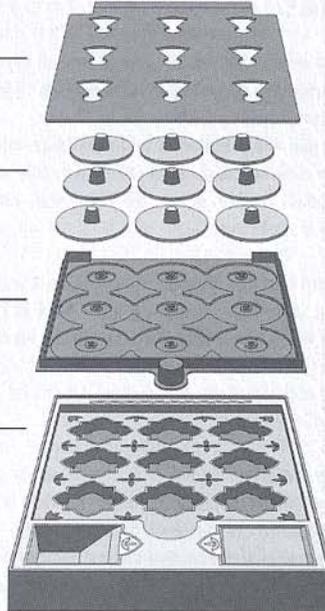


ALIBABA

hundert von Jahren sind vergangen, seit Ali Baba das Geheimnis der Räuberhöhle lüftete und fortan mit seiner Familie in Reichtum leben konnte. Aber in all diesen Jahren gelang es weder ihm noch seinen Nachkommen, die rätselhafte Schatulle zu öffnen, die jetzt vor euch liegt. Zu schwierig war es, die 9 Schlösser zu entriegeln, mit denen die Schatulle fest verschlossen ist. Welch prächtige Schätze mag sie wohl verbergen? Vielleicht schafft ihr es ja, mit Hilfe des Flaschengeistes ihr Rätsel zu lösen!

INHALT

- 1 Schatullentür bestehend aus:
 - 1 Abdeckung (Pappe)
 - 9 Schlössern (9 Drehscheiben und 9 Drehknöpfe)
 - 1 Unterteil (Kunststoff)
- 1 Schatzschatulle
- 18 Flaschengeistkarten
- 29 Schatzkarten mit
 - 12 x 1 Punkt, 10 x 2 Punkten,
 - 6 x 3 Punkten und 1 x 5 Punkten
- 7 Schlangenkarten



ZIEL DES SPIELS

Die 9 Schlösser müssen so eingestellt werden, dass sich die Schatulle öffnen lässt. Wer das letzte Schloss in die richtige Position dreht, darf sich so viele Schätze nehmen, wie er möchte. Es sei denn, er trifft auf eine Schlange ... Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

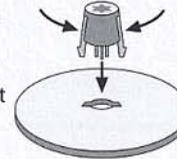
Ravensburger Spiele® Nr. 26 258 8
© 2002 Ravensburger Spieleverlag
Für 2–4 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Gunter Baars
Illustration: Graham Howells / Joachim Krause
Design: Graham Howells / DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Dann setzt ihr die Schlösser zusammen. Dazu drückt ihr einen Drehknopf leicht zusammen und schiebt ihn von oben in den Schlitz der Drehscheibe.



Die fertigen Schlösser werden jetzt in die Vertiefungen des Kunststoff-Unterteils der Schatullentür gelegt. Liegen alle 9 Schlösser an ihrem Platz, muss noch die Abdeckung darauf befestigt werden, so dass am Schluss nur die Vorderseite der Tür zu sehen ist.

Dazu legt ihr die Abdeckung auf das Unterteil und drückt sie vorsichtig unter die Einrastnasen. Anschließend wird die Verlängerung der Tür in den dafür vorgesehenen Schlitz gesteckt, so dass sich die Tür öffnen und schließen lässt.

Hinweis:

Vor weiteren Spielen könnt ihr die Schlösser ab und zu austauschen, damit sich die Reihenfolge der Motive nicht einprägt. Um die Abdeckung zu lösen, müsst ihr an den Seiten von unten gegen das Kunststoffunterteil drücken.

Jetzt werden die Schatzkarten zusammen mit den Schlangenkarten gut gemischt.

Nachdem ihr die Tür der Schatulle geöffnet habt, legt ihr in jedes Schatullenfach verdeckt 4 Karten, so dass nur ihre Rückseiten zu sehen sind. Danach wird die Tür wieder geschlossen.

Nun werden noch die Flaschengeistkarten gemischt und verdeckt in das entsprechende Fach neben der Schatullentür gelegt.

