

SPIELANLEITUNG · RULES OF THE GAME · REGLES DU JEU
REGLAS DEL JUEGO · REGOLE DEL GIOCO

Benjamin
Blümchen

Das Schatzsucher Spiel



Spiele erleben



BLATZ

Wie wird man Schatzsucher?

So geht das Benjamin Blümchen Schatzsucher-Spiel.
Eine spannende Seeräuberei für 2 bis 5 kleine Piraten
ab 6 Jahren.



S P I E L M A T E R I A L

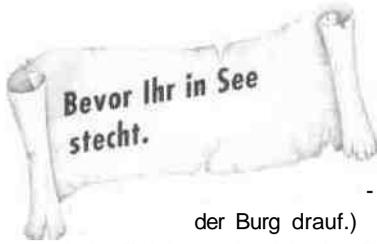
- 1 Spielbrett,
- 1 Schatzkiste,
- 5 Spielfiguren,
- 1 Farbwürfel,
- 1 Punktwürfel und
- diese Spielanleitung.

*Kinder, Kinder,
stellt Euch mal vor: der berühmte Direktor vom Neustädter
Museum, Prof. Dr. Dr. Wühlmann, hat ganz weit weg von hier
eine kostbare Schatzkiste entdeckt. Aber ein alter Seeräuber hat
sie ihm stibitzt und auf einer geheimnisvollen Pirateninsel
versteckt. Klar, daß ich da gleich mit Otto losziehe, um den
Schatz wiederzuholen. Kommt Ihr mit?
Euer Benjamin Blümchen*



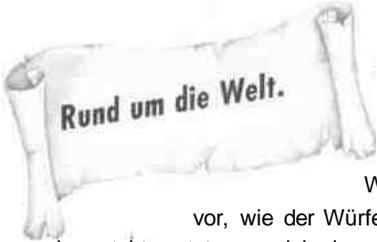
S P I E L I D E E U N D S P I E L Z I E L

Um an den Schatz zu kommen, muß man ihn erst mal finden.
Denn hinterlistig hat der alte Pirat dafür gesorgt, daß der Schatz
immer wieder woanders ist. Und wenn man ihn gefunden hat, muß man ihn
auf die Pirateninsel zurückbringen, weil nur hier der Schlüssel zum Aufmachen der Kiste liegt.
Hoffentlich habt Ihr beim Würfeln ein bißchen Glück. Auf Eurem Weg warten nämlich viele
Hindernisse auf Euch, und man muß schnell sein, um als erster mit dem Schatz auf die Piraten-
insel zu kommen. Klar, daß man dann auch gewonnen hat und Schatzmeister wird.
Jetzt aber los.



S P I E L V O R B E R E I T U N G

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Die Schatzkiste auf die Pirateninsel stellen. (Das ist die Insel mit der Burg drauf.)
- Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das rote Startfeld in Neustadt.
- Die beiden Würfel bereitlegen.
- Wer das Spiel erklärt, darf auch anfangen. Und beim nächsten Mal der, der heute gewinnt.



S P I E L V E R L A U F

Das Abenteuer geht los. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Figur so viele Felder vor, wie der Würfel Punkte zeigt. Landet man auf einem Feld, auf dem schon einer steht, setzt man sich dazu. Es wird also keiner rausgeworfen. Und bei einer Sechs darf man nicht noch mal würfeln. Nachdem man gesetzt hat, ist der nächste dran.

So kommt man der Pirateninsel näher. Doch die Reise steckt voller Gefahren, und man muß erst mal verschiedene Teilstrecken überwinden. Jede Strecke hat eine eigene Farbe; mal geht's schneller, mal langsamer vorwärts:

Auf den orangefarbenen Feldern läuft alles ganz normal; also einfach würfeln und vorziehen.

Auf den hellblauen Feldern geht's bergauf. Uff, man darf nur mit einer 1, 2 oder 3 weiterziehen. Hat man was anderes gewürfelt, muß man aussetzen.

Auf den roten Feldern ist man mitten in der Wüste. Bloß schnell raus aus der Hitze. Deshalb darf man hier seinen Wurf verdoppeln.

