälern, können das Spiel frühzeitig beenden, sobald ein Spieler die Vorgaben für das Betreten des Schlosses erfüllt. Das sind in diesem Fall die alleinigen Siegbedingungen. Wer 7 Herzen und 7 Goldmünzen gesammelt hat und keinen schwarzen Edelstein mehr besitzt, begibt sich unmittelbar zum Traualtar und gewinnt das Spiel. (Die Kennenlernpartie, bei der auf nur 5 Herzen und 5 Goldmünzen gespielt wird, kann natürlich ebenfalls sofort enden, wenn der erste Spieler die Bedingungen erfüllt.)

### DIE MAGISCHEN STIEFEL



Manchmal lohnt sich auch ein Umweg durch die **Minen Tourias**. Die Kosten dafür holt ihr flott wieder herein, wenn ihr z.B. dem Händler ein paar interessante Steine vorbeibringt oder für Geld auf dem **magischen Turnierplatz** kämpft.

### DER MAGISCHE VOGEL



Mach's noch einmal, Held! Mit meiner Hilfe oder der eines **violetten Edelsteins** kannst du eine deiner Aktionen **verdoppeln!**

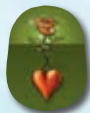
### DER MAGISCHE FROSCH



Keine Angst vor **verfluchten Edelsteinen**. Der Nutzen der **guten Steine** überwiegt bei Weitem, wenn ihr sie zum Händler oder Goldschmied tragt. Der Drache nimmt manchmal sogar **schwarze Steine**. Ansonsten bin ich noch da – und vor allem unsere gute **Brunnenfee**.

## DIE 16 MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Die Spieler können die magischen Gegenstände, die sie von der **Waldfee** geschenkt bekommen, hinter ihrem Sichtschirm aufbewahren und zum jeweils passenden Zeitpunkt nutzen. Nach **einmaliger** Nutzung werden die magischen Gegenstände auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan gelegt.



**Die magische Rose:** Sie zählt wie ein Herz und wird bis zur Rückkehr ins Schloss aufbewahrt.



**Der magische Pinsel:** Mit ihm kann ein beliebiger Edelstein umgefärbt werden, allerdings kein schwarzer – und nicht in Violett! Man kann beispielsweise einen grünen Stein beim Händler als blauen Stein abgeben etc.



**Der magische Kompass:** Mit ihm kann der aktive Spieler in seinem Zug *einmal* von einer Edelsteinmine in eine beliebige andere springen. Dies kostet ihn nur einen Schritt.



**Die magische Waage:** Wird sie beim Händler abgegeben, erhält der Spieler sofort 3 Goldmünzen aus dem Vorrat. Der Spieler muss nicht unbedingt auch einen Auftrag beim Händler erfüllen, um die Waage in Geld tauschen zu können.



**Die magische Kristallkugel:** Mit ihr darf der Spieler heimlich hinter 2 Schlosstüren schauen.



**Der magische Frosch:** Mit ihm kann man 1 eigenen schwarzen Edelstein aus dem Spiel entfernen, ohne dafür zur Brunnenfee ziehen zu müssen.



**Die magische Truhe:** Diese kann man jederzeit im eigenen Spielzug auf den Ablagestapel legen, um sich dafür einen der beiden aktuell bei der Waldfee ausliegenden magischen Gegenstände zu nehmen.



**Der magische Spiegel:** Mit ihm kann man im eigenen Zug den obersten magischen Gegenstand auf dem Ablagestapel kopieren, d.h. man kann die Fähigkeit des zuletzt genutzten magischen Gegenstands ebenfalls einmal nutzen. Danach geht der Spiegel selbst auf den Ablagestapel.



**Die magische Sanduhr:** Wer sie am Ende seines eigenen Spielzugs abgibt, darf noch einen vollständigen Zug ausführen, kommt also zweimal hintereinander an die Reihe.



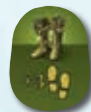
**Der magische Rucksack:** Mit ihm kann man sich alle Edelsteine aus einer beliebigen Mine nehmen. Man muss diese dazu nicht durchqueren. Die Mine wird danach sofort wieder aufgefüllt.



**Der magische Helm:** Mit ihm darf man beim magischen Turnierplatz 2 Schwerter eintauschen.



**Die magische Flasche:** Sie kann wie ein Elixier genutzt werden, um die Ortsaktion des aktiven Spielers ebenfalls auszuführen. Sie kommt anschließend auf den Ablagestapel.



**Die magischen Stiefel:** Damit kann man bis zu 3 zusätzliche Schritte machen, ohne dafür Goldmünzen bezahlen zu müssen.



**Der magische Vogel:** Er kann wie ein violetter Edelstein eingesetzt werden.



**Der magische Besen:** Statt eine Turmaktion ausführen zu müssen, kann man mit dem Besen an einen beliebigen Ort fliegen. Anders als mit dem Zauberer kostet dies keine Goldmünze. Man kommt mit dem Besen auch zum magischen Turnierplatz. Nutzt man den magischen Besen, dreht man in dieser Runde keinen Turm.



**Die magische Laterne:** Mit ihr braucht der aktive Spieler in seinem Zug keine schwarzen Edelsteine aus den Minen zu nehmen, durch die er zieht. Diese kommen stattdessen zurück in den Beutel, und die Mine wird neu aufgefüllt.

## IMPRESSUM

R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

**r&r**  
R&R GAMES  
INCORPORATED

THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!



Autoren: Inka und Markus Brand,  
Michael Rieneck

Illustration: Klemens Franz

3D: Andreas Resch

Design: HUCH! & friends

Redaktion: Britta Stöckmann

© 2016 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

**Hersteller + Vertrieb:**

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.



& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**



# TOURIA

AN ADVENTUROUS GAME  
FOR 2-4 PLAYERS,  
10 YEARS AND UP



A new era begins in Touria, the country of the Dancing Towers! Princess Tara and her brother, Prince Talan, are young, attractive – and of marriageable age. But they make demands. The heroes and heroines of the country need to make great efforts in order to prove their love. To this end, they collect gems in Touria's magical mines and have the country's best goldsmith turn them into precious pieces of jewelry for their beloved ones. And besides this, they also have to defeat dragons and to fight in magical tournaments. But that's not all: Beyond that, they also need the king's blessing – and he wants money in return. So, off to the adventure, and don't dawdle! If you are the first player to fulfill the high requirements and return to the castle, you'll win the royal hand – provided you choose the right door ...

## GAME COMPONENTS



1 gameboard

1 information banner



1 color die with the 6 gem colors



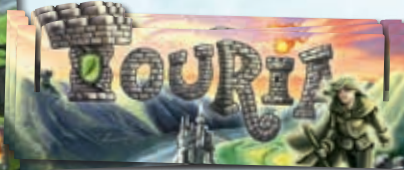
4 towers (to be assembled before the first game)



1 heroes' group



9 castle doors



4 screens

65 gems in 6 colors (20x black, 10x blue, 10x red, 10x green, 10x yellow, and 5x purple)

4 elixirs



16 magical items



4 crests in player colors



37 gold coins (in values of „1“ and „3“)



18 trader orders



2 supplementary sheets



4 overviews

1 cloth bag

16 swords



32 hearts

## TARA & TALAN



Father never lets us leave the house! How wonderful it would be if finally a hero came and asked for my hand!

I want a wife who has traveled all over Touria. She has to tell me everything!

He should have experienced adventures: fighting dragons, winning jousts...

She would bring gifts even from the farthest regions of the empire.

Ah, yes, gems and magnificent jewelry as a sign of true love.

## WHO'S WHO



## SET-UP

Shuffle the 16 **magical items** and put them as a face-down stack on the marked space between the forest and the river on the gameboard. Place the two top tiles face up on the two appropriate spaces next to the **forest fairy**. These are the magical items that the forest fairy currently can give away to the heroes.



Place the **gameboard** in the middle of the table. It shows **Touria** with its different locations that are connected by a **road network**. In the center lies the **castle**, where the royal family lives.

**Note:** Players should be seated around the table according to the four cardinal directions, each on one side. If this is not possible, rotate either the 4 towers or the gameboard in such a way that one player is clearly facing one side of each tower.

Distribute the 4 **towers** onto the 4 tower spaces in the corners of the gameboard, each of them with the **starting orientation** as indicated on the board.



Mix the 9 **castle doors** face up and randomly distribute them with the door side up – onto the 9 door spaces in the castle. Place the **heroes' group** in the



## HERE WE START!

### THE KING



*It's high time that the children marry. I don't mind if they dream of heroic deeds. The important thing is that the soon-to-be son-in-law and daughter-in-law bring a respectable dowry with them – none of these drifters is allowed access to the castle without gold.*

### TRADER



*In former times, I was a miner, spending my days in the mines of Touria. But fortunately, those times are over. You just get too many cursed gems. Meanwhile, I can afford sitting in my warm chamber and waiting for gem suppliers. As to what I pay good money for, please refer to the notices in front of my store.*

down  
em –  
o the  
the castle.

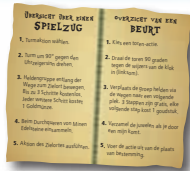
Sort the **trader orders** into 3 separate stacks (differentiated by the back of the tiles) according to the number of gems required, and shuffle these stacks. Then place each of the stacks face down on its designated space next to the trader. After that, reveal the top tile. These are the 3 current trader orders.



Fill the **cloth bag** with the **65 gems**. Then draw **2 gems** for each of the 6 gem mines on the gameboard and put them on the appropriate mine space.



Place the overviews next to the board, if needed; they explain the course of a game turn and the abilities of the magical items.



