MEIN SCHATZ

Spieler: 2 bis 5 • Alter: 6+ • Dauer: 20 Minuten

Illustration: Rudolf Eizenhöfer • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

- 15 Ruhmeskarten (Fledermäuse)
- 40 Kistenkarten (6 Orks und 34 Schätze)
- 6 Tippscheiben

SPIELIDEE

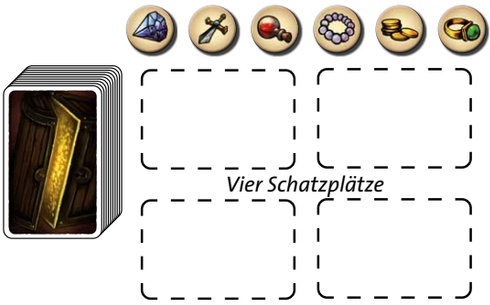
Ihr seid Zwerge und habt einen Höhlenschatz gefunden! Doch in der Höhle haust auch ein gefährlicher Ork. Was also mitnehmen? Wann besser gehen? Denn wer zu gierig ist, macht Bekanntschaft mit dem Höhlenork!

VORBEREITUNGEN

Legt die **Ruhmeskarten** als Stapel etwas abseits bereit.

Es gibt sechs **Kistenkarten**, die den Höhlenork zeigen. Steckt diese an verschiedenen Stellen zwischen die übrigen Kistenkarten. Mischt alle Kistenkarten zusammen und legt sie verdeckt als Stapel aus.

Die **Tippscheiben** legt mit der Schatzseite nach oben nebeneinander aus.

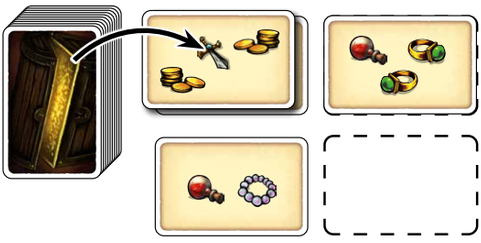


SPIELVERLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Er zieht die oberste Kistenkarte vom Stapel.

SCHATZKARTEN

Ist es eine Schatzkarte, lege sie offen auf einen Schatzplatz deiner Wahl. Es gibt vier Plätze, auf die du die Karte legen kannst. Du darfst die Karte auch auf einen belegten Platz legen. Die Karte(n) darunter werden dann verdeckt:



Guter Stil: *Während du überlegst, lege die Karte offen vor dich. Dann können auch deine Mitspieler die Schätze darauf sehen, und mitdenken.*

ORKKARTEN

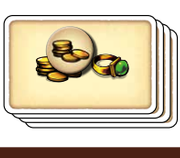
Ist es ein Ork, lege ihn links vom Schatzdepot ab. Stapelt die Orks aufgefächert. Jeder soll sehen, wie viele es sind.

Vorsicht: *Mit jeder Karte kommt der Höhlenork näher.*

SCHATZ SICHERN UND RAUS AUS DER HÖHLE!

Bist du am Zug und willst dir einen Schatz sichern, ziehst du keine Kistenkarte vom Stapel.

Wähle stattdessen eine Tippscheibe und lege sie auf einen Schatzplatz deiner Wahl. Die Tippscheibe und alle Schatzkarten darunter nimmst du zu dir. Sie gehören jetzt dir. Damit bist du raus aus der Höhle.
Bis zur Zwischenwertung spielst du nicht mehr mit.



Lagere deinen Schatz uneingesehen bis zur Zwischenwertung vor dir.

Ein freigeräumter Schatzplatz darf wieder mit Schatzkarten belegt werden.

DER LETZTE ZWERG IN DER HÖHLE ...

... zieht und legt so viele Kistenkarten wie er mag. Doch bevor die sechste Orkkarte auftaucht, sollte auch er sich einen Schatz sichern und die Höhle verlassen.

DER HÖHLENORK IST DA?

Manchmal zieht ein Zwerg die sechste Orkkarte. Wer jetzt noch in der Höhle ist, muss fliehen.

Doch zuvor dreht die übrigen Tippscheiben auf die Zwergseite und mischt diese.

Jeder Zwerg ohne Schatz darf jetzt noch zugreifen: Lege eine „verzwergte" Tippscheibe auf einen Schatzplatz deiner Wahl und nimm den Schatz zu dir.

Die Zugriffsreihenfolge für Zwerge ohne Schatz:
Zuletzt greift zu, wer den sechsten Ork zog. Es beginnt links von ihm der erste Zwerg ohne Schatz. Danach folgen reihum im Uhrzeigersinn die anderen Zwerge ohne Schatz.

ZWISCHENWERTUNG

Ein Durchgang endet, sobald alle Zwerge raus aus der Höhle sind.
Jeder Zwerg wertet jetzt seinen Schatz:
Zählt dabei nur solche Schätze, die eure Tippscheibe zeigt. Mäuse jedoch zählen immer, denn jede Maus holt ein passendes Schatzstück aus der Höhle.

Beispiel: *Zaubertränke mit Schatzzahl 5*

Verkündet reihum eure Schatzzahl:

Für die **höchste Schatzzahl** bekommst du 3 Ruhmespunkte. Bei Gleichstand bekommt jeder Sieger 3 Ruhmespunkte.

Ist deine **Schatzzahl um 1 geringer** als die des führenden Spielers, bekommst du 2 Ruhmespunkte.

Ist deine **Schatzzahl um 2 geringer** als die des führenden Spielers, bekommst du 1 Ruhmespunkt.

Ist dein Rückstand größer, gehst du leer aus.

Beispiel: *Annas Schatzzahl ist 8.*
Bert hat 6 und Willi hat 5.
Anna bekommt 3 Ruhmespunkte.
Bert bekommt 1 Ruhmespunkt.
Willi geht leer aus.

NEUER DURCHGANG

Mischt alle Karten und baut das Spiel neu auf.
Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Durchgang eröffnet hatte.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Zwerg 7 oder mehr Ruhmespunkte besitzt.

Der ruhmreichste Zwerg gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer im letzten Durchgang besser war. Liegt ihr auch hier gleich, teilt den Sieg.

IGEL SPIELE

www.igel-spiele.com