

Knobelschatz

Mit Würfelglück zu Schatztruhen und wertvollen Punkten

Ravensburger Spiele® Nr. 00 624 3

Ein Würfelspiel für 3 - 6 Spieler ab 6 Jahren

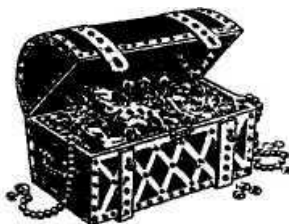
Grafik: Klaus Hermann

Inhalt: 24 Schatztruhenkarten

3 Würfel

1 Wachhund aus Holz

1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Ziel ist, die meisten Schatztruhen zu erbeuten - immer in der Hoffnung, daß sie auch besonders wertvoll sind.

Vorbereitung

Die Schatztruhenkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält eine Schatztruhenkarte, die er verdeckt vor sich ablegt, d.h. die Schatztruhenseite zeigt nach oben.

Die restlichen Schatztruhenkarten werden ebenfalls verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt.

Der Wachhund steht zu Beginn des Spiels beim Schatztruhenstapel in der Mitte.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn mit allen drei Würfeln gleichzeitig gewürfelt.

Die Würfelseiten geben an, woher sich der Spieler weitere Schatztruhenkarten nehmen darf. Der Spieler nimmt sich die Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig ist, daß die Schatztruhenkarten während des Spiels nie umgedreht werden dürfen. Das Geheimnis über den Wert der Schatztruhenkarten wird erst am Ende des Spiels gelüftet.

Die Würfelseiten bedeuten:



Vom linken Nachbarn eine Schatztruhenkarte nehmen



Vom rechten Nachbarn eine Schatztruhenkarte nehmen



Vom Stapel aus der Mitte eine Schatztruhenkarte nehmen



Von einem beliebigen Mitspieler eine Schatztruhenkarte nehmen



Den Wachhund zu sich nehmen. Solange ein Spieler diesen Hund besitzt, ist er vor den Raubzügen der Mitspieler geschützt. Es dürfen ihm keine Schatztruhen weggenommen werden.

Erscheint in einer Würfelkombination der Wachhund, so darf sich der Spieler zuerst den Wachhund und dann die Schatztruhenkarten nehmen.

Beispiel:

Ein Spieler würfelt die Kombination



Die Würfelpunkte bedeuten, daß sich der Spieler von seinem **rechten Nachbarn** zwei Schatztruhenkarten und **vom Stapel aus der Mitte** eine Schatztruhenkarte nehmen darf. Besitzt sein rechter Nachbar jedoch nur eine oder gar keine Schatztruhe, so hat der Spieler Pech gehabt. Er erhält in diesem Fall nur eine bzw. gar keine Schatztruhenkarte von seinem **rechten Nachbarn**, außerdem bekommt er eine Schatztruhenkarte **aus der Mitte**.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald die letzte Schatztruhenkarte aus der Mitte genommen wurde.

Jetzt drehen alle Spieler ihre Schatztruhenkarten um, und jeder zählt die Punkte auf seinen Karten zusammen. Gewinner ist derjenige mit der höchsten Punktzahl.

In der nächsten Spielrunde beginnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Hinweis

Die Spieler können vor Spielbeginn vereinbaren, daß der Verlierer der Runde eine Aufgabe erfüllen soll. So eine Aufgabe könnte lauten: Ein Lied singen, einen Purzelbaum schlagen...

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