**ATTENTION!** Any combination of gems in the mines is allowed – with **one important exception: At no time may there be 2 black gems in the same mine!**

Black gems are considered to be cursed in Touria. If, after drawing the gems from the bag, 2 black gems end up in the same mine, draw 2 new gems and then throw the **two black ones** back into the bag. This also applies during the game.

Roll the **color die** and place it – with the rolled color **facing up** – on the appropriate space next to the **goldsmith**.



The player who most wants to get married (or most recently got married) becomes the starting player. Beginning with the player to the right of the starting player, each player picks one starting bonus; they can choose among any one gem from the bag (but not a purple one), a gold coin and a sword. Note: The back side of the information banner lists all the things that can be chosen. The starting player doesn't get any bonus, but begins

The gold coins form a separate supply next to the gameboard. The same applies to the **hearts** and the **swords**.

Each player takes **1 screen** and the corresponding **crest** of his choice, **1 elixir**, and **3 gold coins** as seed capital.

**THE GAME**

### GOLDSMITH



*Gems from Touria's mines – that's all well and good, but every child knows that you win the royal heart only with brilliantly set pieces of jewelry. And when the courting heroes visit me, they come to the right place: Nobody can resist my tiaras, necklaces and rings. But in a pinch, I would also buy one or the other little gem.*


### FINNIA, THE FOUNTAIN FAIRY





*Touria's mines are famous for their resources, but not every gem makes you happy. And as you know, it is forbidden to carry cursed gems into the royal castle. Therefore, you'd better come to me and throw the black gems into the fountain, from where the evil magic can't escape.*

## OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to ask for the hand of the princess or the prince. But in order to be allowed to go down the aisle, you have to meet the following conditions:

 You need to have at least **7 hearts** (as a sign of your love for the princess or prince).

 You need to have at least **7 gold coins** (for the king).

 You must **not** have **any black gem** (cursed gems may not be brought into the castle!).

If you fulfill all these conditions, you may return to the castle. But all this does not secure you the win yet. For this, you need to also find the object of your desire. The royal brother and sister are hidden behind one of the 9 castle doors (see “End of the Game”).

**Note:** In order to become familiar with the mechanisms of play, we advise you to play an abbreviated first game. In this game, it will suffice to return to the castle with 5 (instead of 7) hearts and 5 (instead of 7) gold coins. The other rules remain unchanged. As a reminder, you can put the information banner with the applicable note on the castle.



After you have played one or two games this way, you should be able to play Touria with the normal winning conditions within the suggested time of about one hour.

## GENERAL COURSE OF THE GAME

All players, in turn, move the same figure, that is, the heroes' group. They execute their turns in **clockwise order**. The starting player begins.

On your turn, you carry out exactly one **Tower action**. The Tower actions are depicted on the sides of the towers and show which action you may perform on the corresponding location space. You always have exactly one action from each of the 4 towers at your disposal, namely the one that is facing you.



So you normally have the choice among 4 actions (one per tower) and have to pick **one** of them. There are 8 different actions overall, spread among the 16 tower sides. Each action appears once on 2 towers. This means that you sometimes can choose only from 3 different actions (but always at least 2 different ones), if 2 towers with the same action point in your direction.

The Tower action automatically determines the location on the gameboard to which you have to move the heroes' group. There is exactly one destination for each Tower action (exception: the wizard's observatory).

First, you announce which of the actions you choose from the ones visible to you. For example: „I'm going to the trader.“

### THIEF



*Grrr, it's not easy to be an upstanding thief. Just because we know how you get hold of gems for free, that does not mean that any random wannabe hero is allowed to pinch stuff from us. Darn it! Do they really believe we aren't aware of this only because they don't grab all treasures at once? We lose every third gem to these pilferers. We are not a self-service shop, after all! If this continues the way it's going, our den of thieves will soon no longer be just a cover, but will have to sustain the whole gang.*

### FERNIA, THE FOREST FAIRY



*Hello, here they are again, the heroes! Of course, it's much safer to sail into the harbor of magic. What would you like this time? Seven-league boots? A magical paintbrush? Or maybe a magical compass? Pick a magical item. It's free!*

After that, you have to rotate the respective tower **counter-clockwise 90 degrees**. With this, you automatically change the Tower actions for this tower, i.e., the actions that the other players see and that are currently available to them on this tower.

After you have turned the tower, your actual game turn follows. Now you must move the heroes' group to the location space that is associated with the Tower action. The following **movement rules** apply:

- You move the heroes' group along the roads from one location to another.
- You may move the heroes' group **0 to 3 spaces** for free. Every additional step costs **1 gold coin** per step, to be put into the supply.



- The castle counts as a normal location space and may be passed through during the game (see example above). Any black gem that you have behind your screen doesn't keep you from crossing the castle courtyard, but you may not bring any into the castle at the end of the game.

- You **must** reach the destination space that you have determined by choosing a certain Tower action. You may not **end** your turn anywhere else; that means, you may **never** land on a hexagonal road space:



gem mine



bridge space to the magical tournament grounds



castle courtyard

- Which roads to use is left to you. You do **not** have to choose the shortest way.
- Each road may be used only once per game turn. So you may not move back and forth between 2 spaces.



- You can decide not to move if one of the towers shows the location where the heroes' group is already standing. In this case, you rotate the tower one more time and carry out the action on the location space without moving. (However, you are also allowed to take a circular route in order to collect gems along the way – but not just to a mine and back on the same route.)

## WIZARD

*I can help traveling heroes – for a small contribution, of course. If you stop by my observatory in the tower, I can convey you to any location in Touria in next to no time – even to the magical tournament grounds, whose guard I am. You find it only if you assure yourselves of my support. Equip yourselves with weapons from the sword master. Be victorious at the magical tournament grounds and you'll capture any royal heart in the country.*

## SWORD MASTER

*My swords are the best in all Touria. It goes without saying that they are perfectly suited for fighting – you can put them to the test at the magical tournament grounds. But in addition, they have very special abilities beyond that. Try it out when you get to the towers – my swords make them dance. And I have heard that even the dragon in the Northern Mountains likes my blades – he is said to have an entire collection of them.*

On your arrival at your destination, you may carry out the respective action of that location **once**. This action is optional – you may carry it out, but you don't have to.

If you pass through a **gem mine** on the way to your destination, you **have to** collect the gems there. Two different cases can occur:

1. **There are one black gem and one gem of another color in the gem mine.**

You have to take **both** gems and put them behind your screen.

2. **There are 1 or 2 colored gems in the gem mine, but no black one.**

You take 1 gem from the mine and put it behind your screen. If there are 2 gems in the mine, you may choose which one to take.

**Important:** You collect the gems in passing. If this entails that a mine is emptied, draw 2 new gems from the bag right after you leave the mine, and put them in the mine. Here, too, the rule applies that there may **not** be 2 black gems in one mine; if need be, you have to draw again.

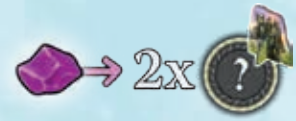


The **Tower** actions are explained on the enclosed supplementary sheet, which may be used as a player aid during the first rounds of the game.



## ADDITIONAL RULES

### The purple gems



The **purple** gems have a special ability. They are very rare, though. If you give up a purple gem into the bag, you may use the action at the location you just went to **twice** (instead of only once). If you visited the sword master, for example, you would get 4 swords; the fountain fairy would allow you to „dispose of“ 2 black gems; the forest fairy would enable you to take 2 magical items, etc.

### The elixirs

At the beginning of the game, each player has 1 elixir. He can use it to participate in another player's action.



As soon as the active player has carried out his action at his destination, all other players, **in turn**, have the opportunity to give an elixir to the active player. In return, they may carry out the location's action once as well (*for example, also roll the die at the Dragon and gain 1 heart for a gem*). This way, the elixirs can change hands multiple times during the game.

**Note:** Elixirs allow you to copy **another player's** actions, whereas purple gems enable you to double **your own** action. An action that has been copied by using an elixir can **not** be doubled with a purple gem.

### The swords

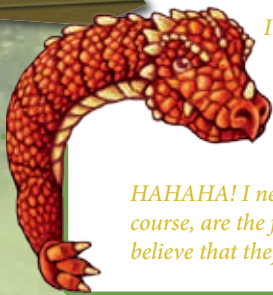


There are different possibilities to use the swords:



For giving up a sword, you can repeat the **die roll** at the dragon.

## DRAGON



*I keep asking myself who started this stupid rumor that to prove your heroism you have to fight dragons. Sheer nonsense! And a disturbance of the peace!*

*But – in contrast to these love-crazed „heroes“ – we dragons are no fools.*

**YOU NEED PROOF OF YOUR BRAVERY? HERE, TAKE A SCALE!  
JUST GIVE ME ONE GEM FOR IT!**

*HAHAHA! I need to shed my skin anyway. So it's nice if somebody tidies up and even pays for that. What I like best, of course, are the fools who also leave their sword with me, just because I seem not to like the color of the gem they offer. Hard to believe that they fall for that bit of fire magic time and again...*





If the wizard helps you to get to the **magical tournament grounds**, you can exchange **1 sword for 1 heart or 3 gold coins** there.



For giving up a sword, you can also rotate any tower 90 degrees counter-clockwise at the beginning of your game turn. This is a significant tactical element, since you don't have time to lose. The tower roofs always show you which action would be available next. Therefore, it might be a rewarding „investment“ from time to time to spend a sword in order to bring a tower into the right position and then be able to carry out the action you want.



