


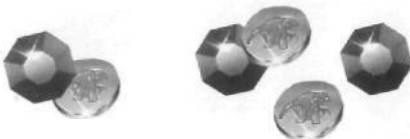
DER SCHATZ VON MRS. JONES

Ravensburger Spiele® Nr. 26097 3
Taktisches Legespiel für 2 Spieler ab 7 Jahren
Spielidee: Theora Design - Bearbeitung: Christine Welz

**In diesem kurzweiligen
und spannenden Spiel
dreht sich alles um**

 **funkelnde Rubine und
wertvolle Goldmünzen —
das ist der Schatz von
Mrs. Jones!**

**Welchem Spieler gelingt
es, sich den größten Teil
des Schatzes zu sichern?
Da ist im wahrsten Sinne
des Wortes „Durch-Blick“
gefordert, denn die
aufeinanderzulegenden
Schatzkarten decken
immer einen Teil des
wertvollen Schatzes zu..**



Was im Spiel drin ist

- 10 Schatzkarten „Goldmünzen“
- 10 Schatzkarten „Rubine“
- 2 Zählleisten
- 4 Zählstifte



Wie man das Spiel gewinnt

Bei diesem Spiel werden die Karten mit den Goldmünzen und den Rubinen immer abwechselnd übereinandergelegt. Du spielst mit einem Satz Karten (den Goldmünzen oder den Rubinen) und bekommst nach jedem Legen einer deiner Karten immer *so* viele Punkte gutgeschrieben, wie man Teile des Schatzes durch die oberste Karte hindurch noch sehen kann. Aber aufgepaßt: Es „punkten“ nur die wertvollen Stücke, die du selbst sammelst - und das sind entweder die Rubine **oder** die Goldmünzen... Sind alle Karten gelegt, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Was man vor dem allerersten Spiel tun muß

Zunächst müßt ihr alle Karten vorsichtig aus dem Rahmen trennen und die nicht benötigten Innenteile entfernen. Dann brecht ihr die beiden Zählleisten ebenfalls vorsichtig aus und durchstoßt die vorgestanzten Löcher.

Als nächstes werden die Zählleisten so in die Vertiefungen der Spieleschachtel gedrückt, daß man die Ziffern vom angrenzenden Schachtelrand aus lesen kann. Das war's dann auch schon!



Wie man anfängt

Jeder der beiden Spieler erhält einen der beiden Kartensätze - Rubine oder Goldmünzen. Die Kartensätze sind übrigens von den ausgestanzten Löchern her absolut identisch.



Am besten, ihr sitzt euch am Tisch gegenüber. Die Spieleschachtel stellt ihr in der Mitte des Tisches zwischen euch auf. Wer den Satz Schatzkarten mit den Rubinen hat, der sammelt den Goldmünzen-Schatz von Mrs. Jones! Deshalb sollte die Zählleiste mit der abgebildeten Goldmünze vor ihm



liegen. Der andere Spieler, der die Schatzkarten mit den Münzen vor sich liegen hat, sammelt im Spiel den Rubinschatz. Aus diesem Grund ist auf seiner Zählleiste der rote Rubin abgebildet.



Jeder nimmt sich zwei Zählstifte (am besten farblich passend zu dem Schatzsymbol, welches er sammeln wird) und steckt sie vor sich in die beiden Felder mit dem Wert „0“. Der linke Teil der Zählleiste ist im übrigen die „Zehnerleiste“ und der rechte die „Einerleiste“.

Im Spiel selbst werden die Punkte so angezeigt:



26 Punkte = „2“ auf der Zehnerleiste
und „6“ auf der Einerleiste

7 Punkte = „0“ auf der Zehnerleiste
und „7“ auf der Einerleiste

Jeder legt seine 10 Karten offen nebeneinander vor sich aus, so daß er seine eigenen und auch die des Mitspielers gut einsehen kann. Und jetzt geht's rund...

Wie gespielt wird



jeder wählt eine von seinen Karten aus. Der eine Spieler legt seine ausgesuchte Karte in die linke Vertiefung der Schachtel, und der andere Spieler legt gleichzeitig seine in die rechte Vertiefung. Für das Legen der jeweils ersten Karte gibt's leider ausnahmsweise noch keine Punkte...

Je Spielzug legen die beiden Spieler nun immer gleichzeitig jeweils eine ihrer Karten auf die bereits im Schachteinsatz liegenden ab, und zwar immer abwechselnd links und rechts: Eine Rubin-Karte wird immer auf eine Goldmünzen-Karte und eine Goldmünzen-Karte immer auf eine Rubin-Karte gelegt.

Haben beide Spieler eine Karte gelegt, dann wird dieser Spielzug „gepunktet“: Schaut euch die Karte an, die ihr soeben gelegt habt. Du bekommst jetzt so viele Punkte, wie die Anzahl der Schatzstücke beträgt, die du sammelst und die man durch die gerade gelegte Karte hindurch noch sehen kann. Dabei macht's gar nichts, ob die wertvollen Stücke von der zweitobersten Karte oder aus „Schichten“ von weiter darunter stammen!

Hier noch ein Beispiel zur Veranschaulichung: Du sammelst die Rubine und legst eine deiner Goldmünzen-Karten auf die oberste Rubin-Karte im rechten Stapel. Durch die gerade gelegte Goldmünzen-Karte siehst du hindurch:



2 Goldmünzen;
Pech, das bringt nichts!



1 **Feld**, das weder einen Rubin noch eine Goldmünze zeigt, sondern den uninteressanten Schachtelboden:
Das gibt ebenfalls gar nichts!



4 **Rubine**:
Ganz gut, das gibt pralle 4 Punkte!

Haben beide Spieler jeweils eine weitere Karte gelegt, dann zählen sie die dafür erreichte Punktzahl zusammen, addieren diese zu ihrer bisherigen — und stecken die neue Punktzahl auf ihrer Zählleiste.



Jetzt könnt ihr beide eure nächste Karte auswählen und legen. Übrigens: Ein „Probeablegen“ von Karten ist nicht erlaubt! Das wäre ja auch zu einfach, wenn man nacheinander alle Karten ausprobieren würde, um auf diese Weise herauszubekommen, wie man die meisten Punkte holt...

Wann das Spiel endet

Nachdem ihr eure letzte Karte gelegt und dann abgerechnet habt, steht der „Sieger nach Punkten“ fest, der sich die meisten wertvollen Schatzstücke sichern konnte. Natürlich kann es auch mal ein Unentschieden geben, wenn ihr gleich viele Punkte am Schluß haben solltet.



Ihr könnt euch bei Spielbeginn ja auch darauf einigen, wie viele Spielrunden ihr nacheinander spielen wollt. Gewinner ist dann derjenige, der bei Spielende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Viel Spaß!

© 1996 Ravensburger Spieleverlag