Auf den dunkelblauen Feldern geht's durchs Fischerdorf und dann aufs Meer. Hier würfelt man und zieht ganz normal vorwärts. Anschließend muß man aber gleich wieder zwei Felder zurückgehen.

Jetzt wird's gefährlich. Am Ende der dunkelblauen Felder teilt sich der Weg, und man muß sich entscheiden, welchen von beiden man gehen will. Aber gut überlegen:

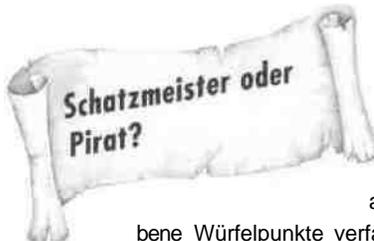
Sobald ein Spieler auf den gelben Feldern ist, beginnt der Schatz von Insel zu Insel zu wandern. Das geht so: Würfelt jetzt einer - egal wer - eine Sechs, darf er nicht ziehen,

sondern muß mit dem Farbwürfel würfeln. Je nachdem, welche Farbe er würfelt, setzt er die Schatzkiste auf eine der Inseln mit dieser Farbe.

Hat man z. B. Grün, wandert der Schatz auf eine beliebige der grünen Inseln. Die ist mit Palmen und Büschen bewachsen, auf den ockerfarbenen Inseln gibt es nur Sand, und die schwarzen sind Vulkaninseln. Jede Insel zählt wie ein ganz normales Spielfeld.

Wer holt sich den Schatz? Kommt ein Spieler genau auf die Insel, auf der die Schatzkiste steht, ist er der Besitzer. Aber es kann noch viel passieren. Man muß ja mit der Kiste zurück auf die Pirateninsel. Beim Ziehen nimmt man also zusammen mit seiner Figur den Schatz mit. Das ist ganz schön gefährlich. Sobald ein anderer Spieler einen einholt, indem er genau auf das gleiche Feld kommt, nimmt er einem nämlich den Schatz wieder ab. Man muß dann ohne die Schatzkiste sofort auf das Feld, auf dem dieser Pirat zuletzt stand. Und der darf jetzt gleich noch einmal würfeln und versucht nun selbst, die Schatzkiste auf die Pirateninsel zu bringen. Vielleicht hat man ja Glück und holt ihn wieder ein, wer weiß?

Außerdem gilt die Regel mit der Sechs immer noch. Also bei einer Sechs sofort mit dem Farbwürfel würfeln und die Kiste zusammen **mit** dem jeweiligen Besitzer auf die entsprechende Insel setzen.



S P I E L - E N D E

Sobald ein Spieler zusammen mit der Schatzkiste auf das Feld auf der Pirateninsel kommt, ist das Spiel vorbei. Übriggebliebene Würfelpunkte verfallen. Dieser Spieler hat jetzt gewonnen und ist Schatzmeister. Und alle anderen sind Piraten.

Tip für Schatzsucher. Wenn man vor Ungeduld platzt, kann man auch mal anders spielen. Dann würfelt man bis zur Küste, also bis dahin, wo sich der Weg teilt, ganz normal. Die Farben auf den Spielfeldern haben bis dahin nichts zu bedeuten. Nur auf den gelben Feldern gilt die Regel mit der Sechs.

Stellt Euch vor, Piraten hat's wirklich mal gegeben.

Viele Jahre lang sind sie übers Meer gesegelt und haben mit ihren Schiffen andere Schiffe ausgeraubt (das hat man entern genannt) und sie dann versenkt. Ganz berühmt war z. B. der teuflische Blackbeard, dessen Schatz man bis heute nicht gefunden hat. Viel erzählt man sich auch von Klaus Störtebeker oder Captain Kidd. Auch zwei Piratinnen gab es. Sie hießen Anne Bonn/ und Mary Read. Aber die Seeräuberei hat den Piraten kein Glück gebracht. Sie sind alle erwischt worden und fliegen heute höchstens noch als Klabautermänner über die Meere.