## END OF THE GAME

As soon as you have collected 7 hearts and 7 gold coins and have no black gems behind your screen, you return to the castle on your next turn. For this, you don't have to use a Tower action any more and you no longer move the heroes' group. Instead, you first place your **crest in the chapel**, indicating that you have left the group in order to finally get married. As proof that you have at least 7 hearts and 7 gold coins, but have no black gem left, you lift your screen. You immediately **give up** the 7 hearts and the 7 gold coins.



Then you may open **1 door** of your choice. If you find the king's children, you win. If you open a **wrong** door, you have to give up a certain item, depending on the castle dweller you have revealed. If you are able to do this, you may immediately open **another** door. If you are **not** able to, your game turn ends, and you may open another door only on your next turn.

Opened doors remain open; this way, it should make it easier for heroes who arrive at the castle later on to search for the right door.

The individual castle dwellers demand the following duties:

1 elixir (herbalist)	1 yellow gem (lady's maid)
1 sword (court marshal)	1 green gem (cupbearer)
1 magical item (court jester)	1 red gem (bard)
1 gold coin (bursar)	1 blue gem (guard)

## ALTERNATIVE END: SUDDEN MARRIAGE

If a group of players thinks that the luck element regarding the opening of the doors is too high and takes away from their achievements during the game, they can end the game earlier, as soon as one player fulfills the requirements for entering the castle. In this case, these are the only winning conditions. If you have collected 7 hearts and 7 gold coins and have no more black gems, you directly go to the altar and win the game. Of course, the introductory game, in which you play only for 5 hearts and 5 gold coins, can also end immediately as soon as the first player fulfills the conditions.

### MAGICAL BOOTS



*Sometimes it's also worthwhile to take a detour through the mines of Touria. You can easily recoup the costs for this by dropping off a few interesting gems for the trader, for example, or fighting for money at the magical tournament grounds.*

### MAGICAL BIRD



*Make it double! With my help or that of a purple gem, you can do one of your actions twice!*

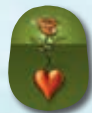
### MAGICAL FROG



*Don't be afraid of cursed gems! The benefit of the good gems prevails by far when you bring them to the trader or the goldsmith. And the dragon sometimes even takes black gems. Otherwise, I'm still there for you – and, above all, so is our good fountain fairy.*

## THE 16 MAGICAL ITEMS

The magical items that you get as a present from the forest fairy can be kept behind your screen and used at the appropriate moment. After using them once, put the magical items on a face-up discard pile next to the gameboard.



**The magical rose:** It counts as a heart. You keep it until you return to the castle.



**The magical paintbrush:** You can use it to change the color of any gem – but not a black one, and not into purple! For instance, you can give the trader a green gem as a blue gem, etc.



**The magical compass:** The active player can use it once on his turn to jump from one gem mine to any other one. This costs only one step.



**The magical scale:** If you hand it to the trader, you immediately obtain 3 gold coins from the supply. You don't necessarily have to fulfill an order at the trader to be allowed to convert the scale into money.



**The magical crystal ball:** You can use it to secretly look behind 2 castle doors.



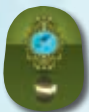
**The magical helmet:** You can use it at the magical tournament grounds to exchange 2 swords.



**The magical frog:** You can use it to remove 1 black gem in your possession from the game without having to move to the fountain fairy for this.



**The magical chest:** You can put it on the discard pile anytime during your game turn in order to take one of the two magical items that are currently on display at the forest fairy.



**The magical mirror:** You can use it on your turn to copy the top magical item on the discard pile; that means you can use the ability of the last-used magical item once, too. After that, the mirror is put on the discard pile.



**The magical hourglass:** If you give it up at the end of your own game turn, you may execute another complete turn; that means you have 2 turns in a row.



**The magical knapsack:** You can use it to take all gems from any single mine. You don't have to pass through it for this. After that, the mine is immediately refilled.



**The magical flagon:** You can use it as an elixir in order to carry out the active player's location's action as well. After that, put it on the discard pile.



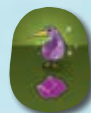
**The magical boots:** You can use them to take up to 3 additional steps without having to pay gold coins.



**The magical broom:** Instead of having to carry out a Tower action, you can use the broom to fly to any location. Unlike flying with the wizard, this doesn't cost a gold coin. You can also get to the magical tournament grounds with the broom. If you use the magical broom, you don't rotate a tower in this round.



**The magical lantern:** The active player can use it on his turn to move through mines without having to take any black gems. Instead, the latter are thrown back into the bag and the mine is refilled.



**The magical bird:** You can use it as a purple gem.

## CREDITS

R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

**R&R**  
R&R GAMES  
INCORPORATED  
**THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!**



Authors: Inka and Markus Brand,  
Michael Rieneck  
Illustration: Klemens Franz  
3D: Andreas Resch  
Design: HUCH! & friends  
Editor: Britta Stöckmann  
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,  
"Word for Wort"

© 2016 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

**Manufacturer + distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
GERMANY

**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**



# TOURIA

UN JEU D'AVENTURE  
POUR 2 À 4 JOUEURS,  
À PARTIR DE 10 ANS



Une nouvelle ère s'ouvre à Touria, le pays des Tours qui Dansent ! La princesse Tara et son frère, le prince Talan, sont jeunes et beaux, et en âge de se marier. Mais ils ont des exigences. Les héros et les héroïnes du pays vont devoir faire de leur mieux pour prouver la force de leur amour. Pour cela, ils devront récolter des gemmes dans les mines magiques de Touria et demander au meilleur orfèvre du pays de les transformer en précieux bijoux pour conquérir l'objet de leur amour. En outre, ils devront également vaincre des dragons et se mesurer dans des tournois magiques. Mais ce n'est pas tout : en plus, ils devront recevoir la bénédiction du roi, qu'ils obtiendront contre de l'argent. Il faut donc partir à l'aventure sans perdre de temps ! Le premier joueur à remplir toutes ces conditions exigeantes et à revenir au château obtiendra la main de l'héritier royal, à condition de choisir la bonne porte ...

## MATÉRIEL DE JEU



1 plateau de jeu



4 tours (à assembler avant la première partie)



1 groupe de héros



4 élixirs



16 objets magiques



16 épées



32 cœurs



9 portes de château



4 blasons aux couleurs des joueurs



2 fiches annexes

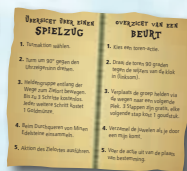


4 paravents



18 commandes du marchand

37 pièces d'or (de valeur «1» et «3»)



4 aides de jeu



1 dé avec les 6 couleurs des gemmes

65 gemmes de 6 couleurs (20 noires, 10 bleues, 10 rouges, 10 vertes, 10 jaunes et 5 violettes)



1 sac en tissu

1 bannière d'information

Préparez-vous à vivre une aventure au pays des Tours qui Dansent. Si vous le souhaitez, avant de vous lancer, vous pouvez faire plus ample connaissance avec les personnages principaux et secondaires de cette histoire. Ils se présenteront à vous avec plaisir. Leurs récits vont vous permettre de mieux mémoriser leurs fonctions dans le jeu. Mais vous pouvez tout aussi bien vous contenter de lire la partie supérieure des règles.

## TARA & TALAN



Père ne nous laisse jamais sortir du château ! Comme ce serait formidable qu'un héros se présente enfin pour demander ma main !

J'aimerais que ma future épouse ait voyagé à travers Touria. Elle pourrait me raconter tant de choses !

Mon époux devra avoir vécu toutes sortes d'aventures : combattu des dragons, remporté des tournois de joutes...

Mon épouse me rapportera des présents venus des régions les plus éloignées de l'empire.

Oh oui, des gemmes et des bijoux incroyables qui seront autant de preuves de leur amour !

## WHO'S WHO



Mélangez les 16 **objets magiques** et formez une pile, face cachée, sur l'emplacement délimité entre la forêt et le ruisseau, sur le plateau. Puis placez les deux premières tuiles de la pile sur les deux emplacements correspondants à côté de la **fée de la forêt**. Il s'agit des objets magiques disponibles, que les héros peuvent recevoir de la fée de la forêt.



Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Il représente les différents lieux de **Touria**, reliés par un **réseau de routes**. Au centre se trouve le **château**, où vit la famille royale.

**Note :** Les joueurs devraient idéalement s'asseoir chacun à un des quatre points cardinaux, face à un bord de la table. Si ce n'est pas possible, faites pivoter soit les 4 tours, soit le plateau, de façon à ce que chaque joueur soit clairement placé en face d'une des façades de chaque tour.

**ON COMMENCE ICI !**

Répartissez les 4 **tours** sur les 4 emplacements des tours dans les coins du plateau, chacune sur son **orientation de départ**, comme indiqué sur le plateau.

Mélangez les 9 **portes du château** face caché et répartissez-les au (avec la face porte visible) sur les emplacements porte du château. Le **groupe de héros** dans le château.



## LE ROI



*Il est grand temps que mes enfants se marient. Peu m'importe qu'ils rêvent d'époux aux exploits héroïques. Moi, j'exige que mon futur gendre ou ma future belle-fille se présentent avec une dot digne de ce nom. Aucun de ces vagabonds ne pourra espérer pénétrer dans le château sans une grosse bourse d'or.*

## LE MARCHAND



*Autrefois, j'étais mineur et je travaillais toute la journée dans les mines de Touria. Mais heureusement, cette époque est révolue. On y trouve aujourd'hui trop de gemmes maudites. Maintenant, j'ai les moyens d'attendre patiemment dans ma boutique les livraisons de mes fournisseurs de gemmes. Pour connaître mes tarifs d'achat, veuillez consulter le panneau devant mon échoppe.*

au  
hasard  
es 9  
u. Placez  
eau.

