Ab 6 Jahren

2–4

20 Minuten

Autoren: Laima Kikutienė, Gediminas Akelaitis

SCHATZ, SCHATZ!

SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL:

2 Würfel

4 Spielfiguren

4 Farbkarten
(gleiche Farben wie bei den Spielfiguren)

36 Spielkarten
(die Markierungen x1, x2, x3 zeigen, wie viele Züge mit der gleichen Spielfigur machen darf)

Spielbrett

Startfeld

Ziel – "Schatz"

„Feder“ – noch einen Zug machen

"Wirbel" – die Spielfiguren wechseln

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird ungefähr in der Mitte des Tisches, in Reichweite aller Spieler platziert. Jeder Mitspieler zieht eine Farbkarte und schaut nach, welche Farbe er gezogen hat, ohne die Karte den anderen zu zeigen. Dann legen alle ihre Karte verdeckt bis zum Spielende vor sich hin. Jeder Spieler kennt nur seine eigene Farbe. Wenn weniger als 4 Spieler dabei sind, werden die übrigen Karten wieder in die Spielschachtel gelegt.
Der Spielkartenstapel wird gemischt und an jeden Spieler 3 Karten verteilt. Nicht verteilte Karten bilden einen Ablagestapel in der Tischmitte.
Unabhängig von der Spielerzahl werden alle 4 Spielfiguren auf dem gelben Startfeld platziert.

Spielziel

Den in der Mitte der Landkarte (des Spielbrettes) liegenden Schatz zu erreichen.

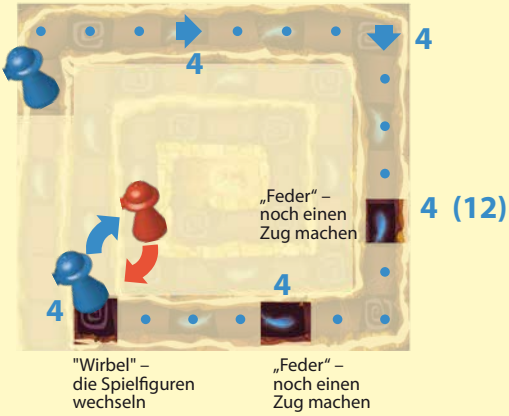
Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt.
Zwei Würfel werden geworfen und die Punkte addiert.
Der Spieler wählt, welche Figur er in seinem Zug zieht. Aus den Karten darf er nur zwischen den Farben wählen, welche er in der Hand hat. Der Spieler legt die Spielkarte der gewählten Farbe so auf den Tisch, dass die anderen sie sehen können. So können sie erkennen, wie viele Züge er machen darf. Die Spielfigur wird entsprechend der gewürfelten Zahl von beiden Würfeln vorgerückt und so viele Male, wie viel auf der markierten Spielkarte steht. Bleibt die Spielfigur auf dem leeren Feld stehen, so wird das Spiel durch den links vom Spieler sitzenden Spieler fortgesetzt.
Bleibt die Spielfigur auf dem Feld "Feder" stehen, so darf der Spieler dieselbe Spielfigur entsprechend der vorher gewürfelten Augenzahl nochmals vorwärts setzen.
Bleibt die Spielfigur auf dem Feld "Wirbel" stehen, so hat der Spieler die jeweilige Spielfigur durch eine andere beliebige Spielfigur zu ersetzen.
Die Spielkarte wird dann aussortiert und der Spieler zieht eine neue aus dem Ablagestapel, damit er immer drei Karten auf der Hand hat. Weiterhin wird das Spiel durch den nächsten links sitzenden Spieler fortgesetzt.

Beispiel:

1+3=4

4x3=12



Der Spieler würfelt eine 1 und eine 3. Die Summe ist 4. Von den Karten, die er auf der Hand hat, wählt er eine blaue Karte mit der Markierung x3 aus und legt sie auf den Tisch. Dann rückt er die blaue Spielfigur 4 Felder vor, dann noch einmal 4 und ein drittes Mal vier Felder (4x3=12). Die blaue Spielfigur bleibt auf dem Feld mit der „Feder" stehen, also darf der Spieler noch einen zusätzlichen Zug machen. Er rückt die Spielfigur noch weitere 4 Felder vor. Sie bleibt wieder auf dem Feld „Feder" stehen – also darf der Spieler noch einmal 4 Felder weiterziehen. Dieses Mal bleibt die Figur auf dem Feld „Wirbel" stehen. Deshalb muss der Spieler die blaue Spielfigur durch eine andere beliebige ersetzen. Er wählt z.B. rot. Die blaue Spielfigur wird durch die rote ersetzt und umgekehrt. Obwohl der Spieler die Züge mit der blauen Spielfigur gemacht hat, steht nun nicht die blaue Figur vorne, sondern die rote.
Vom Ablagestapel nimmt der Spieler eine neue Spielkarte, damit er immer drei Karten auf der Hand hat.
Dann würfelt der nächste Spieler.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn eine der Figuren den Schatz erreicht hat. Alle Spieler zeigen dann ihre Farbkarten. Sieger ist der Spieler, der mit der Figur, die die Farbe seiner Farbkarte hat, als erster den Schatz erreicht hat.
Wenn weniger als 4 Spieler mitspielen, kann es also passieren, dass die Figur siegt, deren Farbe keiner der Spieler hat.