

# Die Schatzsucher

## Mit Chili, Briegel und Bernd unterwegs auf abenteuerlicher Reise

Für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren

Bernd, Briegel und Chili rudern von Insel zu Insel, um nach versteckten Schätzen zu suchen. Im Laufe des Spieles sind Glück, aber vor allem auch ein gutes Gedächtnis von Vorteil. Denn wer das passende Paddelkärtchen aufdeckt, kann das Floß genau bis zur gewünschten Insel schieben und dort zielsicher das Plättchen wegschieben, unter dem er die Schatztruhe vermutet. Doch nicht immer kommt es so, wie man denkt... Mist!

### Inhalt

- 1 Floß
- 3 Spielfiguren mit Aufsteller
- 11 Inseln
- 44 Insel-/Talerplättchen
- 6 Paddelkärtchen

### Ziel des Spiels

Der Spieler, der viele und vor allem auch große Schätze findet, kann die meisten Goldstücke sammeln und gewinnt das Spiel.

### Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und brecht das Spielzubehör vorsichtig heraus. Dann steckt ihr Chili, Briegel und Bernd in die Aufsteller.

Die Paddelkärtchen zeigen Chili, Briegel oder Bernd sowie jeweils eine Zahl und die identische Anzahl Paddel: Sie geben vor, wie weit das Floß fahren muss.

Bernd mit seinen kurzen Armen und seiner ständigen schlechten Laune schafft es nicht, das Floß besonders weit zu bewegen. Die Bernd-Kärtchen zeigen eine Eins oder eine Zwei bzw. ein oder zwei Paddel.

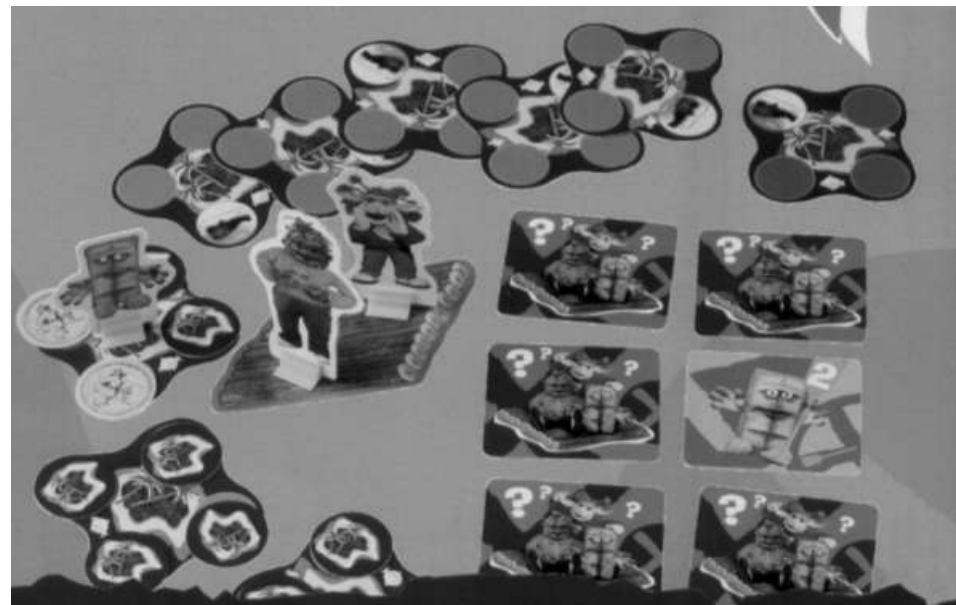
Briegel hat etwas mehr Kraft: Die Kärtchen, auf denen er zu sehen ist, zeigen die Zahlen Drei oder Vier bzw. drei oder vier Paddel.

Chili hat viel Chili-Power: Auf ihren Kärtchen sind die Zahlen Fünf oder Sechs bzw. die identische Anzahl Paddel zu sehen.

Chilis Power-Merkttipp: Wer sich die Plätze der Kärtchen im Spiel gut merkt, kann so genau bestimmen, ob das Floß eine kleine oder eine große Strecke geschoben werden soll.

### Vorbereitung

Verdeckt die Paddelkärtchen und vermischt sie. Legt sie - immer noch verdeckt - in der Tischmitte nebeneinander aus. Daneben legt ihr das Floß und stellt Chili, Briegel und Bernd darauf. Legt nun eine Insel direkt neben das Floß und die übrigen 10 Inseln rund um die Paddelkärtchen aus.



Wichtig: Das Floß soll gleich im Kreis von Insel zu Insel fahren können. Achtet also darauf, dass zwischen den Paddelkärtchen und den Inseln genügend Abstand bleibt.