▶ Triez les **commandes du marchand** en 3 piles séparées (suivant les différents versos des tuiles) selon le nombre de gemmes requises, et mélangez chacune de piles. Ensuite, placez chacune de ces piles, face cachée, sur un des 3 emplacements correspondants à côté du marchand. Puis révélez la première tuile de chaque pile : il s'agit des 3 commandes du marchand en cours.



▶ Placez les **65 gemmes** dans le **sac en tissu**. Puis piochez-y **2 gemmes** pour chacune des **6 mines** de gemmes du plateau et posez-les sur la case de chaque mine.

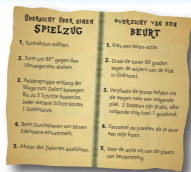


**ATTENTION !** Chaque mine peut accueillir n'importe quelle combinaison de gemmes, à une exception cruciale près : **il ne peut jamais y avoir 2 gemmes noires dans la même mine !**

A Touria, les gemmes noires sont considérées comme maudites. Si, après avoir pioché des gemmes dans le sac, 2 gemmes noires se retrouvent dans une même mine, piochez 2 nouvelles gemmes et remettez les **deux gemmes noires** dans le sac.

C'est le cas aussi pendant la partie.

▶ Si besoin, placez les aides de jeu à côté du plateau. Elles détaillent le déroulement d'un tour de jeu et les capacités des objets magiques.



▶ Lancez le **dé de couleur** et placez-le, avec la couleur obtenue visible, sur l'emplacement correspondant à côté de l'orfèvre.



Le joueur qui a le plus envie de se marier (ou qui s'est marié le plus récemment) est désigné **premier joueur**. En commençant par le joueur situé à la droite du premier joueur, chaque joueur choisit un bonus de départ : **une gemme de son choix** dans le sac (mais **pas une gemme violette**), une **pièce d'or** ou une **épée**. Note : Le verso de la bannière d'information rappelle toutes les choses qui peuvent être choisies. Le premier joueur ne reçoit aucun bonus, mais il a l'avantage de commencer

**LA PARTIE**

▶ Les pièces d'or forment une réserve à part placée près du plateau. Même chose pour les **cœurs** et les **épées**.

▶ Chaque joueur prend **1 paravent** et le **blason** correspondant, **1 élixir** et un capital de départ de **3 pièces d'or**.

**L'ORFÈVRE**



*Les gemmes extraites des mines de Touria, c'est bien joli, mais tout le monde sait que pour gagner un cœur de sang royal, il est impératif de lui offrir des bijoux raffinés. En venant chez moi, les héros qui courtisent les héritiers du roi frappent à la bonne porte : personne ne peut résister à mes tiaras, mes colliers et mes bagues. A l'occasion, j'accepte aussi parfois d'acheter une gemme.*


**FINNIA,**  
LA FÉE DE LA FONTAINE




*Les mines de Touria sont réputées pour leurs pierres, mais certaines de ces gemmes portent malheur. Et il est interdit de pénétrer dans le château royal avec des gemmes maudites. Vous pouvez donc venir me voir pour jeter vos gemmes noires dans ma fontaine, qui est capable de contenir la magie maléfique.*

## BUT DU JEU

L'objectif de chaque joueur est de demander la main de la princesse ou du prince. Mais pour être autorisé à se marier, il faut remplir les conditions suivantes :

 Posséder au moins 7 **coeurs** (symboles de votre amour pour la princesse ou le prince).

 Posséder au moins 7 **pièces d'or** (à verser au roi).

 N'être en possession **d'aucune gemme noire** (il est interdit d'introduire des gemmes maudites dans le château !).

Si vous remplissez toutes ces conditions, vous êtes autorisé à revenir au château. Néanmoins, tout ceci ne vous assure encore **en rien** la victoire. Pour gagner, il faudra aussi trouver l'êlu(e) de votre coeur. Le frère et la sœur de sang royal se cachent derrière une des 9 portes du château (voir „Fin de la partie“).

**Note :** Afin de vous familiariser avec le jeu, nous vous conseillons de jouer une première partie plus courte, dans laquelle il suffit d'avoir seulement 5 coeurs (au lieu de 7) et 5 pièces d'or (au lieu de 7) pour pouvoir revenir au château. Toutes les autres règles restent inchangées. Pour vous souvenir des modifications, placez sur le château la bannière d'information qui les rappelle.



Après avoir joué une ou deux parties de cette façon, vous devriez être en mesure de jouer à Touria avec les conditions de victoire normales, pour une durée de partie d'environ une heure.

## LE VOLEUR



*Grrr, c'est pas facile d'être un voleur réglé ! C'est pas parce qu'on sait aussi comment mettre la main gratuitement sur des gemmes que le premier soi-disant héros venu a le droit de venir se servir chez nous. Sacrebleu ! Ils s'imaginent peut-être qu'on ne s'aperçoit pas qu'ils nous volent, sous prétexte qu'ils ne nous subtilisent qu'une gemme à la fois ? Ces vagabonds nous prennent une gemme sur trois. On n'est pas dans un libre-service, ici ! Si les choses continuent à ce train, notre repaire de brigands ne sera bientôt plus une simple cachette, il va se transformer en soupe populaire !*

## DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs, chacun leur tour, déplace le même pion, à savoir le groupe de héros. Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre **dans le sens horaire**. On commence par le premier joueur.

A son tour, un joueur peut effectuer une seule **action Tour**. Les actions Tour sont visibles sur les façades des tours : on voit quelle action on peut effectuer sur chacun de leur côté. Chaque joueur a toujours une seule action disponible pour chacune des 4 tours, à savoir l'action qui lui fait face.



A son tour, chaque joueur a donc normalement le choix entre 4 actions (une pour chacune des tours) et doit en choisir **une** parmi ces 4. Il y a au total 8 sortes d'actions différentes, réparties sur les 16 façades des tours. Chaque action apparaît une fois sur 2 tours différentes. Autrement dit, un joueur n'aura parfois qu'un choix de 3 actions différentes (mais toujours au minimum un choix de 2 actions différentes), si 2 tours montrant la même action sont orientées dans sa direction.

Une action Tour détermine automatiquement le lieu du plateau sur lequel le joueur doit déplacer le groupe de héros. Il y a une seule destination qui correspond à chaque action Tour (à l'exception de l'observatoire du magicien).

D'abord, le joueur annonce quelle action il souhaite effectuer parmi celles qui sont visibles pour lui. Par exemple: « Je vais chez le marchand. »

## FERNIA, LA FÉE DE LA FORÊT



*Voilà encore nos fameux héros ! Evidemment, il est plus sûr de naviguer entre les écueils du mariage armés d'objets magiques. Que cherchez-vous, cette fois-ci ? Des bottes de sept lieux ? Un pinceau enchanté ? Ou peut-être une boussole magique ? Servez-vous, c'est gratuit !*

Ensuite, le joueur doit faire pivoter la tour correspondante de **90 degrés dans le sens anti-horaire**. Ainsi, on modifie automatiquement le choix d'actions pour cette tour, c'est-à-dire les actions que peuvent voir les autres joueurs et qui sont donc désormais disponibles pour chacun d'entre eux sur cette tour.

Après avoir fait pivoter la tour, le tour du joueur proprement dit peut commencer. Le joueur doit déplacer le groupe de héros sur le lieu associé à l'action Tour qu'il vient de choisir. Il **doit appliquer les règles de déplacement** suivantes:

- Le joueur doit déplacer le groupe de héros en suivant les routes, d'un lieu à l'autre.
- Il peut déplacer le groupe de héros de **0 à 3 cases** gratuitement. **Chaque étape supplémentaire** lui coûte **1 pièce d'or** de plus, payée à la réserve.



*Exemple : Il coûte 1 pièce d'or de déplacer le groupe de héros du Dragon jusqu'à l'Orfèvre, car le trajet se compose de 4 étapes.*

- Le château compte comme une case de lieu normale et peut être traversé pendant la partie. Posséder une gemme noire derrière son paravent n'empêche pas un joueur de traverser la cour du château, mais il est interdit d'en apporter une dans le château à la fin de la partie.

- Le joueur **est obligé** d'atteindre le lieu de destination qui a été déterminé par l'action Tour qu'il a choisie. Le joueur n'a pas le droit de **terminer** son tour sur un autre lieu. Cela signifie qu'un joueur **ne peut jamais** s'arrêter sur une case de route hexagonale :



mine de gemmes



pont vers le terrain de tournoi magique



cour du château

- Le joueur peut choisir d'emprunter les routes qu'il veut. Il **n'est pas obligé** d'opter pour le trajet le plus court.
- Chaque tronçon de route ne peut être emprunté qu'une seule fois par tour. Il est donc interdit de faire un aller-retour entre 2 lieux.



- Un joueur peut décider de ne pas effectuer de déplacement s'il voit sur une des façades de tour le lieu où se trouve déjà le groupe de héros. Dans ce cas, le joueur fait pivoter la tour et effectue l'action du lieu où il se trouve sans en bouger. (Le joueur peut aussi emprunter un trajet circulaire pour collecter des gemmes au passage, mais pas se rendre dans une mine et repartir en arrière sur le même trajet.)

