

?????? ???? ???? ?



Die Schatzsuche beginnt! Begib Dich auf eine abenteuerliche Reise voller Wagnisse und finde den Schatz. Schaffst Du es vor allen Anderen warden Ruhm und Reichtum auf Dich.

Spielmaterial



- 1 x Spielbrett
- 1 x Dreierwürfel (mit Symbolen)
Wenn nicht vorhanden 1x 6er-Würfel
- 1 x Spielanleitung
- 6 x Pöppel oder mehr bei
doppelter Ausführung

Infos zum Spiel

Vor dir hast du ein lustiges und abwechslungsreiches Spiel, bei dem es darum geht als Erster einen Schatz aufzuspüren. Es gilt schneller zu sein als die Anderen, Aufgaben zu bewältigen und sich nicht entmutigen zu lassen.

Bei diesem Spiel gibt es verschiedene spielbare Variationen.

Spielaufbau

Das Spielbrett auf den Tisch legen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Gestartet wird links vom Feld START.

3er-Würfel (mit Symbolen) oder 6er-Würfel

Ist der 3er-Würfel nicht enthalten, ist das kein Problem. Nimm dann einfach einen 6er-Würfel. Es zählen die Zahlen von 1 bis 3. Die Zahlen 4, 5 und 6 werden dann entsprechend den Symbolen auf der nächsten Seite (Uhr, Würfel und Geist) zugeordnet.

Spielzug

1. Würfeln und ziehen. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die Spieler bewegen sich auf den Wegen und tun, was der Würfel zeigt.

1. Würfeln und Ziehen

Wer an der Reihe ist würfelt **einmal** und zieht mit seiner Spielfigur entsprechend viele Felder auf dem Spielplan vorwärts, **wenn eine Zahl angezeigt wird**.

2. Aktionen beim Würfeln

Der Würfel kann verschiedene Dinge anzeigen, die den Lauf des Spieles beeinflussen.

Würfelseiten:

Zahlen 1 bis 3

Sie zeigen an, wie weit man sich auf dem Spielfeld fortbewegt.

Uhr

Der Spieler setzt eine Runde aus.

Würfel

Der Spieler darf noch einmal würfeln

Geist

Der Geist des Piraten möchte euch die Reise zu seinem Schatz erschweren, darum müsst ihr gefährliche Aufgaben bestehen. Wenn das Gespenst gewürfelt wurde, muss der Spieler eine Aufgabe bewältigen die von allen anderen Mitspielern gemeinsam ausgedacht wurde. Das kann vorher oder im Moment erfolgen.

3. Spieler auf einem Feld

Treffen zwei Mitspieler auf einem Feld aufeinander, so schlägt der ankommende Spieler den anderen und die Spielfigur des geschlagenen muss zurück zum Start. Das passiert bis zur Gefangenenbox. Wird ein Spieler nach der Brücke vom Feld gedrängt, so muss er auf das Feld vor der Gefangenenbox zurück. Nach der Brücke muss der Geschlagene auf das Feld vor der Brücke zurück.

Spielablauf

Es geht darum schnell voranzukommen und möglichst als Erster das Ziel zu erreichen. So wird der Schatz vor allen anderen gehoben. Dabei ist darauf zu achten was der Würfel anzeigt.

Das Gefängnis (Gefangenenbox) heißt für den Spieler der sie durch Würfeln betritt, einmal aussetzen.

Variationen

Es ist möglich, dass jeder Spieler zwei Spielfiguren hat. Beide müssen jedoch am Ende vor allen Anderen im Ziel sein, nur so hat der Spieler gewonnen. Es können bei vielen Mitspielern auch zwei Spieler ein Team bilden und die gleiche Farbe haben. Beide müssen dann auch die Aufgaben der anderen zusammen bewältigen.

Spielende und Wertung

Wer zuerst am Ziel eingetroffen ist und alle Aufgaben gemeistert hat, je nach Variante (mit einer Figur oder mehreren oder auch im Team) hebt den Piratenschatz und hat gewonnen. Viel Glück