Auf jeder Insel gibt es je vier Plätze für Inselplättchen. Je drei Plätze sind gelb. Je einer zeigt eine Schatztruhe. Die Plätze werden mit den Inselplättchen belegt. Die Inselplättchen zeigen auf der einen Seite Inseln, auf der anderen jeweils Goldtaler oder aber eine Bombe, die dem Seeräuber gehört.

Legt die Inselplättchen so herum aus, dass die abgebildeten Goldtaler und die Bomben verdeckt sind. Mischt sie anschließend und legt sie dann auf die Plätze der Inseln.

### Ablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind darf beginnen. Wichtig: Zu Spielbeginn schiebt der Spieler, der rechts neben dem jüngsten Kind sitzt, das Floß noch an eine beliebige andere Insel.

Wer an der Reihe ist, deckt eines der Paddelkärtchen auf, sieht es sich an und bewegt das Floß anschließend entsprechend viele Inseln weit.

- Wichtig: Zum Bewegen des Floßes berührt der Spieler das Floß an einer beliebigen Stelle und schiebt es vorwärts.
- Der Spieler darf selbst entscheiden, in welche Richtung er das Floß schieben möchte. Er muss es genau so viele Inseln in die gewählte Richtung weiterschieben, wie das Paddelkärtchen vorgibt.
- Während eines Zuges darf die Richtung nicht gewechselt werden.

### Vorsicht: Hier sind geschickte Schatzsucher gefragt!

Beim Schieben des Floßes muss der Spieler aufpassen, dass keiner der drei Freunde umfällt oder sogar ins Wasser fällt.

Geschieht dies, so fährt das Floß noch bis zur nächsten Insel weiter. Dort endet der Zug; überzählige Zugpunkte verfallen gegebenenfalls. Der Spieler darf nicht nach der Schatztruhe suchen (siehe unten). Er stellt alle Spielfiguren wieder auf das Floß. Dann wird das Paddelplättchen wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Die Schatzsuche beginnt!

Wenn das Floß wohlbehalten an einer Insel angekommen ist, darf der Spieler, der gerade an der Reihe ist, nach der Schatztruhe suchen.

Dazu stellt er die Spielfigur, die ihm beim Rudern geholfen hat, neben die Insel.

Dann schiebt der Spieler ein Inselplättchen von der Insel beiseite, ohne es umzudrehen.

### Was ist auf dem frei gewordenen Platz der Insel zu sehen?

#### 1. Eine Schatztruhe

Hurra! Wer eine Schatztruhe findet, darf laut „Chili-Power!“ rufen und nun das beiseite geschobene und auch alle anderen auf dieser Insel liegenden Inselplättchen umdrehen.

#### Doch aufgepasst: Noch ist der gefundene Schatz nicht sicher...

### Was ist auf den umgedrehten Plättchen zu sehen?

#### Alle umgedrehten Plättchen zeigen Goldtaler

Großartig! Der Spieler darf alle Goldtaler nehmen und vor sich ablegen. Anschließend wird das Paddelkärtchen wieder verdeckt.

#### Eines oder sogar mehrere der umgedrehten Goldtaler zeigen die Bombe des Seeräubers, der hinter den Talern her ist

Der bzw. die Seeräuber haben dich auf der Insel mit dem Schatz entdeckt und klauen dir leider alle dort gefundenen Goldstücke. Die Seeräuber nehmen darum alle auf der Insel entdeckten Goldstücke und verschwinden damit in der Spieleschachtel (die Bomben werden also zusammen mit den Goldstücken in die Schachtel zurückgelegt).

Wenn eine der Seeräuber-Bomben aufgedeckt wurde, werden die Paddelkärtchen wieder vermischt und neu ausgelegt!

#### 2. Der gelbe Untergrund ist zu sehen

Pech gehabt: Der Spieler hat den Schatz leider nicht gefunden. Er nimmt das beiseite geschobene Inselplättchen und legt es, ohne darunter zu gucken, zurück in die Spieleschachtel.

Die Spielfigur wird auf das Floß zurückgestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe, deckt ein Paddelkärtchen auf und schiebt das Floß entsprechend viele Inseln weiter.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Plättchen mehr auf den Inseln liegen. Der Spieler, der die meisten Goldtaler vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Wenn ihr noch nicht so weit zählen könnt, dann stapelt ihr eure Taler einfach: Wer den höchsten Schatzurm aufbauen kann, gewinnt.

*Spielidee: Kai Halerkamp  
Gestaltung: panama arthaus*

© 2004 Kosmos Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-2191-0  
Fax: +49(0)711-2191-422  
www.kosmos.de  
info@kosmos.de

*Alle Rechte vorbehalten.*

© Kinderkanal ARD/ZDF 2004  
licensed by BAVARIA SONOR  
Bavariafilmpfad 8  
D-82031 Geiselgasteig

Art. Nr.: 698430