## LE MAGICIEN

*Je peux venir en aide aux héros voyageurs, moyennant une petite contribution, naturellement. Si vous vous présentez à mon observatoire dans la tour, je peux vous téléporter quasi instantanément vers n'importe quel lieu de Touria, y compris jusqu'au terrain de tournoi magique, dont je suis le gardien. Vous n'en trouverez le chemin qu'en faisant appel à moi. Allez vous équiper auprès du maître d'arme, remportez une joute sur le terrain de tournoi magique et aucun cœur de sang royal ne pourra vous résister.*

## LE MAÎTRE D'ARME

*Mes épées sont les meilleures de Touria. Il va sans dire qu'elles sont idéales pour combattre : vous pourrez le vérifier en vous rendant sur le terrain de tournoi magique. Mais ce n'est pas leur seule qualité. Mes épées vous serviront également face aux tours, car elles sont capables de les faire danser. J'ai même entendu dire que le dragon qui vit dans les montagnes du nord adorait mes lames. On raconte qu'il en possède toute une collection.*

A son arrivée à destination, le joueur peut effectuer une fois l'action correspondant au lieu. Cette action est optionnelle : le joueur peut l'effectuer, mais ce n'est pas une obligation.

Si le joueur traverse une **mine de gemmes** sur le trajet vers sa destination, il **doit** y collecter des gemmes. Deux cas de figure se présentent :

**1. La mine de gemmes contient une gemme noire et une gemme d'une autre couleur.**

Le joueur doit prendre les **deux** gemmes et les cacher derrière son paravent.

**2. La mine de gemmes contient 1 ou 2 gemmes de couleur, mais aucune gemme noire.**

Le joueur prend 1 gemme dans la mine et la cache derrière son paravent. Si la mine contient 2 gemmes, le joueur peut choisir la gemme qu'il prend.

**Important :** Les joueurs collectent des gemmes sur leur passage. Si cela a pour effet de vider une mine, on pioche 2 nouvelles gemmes dans le sac dès que le joueur quitte la mine et on les place dans cette mine. Dans ce cas aussi, on applique la règle stipulant qu'il **ne peut jamais** y avoir **2 gemmes noires** dans une même mine.

Si besoin, on pioche donc d'autres gemmes.

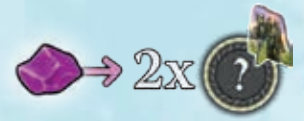


Les actions **Tour** sont expliquées sur la fiche annexe présente dans la boîte, qui peut être utilisée comme aide de jeu au cours des premiers tours de la partie.



**RÈGLES ADDITIONNELLES**

**Les gemmes violettes**



Les gemmes **violettes** ont une capacité spéciale. Mais elles sont très rares. Si un joueur rend une de ses gemmes violettes à la réserve (le sac), il peut effectuer **deux fois** (au lieu d'une seule) l'action du lieu où il vient de se rendre. Si, par exemple, un joueur rend visite au maître d'arme, il reçoit ainsi 4 épées. Ou bien la fée de la fontaine permettrait au joueur de se débarrasser de 2 gemmes noires. Ou bien la fée de la forêt permettrait au joueur de prendre 2 objets magiques, etc.

**Les élixirs**

Au début de la partie, chaque joueur possède 1 élixir, dont il peut se servir pour profiter de l'action effectuée par un autre joueur.



Dès que le joueur actif a effectué son action sur son lieu de destination, chacun des autres joueurs, **dans l'ordre du tour**, a l'opportunité de donner un élixir au joueur actif. En échange, les joueurs concernés peuvent également effectuer une fois l'action du lieu en question (*par exemple, lancer aussi le dé chez le dragon et échanger 1 cœur contre 1 gemme*). Cela signifie que les élixirs peuvent changer de propriétaire plusieurs fois au cours de la partie.

**Note :** Les élixirs permettent de copier les actions d'un autre joueur, contrairement aux gemmes violettes, qui permettent à un joueur de dupliquer sa propre action. Une action qui a été copiée grâce à un élixir ne peut pas être effectuée deux fois grâce à une gemme violette.

**Les épées**



Il y a plusieurs possibilités d'utilisation des épées :

En défaussant une épée à la réserve, un joueur peut refaire **un jet de dé chez le dragon**.



**LE DRAGON**



*Je me demande bien qui a commencé à colporter la rumeur selon laquelle il faut combattre des dragons pour prouver sa bravoure. Quelles balivernes ! Pas moyen de vivre en paix ! Heureusement que, contrairement à ces „héros“ transis d'amour, nous autres dragons savons garder la tête froide.*

**TU VEUX PROUVER QUE TU ES BRAVE ? TIENS, PRENDS CETTE ÉCAILLE ! ELLE EST À TOI CONTRE UNE GEMME !**

*HAHAHA! Il va bientôt falloir que j'aie assez de place pour muer. Donc tant mieux si j'arrive à faire du ménage, et en plus en gagnant de l'argent. Mais ce que je préfère, c'est encore quand ils sont assez idiots pour me faire cadeau d'une épée, juste parce qu'ils ont l'impression que je n'aime pas la couleur de la gemme qu'ils m'offrent. Je n'en reviens pas que certains se laissent encore impressionner parce que je crache un peu de feu de temps en temps...*





Si le magicien vous aide à vous rendre au **terrain de tournoi magique**, vous pouvez échanger **1 épée** contre **1 cœur** ou **3 pièces d'or** à cet endroit.



En défaussant une épée, vous pouvez aussi **faire pivoter de 90 degrés la tour de votre choix** dans le sens anti-horaire au début de votre tour de jeu. Il s'agit d'une possibilité tactique importante, car vous n'avez pas de temps à perdre.

Le toit des tours indique toujours l'action suivante qui sera disponible. Par conséquent, il peut être judicieux de temps en temps de dépenser une épée pour pouvoir mettre une tour dans la position qui vous intéresse et pouvoir ainsi effectuer une action dont vous avez besoin.



## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a collecté 7 cœurs et 7 pièces d'or, sans posséder aucune gemme noire, il retourne au château à son prochain tour. Pour cela, le joueur n'a plus à utiliser une action Tour, ni à déplacer le groupe de héros. A la place, le joueur pose d'abord son **blason** dans



la **chapelle**, afin d'indiquer qu'il a quitté le groupe pour essayer de se marier. Pour prouver qu'il possède bien au moins 7 cœurs et 7 pièces d'or, mais aucune gemme noire, le joueur montre ce qu'il a derrière son paravent. Il **défausse** ensuite les 7 cœurs et les 7 pièces d'or exigés.



Le joueur peut ensuite ouvrir **1 porte** de son choix. S'il tombe sur les enfants du roi, il gagne la partie. S'il a ouvert **une mauvaise** porte, il doit défausser un objet précis, en fonction de l'habitant du château qu'il a révélé. S'il est en mesure de défausser cet objet, il peut immédiatement ouvrir **une autre** porte. S'il ne **peut pas** défausser cet objet, son tour s'achève et il ne pourra ouvrir une autre porte qu'à son prochain tour.

Les portes ouvertes ne sont pas refermées. Ainsi, la tâche sera plus facile pour les héros qui arriveront plus tard au château et chercheront la bonne porte.

Chaque habitant du château réclame un objet précis :

1 élixir (herboriste)	1 gemme jaune (femme de chambre)
1 épée (maréchal)	1 gemme verte (échanson)
1 objet magique (fou du roi)	1 gemme rouge (barde)
1 pièce d'or (intendant)	1 gemme bleue (garde)

## FIN DE PARTIE ALTERNATIVE : MARIAGE IMMÉDIAT

Si les joueurs estiment que le facteur chance est trop important au moment de l'ouverture des portes et que cela rend la partie trop frustrante, ils peuvent décider de terminer la partie plus tôt, dès qu'un des joueurs a rempli les conditions pour pénétrer dans le château. Dans ce cas, les conditions de victoire sont revues à la baisse : il suffit qu'un joueur atteigne le château en possession de 7 cœurs et de 7 pièces d'or, et sans posséder aucune gemme noire, pour qu'il puisse directement se marier et remporter la partie. Bien sûr, la partie de découverte, lors de laquelle on ne joue qu'avec 5 cœurs et 5 pièces d'or, peut également se terminer immédiatement dès qu'un joueur a rempli ces conditions.

### LES BOTTES MAGIQUES



*Parfois, il est judicieux de faire un détour à travers les mines de Touria. Il est facile de rentabiliser vos bottes en déposant quelles belles gemmes chez le marchand, par exemple, ou en allant combattre pour de l'argent sur le terrain de tournoi magique.*

### L'OISEAU MAGIQUE



*Doublez la mise ! Grâce à mon aide ou à une gemme violette, vous pouvez effectuer deux fois une de vos actions !*

### LA GRENOUILLE MAGIQUE



*Inutile de craindre les gemmes maudites ! Vous obtiendrez suffisamment d'avantages grâce aux gemmes colorées en les apportant au marchand ou à l'orfèvre. Le dragon acceptera même parfois de prendre vos gemmes noires. Sinon, moi, je vous en débarrasserai. Tout comme notre bonne fée de la fontaine.*

## LES 16 OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques que les joueurs reçoivent en cadeau de la part de la fée de la forêt sont conservés derrière leur paravent pour être utilisés au moment opportun. Après son utilisation, chaque objet est défaussé, face visible, sur le dessus d'une pile formée à côté du plateau.



**Le pinceau magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour changer la couleur de n'importe quelle gemme, à l'exception d'une gemme noire, mais jamais pour obtenir une gemme violette ! Par exemple, pour donner au marchand une gemme verte à la place d'une gemme bleue.



**La boussole magique :** Le joueur actif peut s'en servir une fois à son tour pour se téléporter d'une mine de gemmes à une autre. Cela ne lui coûte qu'un seul déplacement.



**La balance magique :** Si un joueur la donne au marchand, il obtient immédiatement 3 pièces d'or de la réserve. Il n'est pas nécessaire de satisfaire une commande chez le marchand pour pouvoir convertir la balance en argent.



