amigo-spiele.de/04380

Koboldbande

Die Koboldhatz zum Drachenschatz
von Gina Manola

Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



27 Wegekärtchen



4 Schlüsselkärtchen



2 Würfel



10 Drachenkärtchen



1 Süßigkeitenkärtchen



Spielplan

Spielmaterial

- 27 Wegekärtchen
- 10 Drachenkärtchen
- 4 Schlüsselkärtchen
- 2 Würfel
- 1 Süßigkeitenkärtchen
- 1 Spielplan

Spielidee

In einer dunklen Höhle ist ein wertvoller Schatz versteckt, der von einem gefährlichen Drachen bewacht wird. Als mutiger Kobold hast du vor Drachen keine Angst und machst dich mit deiner Koboldbande auf den Weg zur Drachenhöhle. Der Weg dorthin führt durch einen fast undurchdringlichen Wald. Zusätzlich müsst ihr noch drei Schlüssel finden, um die Schatzkiste mit den schweren Schlössern auch öffnen zu können.

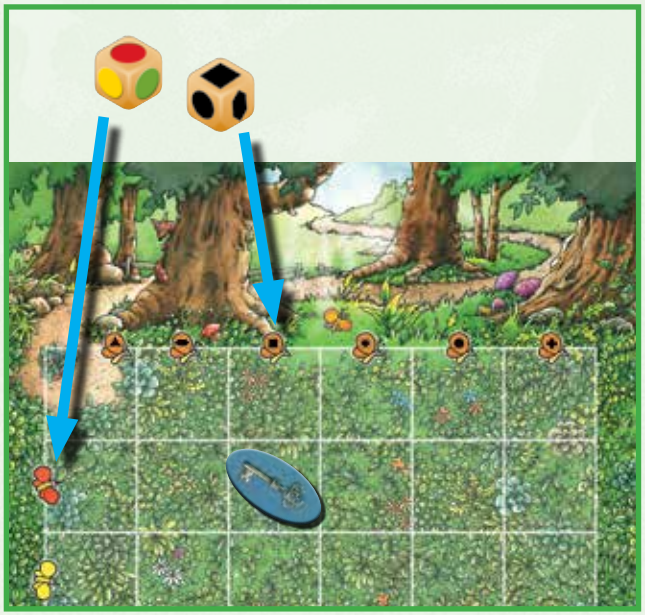
Gemeinsam müsst ihr euch gut absprechen, um einen Weg vom Waldrand bis zum Schatz in der Höhle zu bilden. Kaum am Höhleneingang angekommen, hört ihr auch schon den Drachen, wie er ebenfalls zum Schatz will.

Wer wird zuerst bei dem sagenumwobenen Schatz in der Drachenhöhle sein – ihr Kobolde oder der gefährliche Drache? Wenn es euch gemeinsam gelingt zuerst die Schatzkiste zu erreichen und drei Schlüssel dabei zu haben, habt ihr gewonnen. Ist der Drache als Erster bei der Schatzkiste, hat er gewonnen. Ist das der Fall, dann begebt euch einfach noch einmal auf eine spannende Schatzjagd.

Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Die Wege- und Drachenkärtchen werden gemischt und verdeckt um den Spielplan verteilt. Die Kärtchen sollten sich nicht überlappen.

Da ihr die Schlüssel und die Süßigkeiten im Wald einsammeln müsst, erwürfelt ihr hierfür mit beiden Würfeln die Felder auf dem Spielplan, auf denen die Kärtchen zu Beginn abgelegt werden.



Würfelt ihr beispielsweise Rot und Quadrat, dann legt einen Schlüssel auf das Feld auf dem sich die Reihe „Rot“ und die Spalte „Quadrat“ treffen.

Auf einem Feld darf immer nur ein Schlüssel oder das Süßigkeitenkärtchen liegen. Es kann daher passieren, dass ihr einen Würfelwurf wiederholen müsst. Wenn alle vier Schlüssel und die Süßigkeiten einen Platz gefunden haben, kann das Spiel beginnen.

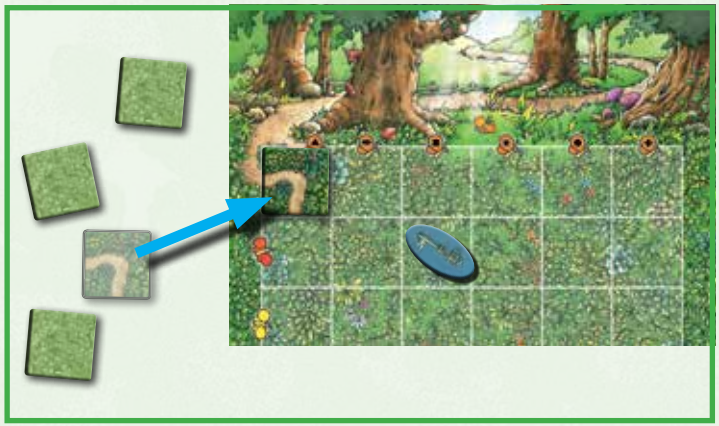
Wer am besten wie ein Drache brüllen kann, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



