Mein Schatz

Spieler: 2 bis 4 • Alter: 7+ • Dauer: 20 Minuten

Illustration: Rudolf Eizenhöfer • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

- 36 Spielkarten (6 Orks und 30 Schatzkarten)
- 6 Tippscheiben 
- 10 Silbermünzen aus Holz 
- 10 Goldmünzen aus Holz 

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

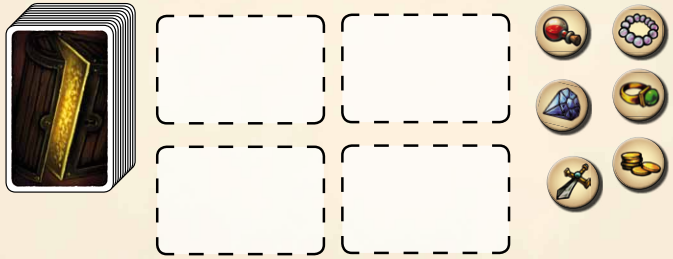
Es gibt sechs Karten, die den Höhlenork zeigen. Steckt diese an verschiedenen Stellen zwischen die Schatzkarten. Mischt alles zusammen und legt die Karten verdeckt als Stapel (= Schatzdepot) aus.

Die Tippscheiben legt mit der Schatzseite nach oben nebeneinander aus.

Die Gold- und Silbermünzen lasst zunächst in der Schachtel.

Spielaufbau:

Schatzdepot *Lasst Raum für 4 Schatzplätze* *6 Tippscheiben*



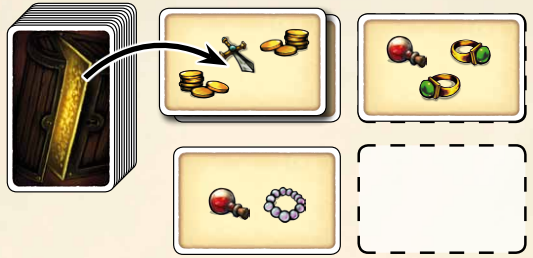
SPIELVERLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Er zieht die oberste Karte vom Schatzdepot.

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 auf der Karte sehen, und mitdenken.*

Orkkarten

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



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

Einen Schatz sichern

Bist du am Zug und willst dir einen Schatz sichern, ziehst du keine Karte vom Schatzdepot.

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.

Der letzte Zwerg ohne Schatz ...

... zieht so viele Karten vom Schatzdepot, 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 noch in der Höhle ist, muss jetzt 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 jeder Zwerg einen Schatz und eine Tippscheibe hat.

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** nimm **1 Goldmünze.**
Bei Gleichstand bekommen alle Sieger Gold.



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



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



Ist dein Rückstand größer, gehst du leer aus.

Beispiel: *Annas Schatzzahl ist 8. Bert liegt bei 6 und Willi bei 5. Anna bekommt eine Goldmünze. Bert bekommt eine Silbermünze und Willi geht leer aus.*

So könnt ihr die Münzen tauschen:
Eine Gold- ist drei Silbermünzen wert.



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 den Gegenwert von 8 oder mehr Silbermünzen besitzt.

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

IGEL SPIELE

www.igel-spiele.com

Layout: Christof Tisch