**Le balai magique :** Au lieu d'effectuer une action Tour, le propriétaire du balai magique peut l'utiliser pour voler jusqu'à n'importe quel lieu. Contrairement au pouvoir similaire du magicien, utiliser le balai magique ne coûte pas de pièce d'or. Le joueur peut aussi se rendre au terrain de tournoi magique grâce au balai. Quand le balai magique est utilisé, on ne fait pas pivoter de tour.



**La boule de cristal magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour regarder en secret derrière 2 portes du château.



**Les bottes magiques :** Leur propriétaire peut les utiliser pour avancer de 3 étapes supplémentaires sans avoir à déboursier de pièces d'or.



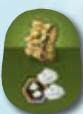
**Le sablier magique :** Son propriétaire peut le défausser à la fin de son tour pour effectuer aussitôt un deuxième tour complet, autrement dit jouer deux tours à la suite.



**La grenouille magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour se débarrasser d'une gemme noire en sa possession sans avoir à se rendre auprès de la fée de la fontaine.



**Le coffre magique :** Son propriétaire peut le défausser à n'importe quel moment lors de son tour sur le dessus de la pile de défausse pour prendre un des deux objets magiques disponibles à ce moment-là auprès de la fée de la forêt.



**Le sac à dos magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour prendre toutes les gemmes de n'importe quelle mine, sans avoir à s'y rendre. Puis on garnit à nouveau cette mine.



**Le casque magique :** Son propriétaire peut l'utiliser sur le terrain de tournoi magique pour remplacer 2 épées.



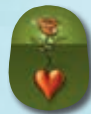
**La lanterne magique :** Le joueur actif peut l'utiliser à son tour pour traverser des mines sans avoir à prendre les gemmes noires qui s'y trouvent. A la place, les gemmes noires sont remises dans le sac et la mine est garnie à nouveau.



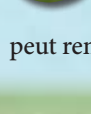
**La bouteille magique :** Son propriétaire peut l'utiliser pour remplacer un élixir et effectuer l'action du lieu où se trouve le joueur actif. Ensuite, la bouteille magique est défaussée sur la pile.



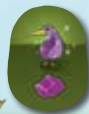
**Le miroir magique :** Son propriétaire peut l'utiliser à son tour pour copier le pouvoir de l'objet magique visible au sommet de la pile de défausse des objets magiques. En d'autres termes, il peut utiliser une fois la capacité du dernier objet magique utilisé. Puis le miroir magique est lui-même défaussé sur cette pile.



**La rose magique :** Elle remplace un coeur. Le joueur la garde jusqu'à son retour au château.



**L'oiseau magique :** L'oiseau peut remplacer une gemme violette.



## CRÉDITS

R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

**R&R**  
R&R GAMES  
INCORPORATED  
THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!



Auteurs : Inka et Markus Brand,  
Michael Rieneck  
Illustration : Klemens Franz  
3D : Andreas Resch  
Design : HUCH! & friends  
Rédaction : Britta Stöckmann  
Traduction : Sylvain Gourgeon,  
"Word for Wort"

© 2016 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

**Fabrication + distribution :**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
ALLEMAGNE

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



& friends  
**HUCH!**



# TOURIA

EEN AVONTUURLIJK SPEL  
VOOR 2-4 SPELERS  
VANAF 10 JAAR

Er begint een nieuwe eeuw in Touria, het land van de dansende torens! Prinses Tara en haar broer prins Talan, zijn jong, huwbaar en zien er goed uit. Maar ze stellen wel eisen. De helden en heldinnen moeten zich enorm inspannen om hun liefde te bewijzen. Dus verzamelen ze edelstenen in de magische mijnen van Touria en laten ze er 's lands beste edelsmeden de meest kostbare sierraden van maken voor hun geliefden. Bovendien moeten ze ook nog draken verslaan en in magische toernooien uitkomen. En zelfs dat is niet genoeg; ze moeten ook de zegen van de koning krijgen; en daar wil hij geld voor. Dus niet getalmd, begin gewoon aan dat avontuur! Als je de eerste speler bent die in het kasteel komt en aan de hoge eisen voldoet, win je de Koninklijke hand ... als je dan tenminste de juiste deur maar kiest ...

## INHOUD



1 spelbord

1 informatie-strook

1 dobbelsteen met de 6 kleuren van de juwelen



1 groep helden

4 torens (moeten de eerste keer in elkaar gezet worden)

9 kasteeldeuren



4 wapenschilden in de kleuren van de spelers



4 schermen

65 juwelen in 6 kleuren (20x zwart, 10x blauw, 10x rood, 10x groen, 10x geel, and 5x paars)

4 elixers



16 magische voorwerpen



4 wapenschilden in de kleuren van de spelers



16 zwaarden



32 harten

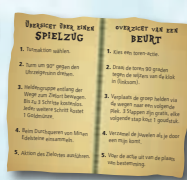


2 extra vellen

37 goudstukken (met de waarden „1“ en „3“)



18 handelsopdrachten



4 overzichten

1 stoffen zakje

Je gaat een avontuur beleven in het land van de dansende torens. Als je wilt, kun je hier eerst wat lezen over de verschillende figuren in dit verhaal. Ze vinden het wel prettig om alvast kennis met je te maken. Hun verhalen zullen je helpen om beter te onthouden welke eigenschappen ze in het spel hebben. Maar je hoeft dit niet te lezen, je kunt ook met het eerste stuk van de spelregels beginnen. Dat houdt in dat de spelregels zodanig is geschreven, dat in het eerste stuk de regels staan en de verschillende karakters daaronder zijn beschreven.

Vader schenkt ons dit huis toch nooit! Wat zou het fijn zijn als er eindelijk een held kwam, die om mijn hand vroeg!

Ik wil een vrouw die alles van Touria gezien heeft. Ze moet me alles vertellen!

Hij moet avonturen beleefd hebben: draken bevochten, een riddertoernooi gewonnen ...

Ze zou me geschenken brengen van de verste uithoeken van het rijk.

O ja, juwelen en prachtige sieraden, als een teken van echte liefde.

## TARA & TALAN



## WHO'S WHO



Schudt de **16 magische voorwerpen** en leg ze in een verdekte stapel op de aangegeven plaats tussen het bos en de beek op het spelbord. Leg de bovenste twee kaarten open op de daarvoor aangegeven plaatsen naast de boself op het spelbord. Dit zijn de magische voorwerpen die de **boself** op dat moment kan geven aan de helden.



Zet de 4 **torens** op de 4 hoekplaatsen van het spelbord, elk met de **startpositie** zoals op het bord is aangegeven.



Schudt de **9 kasteeldeuren** verdeel ze willekeurig over de 9 deurgaten van het kasteel. Zet de **groep helden** in het

Leg het **spelbord** midden op tafel. Je ziet **Touria** met de verschillende plaatsen, die door een **netwerk van wegen** zijn verbonden. In het midden ligt het **kasteel**, waar de Koninklijke familie woont.

**Let op:** De spelers moeten precies in de vier windrichtingen rond de tafel zitten. Als dat niet kan, moet je de 4 torens of het spelbord zo draaien, dat elke speler precies één kant van elke van de toren zien.

**EN NU AAN DE SLAG!**



**DE KONING**



*Het is hoog tijd dat de kinderen trouwen. Het is prima als ze dromen over heldhaftige daden, maar het belangrijkste is dat de toekomstige schoonzoon en schoondochter een fatsoenlijke bruidschat meebrengen – geen enkele gelukzoeker komt zonder goud mijn kasteel in!*

**HANDELAAR**



*Vroeger was ik een mijnwerker die de hele dag in de mijnen van Touria werkte. Maar die tijden zijn gelukkig voorbij. Je vindt gewoon te vaak van die vervloekte juwelen. Tegenwoordig kan ik gelukkig in mijn kamer bij het vuur blijven zitten; en wachten op de mensen die me juwelen komen brengen. En ik betaal ze goed. Kijk maar naar mijn uithangbord.*

en  
de  
met de  
boven.  
kasteel.

Sorteer de **handelsopdrachten** in drie stapels (met de juiste kleur achterkant) voor het aantal juwelen dat ze vereisen; en schudt deze stapels. Leg de verdeckte stapels op de 3 aangegeven velden naast de handelaar. Draai dan de bovenste kaarten om, zodat je de eerste 3 handelsopdrachten ziet.



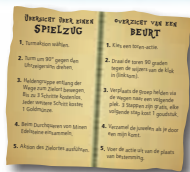
Stop de **65 juwelen** in het zakje. Haal er dan **2 juwelen** uit en leg ze op de aangegeven plaats in elk van de 6 juwelenmijnen op het spelbord.



**LET OP!** Alle combinaties van juwelen in de mijnen zijn mogelijk – met één belangrijke uitzondering: er mogen **NOOIT 2 zwarte juwelen samen in een mijn liggen!**

Zwarte juwelen zijn in Touria vervloekt. Als je toevallig **2 zwarte juwelen** uit het zakje pakt, doe je ze terug in het zakje, schudt goed en trekt twee nieuwe juwelen. Dat geldt ook tijdens de spel.

Leg de overzichten naast het spelbord, als je dat nodig vindt; ze leggen het spelverloop uit en de mogelijkheden van de magische voorwerpen.



Werp de **dobbelsteen** en leg hem – met de geworpen kleur **boven** – op de aangegeven plaats naast de **goudsmid**.



De speler die het liefste zou trouwen (of die het kortst geleden is getrouwd) **mag beginnen**. De spelers – beginnend rechts van de beginspeler – mogen eerst een startcadeau kiezen. Ze kunnen een **willekeurige kleur juweel** uit de zak halen (**maar geen paarse**), een **goudstuk** of een **zwaard**.