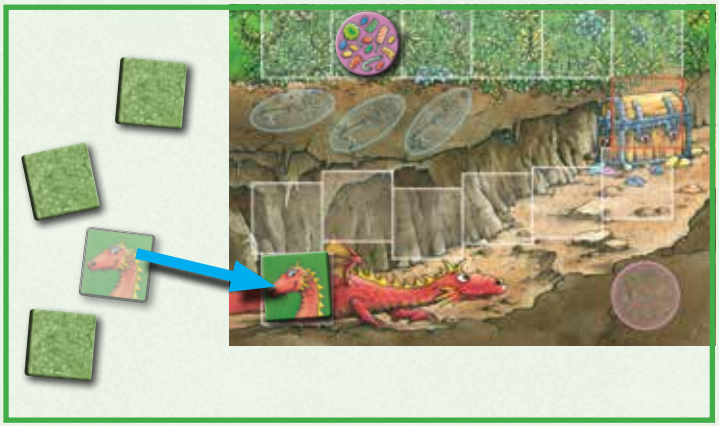
Achtung: Es gibt vier Schlüssel, aber ihr müsst nur drei Schlüssel finden, um zu gewinnen. Der vierte Schlüssel erleichtert euch die Entscheidung, wo ihr die Wege durch den Wald bahnen wollt.

Spielablauf

Der Startspieler zieht ein Kärtchen seiner Wahl und deckt es auf. Ist es ein Weg legt er das Kärtchen auf das Startfeld am Waldrand.



Ist es ein Drache kommt er auf das erste Feld unten links in der Drachenhöhle.



Danach ist der nächste Spieler am Zug, ein Kärtchen aufzudecken. In allen folgenden Zügen wird entweder euer Weg durch den Wald verlängert oder ein Drachen–kärtchen wird auf das nächste Feld in der Drachenhöhle gelegt.

Wegekärtchen

Ein neues Wegekärtchen wird immer an ein bereits gelegtes Wegekärtchen angelegt. Ein Wegekärtchen kann an jede Seite angelegt werden, aber die gezeichneten Wege auf den Kärtchen müssen verbunden werden. Am besten entscheidet ihr gemeinsam, wie und wo ein neues Wegekärtchen in den Wald gelegt wird. Vergesst nicht: Euer Ziel ist es, schneller zu sein als der Drache! Also solltet ihr den kürzesten Weg durch den Wald legen. Aber um die drei Schlüssel- und das Süßigkeitenkärtchen einzusammeln, muss so mancher Umweg gemacht werden.

Auf jedem Waldfeld darf nur ein Wegekärtchen liegen. Einmal gelegt dürfen die Kärtchen nicht mehr verändert werden.

So dürfen Wege gelegt werden.



So darf ein Wegekärtchen nicht gelegt werden.



Die Schlüsselkärtchen

Ihr erreicht einen Schlüssel, wenn ihr ein Wegekärtchen auf ein Feld legt, auf dem ein Schlüsselkärtchen liegt. Den Schlüssel legt ihr auf ein Ablagefeld in der Nähe der Schatztruhe. Gratulation, jetzt benötigt ihr nur noch zwei weitere Schlüssel, um gewinnen zu können!



Das Süßigkeitenkärtchen

Erreicht ihr das Waldfeld, auf dem das Kärtchen mit den Süßigkeiten liegt, dann legt ihr es auf das entsprechende Ablagefeld unter der Schatztruhe. Mit den leckeren Süßigkeiten könnt ihr den Drachen vom Schatz weglocken. Das heißt, irgendwann im Laufe des Spiels könnt ihr das Drachenkärtchen, das der Schatzkiste am nächsten liegt, nehmen und auf das Kärtchen mit den Süßigkeiten legen. Dort bleibt das Kärtchen bis zum Ende des Spieles liegen.



Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Kärtchen auf das Schatzfeld mit dem roten Rahmen gelegt wird. Ist damit ein ununterbrochener Weg vom Startfeld bis zur Schatzkiste abgeschlossen und es liegen drei Schlüssel auf den entsprechenden Ablagefeldern, dann habt ihr alle gemeinsam gewonnen.

Ist es aber ein Drachenkärtchen, dann ist der Drache als Erster bei der Schatzkiste und hat damit gewonnen. Da hilft nur eins: Ihr geht noch einmal auf Schatzsuche.



Kennt ihr schon diese Öko-Spiele?











*Was sind denn **Ö+Koo**-Spiele?*
***Ö**kologisch + **koo**perativ = Ö+Koo. Gemeinsam spielen und gewinnen – auch die Natur gewinnt! Holzteile und Papier stammen aus nachhaltigen Forstbeständen. Die Schutzfolie ist recycelbar.*

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV

Version 1.0