**Let op:** Achterop de informatie-strook staat ook wat je allemaal kunt kiezen. De beginspeler krijgt geen cadeau maar mag beginnen met

**HET SPEL**

De goudstukken blijft als voorraad naast het spelbord liggen. Daar liggen ook de **harten** en de **zwaarden**.

Elke speler pakt **1 scherm**, en de bijbehorende **wapenschilden** van zijn keuze, **1 elixer** en **3 goudstukken** als startkapitaal.

**GOUDSMID**



*Juwelen uit de mijnen van Touria – dat is allemaal prima, maar elk kind weet dat je een Koninklijk hart alleen maar veroverd met fraaie sieraden. Als die verliefde helden in mijn winkel komen, hebben ze goed gekozen; niemand maakt mooiere tiara's, kettingen en ringen dan ik. Maar om helemaal zeker te zijn, zou ik ook het een of andere kleine juweel meenemen.*

**FINNIA,  
DE BRONELF**



*Touria's mijnen zijn beroemd om hun juwelen, maar niet van alle juwelen wordt je gelukkig. En je weet natuurlijk dat je met een vervloekt juweel het kasteel niet in komt. Daarom kun je beter naar mij toe komen en je zwarte juweel in de bron gooien, waaruit het kwaad niet meer ontsnappen kan.*

## DOEL VAN HET SPEL

Je wilt de hand van de prins of prinses vragen. Maar voordat je de lange gang in mag, moet je aan de volgende voorwaarden voldoen:



Je moet minsten **7 harten** hebben (om te tonen hoeveel je van de prins of prinses houdt).



Je moet minsten **7 goudstukken** hebben (voor de koning).



Je mag **geen enkel zwart juweel** hebben (vervloekte juwelen mogen het kasteel niet in!).

Als je aan al die voorwaarden voldoet, mag je terug gaan naar het kasteel. Maar dat betekent nog **niet** dat je wint. Je moet immers je geliefde nog zien te vinden. De Koninklijke broer en zus hebben zich verstopt achter één van de 9 kasteeldeuren (zie: "Einde van het spel").

**Let op:** Om aan het spel te wennen, raden we je aan om eerst eens een oefenspel te spelen. Je hoeft dan maar 5 harten (in plaats van 7) en 5 goudstukken (in plaats van 7) te hebben. De andere regels blijven gelijk. Je kunt de informatie-strook op het kasteel leggen om steeds naar te kunnen kijken.



Nadat je een of twee keer het spel op deze manier hebt gespeeld, moet je Touria met de gewone spelregels kunnen spelen in ongeveer een uur.

## ALGEMEEN SPELVERLOOP

De spelers verplaatsen in hun beurt hetzelfde figuur: de groep helden. Ze komen **met de klok mee** (linksom) aan de beurt. De beginspeler mag uiteraard als eerste.

In je beurt mag je één **toren-actie** doen. Op de zijkanten van de torens staat aangegeven welke toren-actie je op een bepaalde plaats mag uitvoeren. Je mag altijd maar één actie van de 4 torens uitvoeren, namelijk degene die precies in jouw richting te zien is.



Je kunt dus altijd uit 4 acties kiezen (eentje per toren) en je moet er één uitkiezen. Er zijn in totaal 8 verschillende acties op de 16 zijkanten. Elke actie staat dus twee keer op een toren. Je kunt daarom soms maar uit 3 acties kiezen (maar altijd uit tenminste 2 verschillende), als 2 torens dezelfde actie laten zien aan jouw kant.

De toren-actie bepaalt waarheen je de groep helden verplaatst op het spelbord. Er is maar één plek waar een toren-actie naar verwijst (behalve het observatorium van de tovenaar).

Eerst vertel je de medespelers welke actie je kiest uit de voor jou zichtbare acties. Je zegt bijvoorbeeld: "Ik ga naar de handelaar."

## DIËF



*Grrr, het is niet zo eenvoudig om een oprechte dief te zijn. Dat wij weten hoe je aan een gratis juweel kunt komen, betekent nog niet dat een zogenaamde held zomaar spullen van ons mag pikken. Verdorie! Denken ze nou echt dat we het niet merken, alleen maar omdat ze niet alles ineens meepikken? We raken verdikkeme één op de drie juwelen kwijt aan die plunderslaars. We zijn toch geen zelfbedieningswinkel! Als dit zo doorgaat zal onze dievengrot niet langer een goede schuilplaats zijn, maar moet die hele bende helden er ook nog bij in.*

## FERNIA, DE BOSELF



*Hallo, daar zijn ze weer, de helden! Natuurlijk kom je met behulp van toverkracht beter aan boord van het huwelijksbootje. Wat wil je nu weer hebben? Zevenmijlslaarzen? Een magische verfkwas? Of misschien een magisch kompas? Pak maar een magisch voorwerp, het is gratis!*

Daarna draai je de toren 90 graden **tegen de wijzers van de klok in** (rechtsom). Daarmee verander je dus de acties van deze toren, dat wil zeggen, de acties die de andere spelers kunnen zien en waaruit zij bij deze toren kunnen kiezen.

Na het draaien van de toren volgt je eigenlijke beurt. Je **moet** de groep helden verplaatsen naar de plek die de toren-actie aangaf. Daarbij gelden de volgende **verplaatsingsregels**:

- Je verplaatst de groep helden over de weg naar de andere plaats.
- Je mag de groep helden **maximaal 3 plaatsen gratis** verplaatsen. **Elke extra stap kost 1 goudstuk**, die je in de voorraad moet doen.



*Voorbeeld: Het kost dus 1 goudstuk om de groep helden van de draak naar de goudsmid te verplaatsen, want dat zijn 4 stappen.*

- Het kasteel geldt als een **normaal veld** waar je in het spel doorheen mag. Ook als je een zwart juweel achter je scherm hebt mag je over het kasteelplein, maar aan het eind van het spel mag je daarmee niet het kasteel in.

- Je **moet** uitkomen op de plaats van de toren-actie die je hebt uitgekozen. Je mag niet ergens anders uitkomen; dus je mag nooit uitkomen op een zeshoekig veld:



*juwelenmijn*



*brug naar het magische toernooiveld*



*kasteelplein*

- Welke weg je kiest moet je zelf beslissen. Je hoeft **niet** de kortste weg te nemen.
- Een weg mag maar één keer per spelbeurt worden gebruikt. Je mag dus niet heen en weer gaan tussen twee plaatsen.



- Je mag ook beslissen om de heldengroep niet te verplaatsen als een van de torenkanten die je kunt zien, de plaats aangeeft waar de groep al staat. In dat geval draai je de toren en voert de actie uit op die plaats, zonder de groep verplaatst te hebben. (Je mag natuurlijk ook een rondje lopen om onderweg juwelen uit een mijn te halen – maar je mag niet dezelfde route heen en weer terug lopen.)

## TOVENAAR

*Ik kan de helden wel helpen op hun reis, maar natuurlijk tegen een kleine vergoeding. Als je bij mijn observatorium stopt, kan ik je in een mum van tijd op elke gewenste plek in Touria brengen; zelfs naar het magische toernooiveld, want daarvan ben ik de bewaker. Dat toernooiveld kun je alleen met mijn hulp bereiken. Zorg dat je wapens van de zwaardmeester hebt. Als je dan wint op het magische toernooiveld kun je het Koninklijke hart van dit land veroveren.*

## ZWAARDMEESTER

*Mijn zwaarden zijn de beste van Touria. Het spreekt vanzelf, dat je er prima mee kunt vechten; dat mag je uitproberen op het magische toernooiveld. Maar ze hebben ook nog extra krachten. Probeer dat maar bij de torens; mijn zwaarden laten ze dansen. En ik heb gehoord dat zelfs de draak van de Noordbergen van mijn scherpe staal houdt; ze zeggen dat hij er een verzameling van aanlegt.*

Als je met de heldengroep op de plaats bent aangekomen, voor je één keer de actie van die plaats. Dat is echter niet verplicht, je mag het doen, maar het hoeft niet.

Als je op weg naar je bestemming door een **juwelenmijn** komt, moet je er juwelen uit pakken. Daarbij kunnen twee situaties optreden:

1. In de juwelenmijn zijn één zwart juweel en één van een andere kleur.

Dan moet je ze allebei pakken en achter je scherm leggen.

2. Er zijn 1 of 2 gekleurde juwelen in de mijn, maar geen zwarte.

Dan pak je er 1 en legt hem achter je scherm. Als er 2 juwelen in de mijn zijn mag je zelf kiezen welke je pakt.

**Belangrijk:** Je pakt de juwelen als je door de mijn komt. Als de mijn daardoor leeg raakt, pak je 2 nieuwe juwelen uit het zakje, legt ze in de mijn en loopt verder. Hierbij geldt ook weer de regel dat er geen 2 zwarte juwelen in de mijn mogen zijn. Indien nodig trek je een tweede keer.

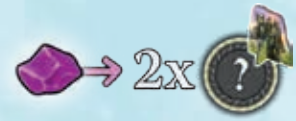


De toren-acties worden op het extra velletje uitgelegd. Je mag het gebruiken bij de eerste ronden van het spel.



## AANVULLENDE REGELS

### De paarse juwelen



Met het paarse juweel kun je speciale dingen doen. Ze zijn echter zeldzaam. Als je een paars juweel in de voorraad (het zakje) doet, mag je twee keer de actie doen van de plaats waar je net heen ging (in plaats van één keer). Als je bijvoorbeeld bij de zwaardmeester op bezoek bent, krijg je 4 zwaarden; de bronelf zou je 2 zwarte juwelen kunnen laten wegdoen; de boself zou je 2 magische voorwerpen laten pakken, enz.

### De elixers

Bij het begin van het spel heeft elke speler 1 elixer. Die kan hij gebruiken om mee te doen aan de actie van een andere speler.



Zodra een speler in zijn beurt de actie van die plaats heeft uitgevoerd, mogen alle andere spelers om de beurt een elixer aan die speler geven. Daarvoor mogen ze die actie ook uitvoeren (bijvoorbeeld de dobbelsteen tegen de draak gooien en 1 hart krijgen voor een juweel). Op deze manier kan een elixer heel vaak in andere handen komen.

**Let op:** Met een elixer mag je de actie van een andere speler uitvoeren, terwijl je met een paars juweel je eigen actie twee keer mag uitvoeren. Een actie die met een elixer is uitgevoerd kan niet nog eens verdubbeld worden met een paars juweel.

### De zwaarden



Je kunt de zwaarden op verschillende manieren gebruiken:



Als je een zwaard betaalt mag je de dobbelsteen nog eens tegen een draak werpen.

## DRAAK



*Ik vraag mezelf steeds maar weer af, wie heeft toch dat stomme gerucht verspreid, dat je met een draak moet vechten om te laten zien hoe heldhaftig je bent. Absolute onzin! En een verstoring van de vrede! Maar wij draken zijn niet zo stom als die verliefde "helden".*

**JIJ WILT BEWIJZEN HOE DAPPER JE BENT? HIER, PAK MAAR EEN VAN MIJN SCHUBBEN! GEEF MIJ MAAR EEN JUWEEL.**

*HAHAHA! Ik moet stukken huid weggeven. Dan is het wel zo aardig als iemand de boel opruimt en er voor betaalt. Wat ik natuurlijk het mooiste vindt, zijn die dwazen die me hun zwaard geven, alleen maar omdat ik de kleur van de aangeboden juwelen niet mooi vindt. Het is moeilijk te geloven, maar ze bibberen iedere keer weer bij een beetje vuurtovenarij.*





Als de tovenaars je helpt op het **magische toernooiveld** te komen, kun je 1 zwaard ruilen voor 1 hart of 3 goudstukken.



Als je een zwaard betaalt, mag je een **willekeurige toren 90 graden** tegen de wijzers van de klok in (rechtsom) draaien aan het begin van je beurt. Dit is een belangrijke tactische handeling, want tijd is kostbaar. Het dak van de toren laat altijd zien wat de volgende actie is. Daarom kan het een goede “investering” zijn om zo nu en dan een toren in de voor jou gunstige positie te draaien, zodat je de actie kunt uitvoeren die goed voor jou is.



## EINDE VAN HET SPEL

Zodra je 7 harten en 7 goudstukken hebt verzameld en géén zwart juweel meer hebt kun je in de volgende beurt terug naar het kasteel. Daar heb je dan geen toren-actie meer voor nodig en je hoeft de groep helden niet te verplaatsen. Je legt gewoon je **wapenschild in de kapel**, om aan te geven dat je de groep hebt verlaten om eindelijk te gaan trouwen. Door je scherm op te tillen kun je bewijzen dat je tenminste 7 harten, 7 goudstukken en géén zwart juweel hebt. De 7 harten en 7 goudstukken **leg je onmiddellijk in de voorraad**.



Dan mag je 1 **deur** naar keuze open maken. Als je daar de koningskinderen vindt, heb je gewonnen. Als je de **verkeerde deur** opent, moet je een bepaald voorwerp afgeven, afhankelijk van de kasteelbewoner die daar is. Als je dat kunt doen, mag je onmiddellijk een **andere deur** open maken. Als je dat voorwerp **niet** kunt geven, is je beurt voorbij en mag je pas in de volgende beurt opnieuw een deur open maken.

Geopende deuren blijven open staan. Daardoor wordt het gemakkelijker voor spelers die later in het kasteel komen, om de goede deur te vinden.

De verschillende kasteelbewoners vragen om:

1 elixer (kruidkundige)	1 geel juweel (kamenierster)
1 zwaard (hofmeester)	1 groen juweel (schenker)
1 magisch voorwerp (hofnar)	1 rood juweel (bard)
1 goudstuk (rentmeester)	1 blauw juweel (bewaker)

## MOGELIJK EINDE: PLOTSELING TROUWEN

Als een groep spelers vindt dat het geluk bij het openen van de deuren een té grote rol spelt en hun verdiensten bij het spleen van het spel teniet doet, kan de groep beslissen dat het spel eindigt zodra één van de spelers het kasteel binnen kan komen. Dan heeft die speler alleen maar de 7 harten, 7 goudstukken en géén zwart juweel nodig. Hij mag dan direct naar het altaar gaan en trouwen om het spel te winnen. Natuurlijk kun je het oefenspel ook zo eindigen als de eerste speler slechts 5 harten en 5 goudstukken heeft.

### MAGISCHE LAARZEN



Soms loont het echt om een omweg te maken door de mijnen van Touria. Je kunt de kosten ruim terugverdienen door bijvoorbeeld wat interessante juwelen achter te laten bij de handelaar, of om geld te vechten op het magische toernooiveld.

### MAGISCHE VOGEL



Verdubbel het! Met mijn hulp of met een paars juweel, mag je een actie twee keer uitvoeren!

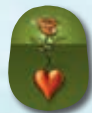
### MAGISCHE KIKKER



Wees niet bevreesd voor vervloekte juwelen! De voordelen van de goede juwelen wegen er ruimschoots tegenop, als je ze naar de goudsmid of de handelaar brengt. En zelfs de draak neemt soms een zwart juweel aan. In noodgevallen ben ik er nog, maar bovenal onze goede bronself.

## DE 16 MAGISCHE VOORWERPEN

De magische voorwerpen die je van de **boself** krijgt, mag je achter je scherm houden en gebruiken wanneer je wilt. Daarna moet je ze met de afbeelding naar boven op een aflegstapel leggen, naast het spelbord.



**De magische roos:** Hij telt als een hart. Bewaar hem tot je het kasteel in gaat.



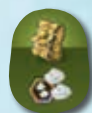
**De magische verfkwas:** Je kunt hem gebruiken om de kleur van een juweel te veranderen – maar niet van een zwart juweel en ook niet in een paarse! Maar je mag bijvoorbeeld wel de handelaar een groen juweel geven voor een blauwe, enz.



**Het magische kompas:** Een speler kan dit in zijn beurt één keer gebruiken om van de ene juwelensmijn naar een willekeurige andere juwelensmijn te **springen**. Dat kost dan maar één stap.



**De magische weegschaal:** Als je die aan de handelaar geeft, krijg je meteen 3 goudstukken uit de voorraad. Je hoeft niet perse een opdracht bij de handelaar uit te voeren om de weegschaal om te zetten in goudstukken.



**De magische knapzak:** Je kunt deze kaart gebruiken om alle juwelen uit een bepaalde mijn te pakken. Je hoeft daarvoor niet door die mijn te gaan. Daarna wordt de mijn onmiddellijk aangevuld.



**De magische laarzen:** Die kun je gebruiken om 3 extra stappen te doen, zonder te betalen met goudstukken.



**De magische kikker:** Je kunt hem gebruiken om 1 zwart juweel kwijt te raken, zonder daarvoor naar de bronelf te gaan.



**De magische vogel:** Je kunt hem gebruiken als een paars juweel.



**De magische kist:** Je mag deze kaart op elk moment tijdens je beurt op de aflegstapel leggen, om daarvoor in de plaats één van de twee magische voorwerpen te pakken, die op dat moment bij de boself liggen.



**De magische kristallen bol:** Je kunt hem gebruiken om stiekem achter 2 kasteeldeuren te kijken.



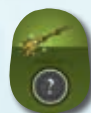
**De magische helm:** Je kunt hem gebruiken op het magische toernooiveld in ruil voor 2 zwaarden.



**De magische flacon:** Je kunt deze kaart als een elixer gebruiken, zodat je de actie van de speler die aan de beurt is, zelf ook mag uitvoeren. Daarna wordt de magische flacon op de aflegstapel gelegd.



**De magische zandloper:** Als je deze aflegt aan het eind van je beurt, mag je een volgende complete beurt uitvoeren. Je hebt dus 2 beurten achter elkaar.



**De magische bezem:** in plaats van de toren-actie uit te voeren, kun je met deze bezem naar elke willekeurige plaats vliegen. Dat kost geen goudstuk, zoals bij het vliegen met de tovenaer. Je kunt met de bezem ook naar het magische toernooiveld vliegen. Als je de magische bezem gebruikt mag je in die beurt niet een toren draaien.



**De magische lantaarn:** De speler die aan de beurt is, kan deze kaart gebruiken om door mijnen te lopen zonder zwarte juweelen op te hoeven pakken. Zwarte juweelen moeten daarentegen in het zakje gedaan worden en de mijn aangevuld met een ander juweel.



**De magische spiegel:** Je kunt hem in je beurt gebruiken om het bovenste magische voorwerp op de aflegstapel te kopiëren. Dat betekent dus dat je de actie van het laatst gebruikte magische voorwerp, zelf nog eens mag uitvoeren. Daarna wordt de magische spiegel op de aflegstapel gelegd.

## CoLoFoN

R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA



THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!



Auteurs: Inka en Markus Brand,  
Michael Rienck  
Illustration: Klemens Franz  
3D: Andreas Resch  
Design: HUCH! & friends  
Redactie: Britta Stöckmann  
Vertaling: Geert Bekkering,  
"Word for Wort"

© 2016 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Productie + Verkoop:**  
Hutter Trade GmbH + Co GG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
DUITSLAND

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**