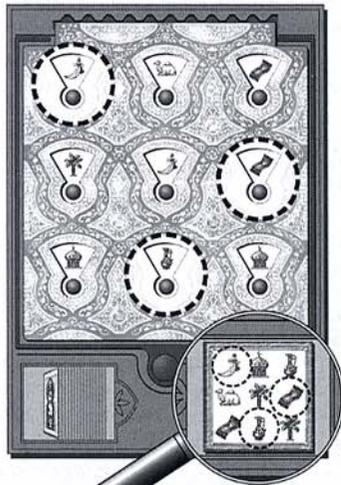
Die Schatulle wird in die Tischmitte gestellt.



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die oberste Flaschengeistkarte und legt sie **offen** in die Vertiefung neben dem Flaschengeistfach. Zur besseren Orientierung wird eine Flaschengeistkarte immer so in die Vertiefung gelegt, dass ihre Motive in die gleiche Richtung schauen wie die der Schlösser.

Die Karte zeigt die Kombination, mit deren Hilfe die Schatulle geöffnet werden kann. Dazu muss in jedem Fenster der 9 Schlösser das Motiv erscheinen, das die Flaschengeistkarte für das jeweilige Schloss vorgibt. So muss z. B. das Schloss oben links später das gleiche Motiv zeigen, wie das Motiv oben links auf der Flaschengeistkarte. Manchmal hat man Glück und einige Motive stimmen schon überein.



Der Spieler, der an der Reihe ist, vergleicht nun die Motive der Flaschengeistkarte mit denen der Schlösser und sucht sich ein Schloss aus, das noch nicht das richtige Motiv zeigt. Dann versucht er, dieses Schloss richtig einzustellen.

Dafür dreht er das Schloss 1, 2 oder 3 Motive **entweder** nach links **oder** nach rechts. Zeigt das Fenster während des Drehens das richtige Motiv, darf der Spieler anschließend mit einem anderen Schloss weitermachen, das er wieder um 1, 2 oder 3 Motive **in eine Richtung** drehen darf usw.

Taucht auch nach der dritten Drehung nicht das richtige Motiv im betreffenden Fenster auf, endet der Zug des Spielers und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser darf aber nicht mit dem Schloss seines Vorgängers weitermachen, sondern muss zunächst versuchen, ein anderes Schloss richtig einzustellen. Handelt es sich allerdings um das letzte noch einzustellende Schloss, darf er natürlich versuchen, es zu öffnen.

Wer an der Reihe ist, **muss** versuchen, wenigstens **ein** Schloss richtig einzustellen. Dazu muss er, wenn nötig, seine maximalen 3 Drehungen voll ausschöpfen. Anschließend kann er aber auch jederzeit freiwillig aufhören. Das kann manchmal sehr clever sein ...

Bereits richtig eingestellte Schlösser dürfen nicht mehr verdreht werden!

Der Deckel der Schatulle öffnet sich

Dreht ein Spieler das **letzte Schloss** auf die richtige Stellung, darf er die Schatulle öffnen.

Der Schatz

In der Schatulle liegen zunächst 29 Schätze mit verschiedenen Werten und 7 Schlangen.

Der Spieler, der die Schatulle geöffnet hat, darf sich nun so viele Karten nehmen, wie er möchte. Dazu nimmt er zunächst eine beliebige der 9 oben liegenden Karten aus der Schatulle und deckt sie auf. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:



1. Die Karte zeigt einen Schatz

Der Spieler legt die Karte offen vor sich ab. Achtung: Die Schatzkarten der laufenden Runde müssen zunächst immer etwas getrennt von den gewonnenen Schätzen früherer Runden abgelegt werden. Nun kann der Spieler eine weitere Karte aus der Schatulle nehmen, aufdecken und entsprechend verfahren.

Oder er hört freiwillig auf und schließt die Schatulle. In diesem Fall sind die aufgenommenen Schätze sicher. Sie werden jetzt zu den anderen gewonnenen Schätzen früherer Runden gelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



2. Die Karte zeigt eine Schlange

Der Zug des Spielers endet **sofort**. Er muss alle bereits gefundenen Schätze **dieser** Runde wieder abgeben.

Sie werden verdeckt neben die Schatulle gelegt und sind aus dem Spiel. Die Schlangenkarte wird **offen** neben die Schatulle gelegt, der Schatulledeckel geschlossen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Deckt ein Spieler gleich als Erstes eine Schlangenkarte auf, darf er **einem** Mitspieler **einen** beliebigen Schatz klauen. Hat noch kein anderer eine Schatzkarte, hat der Spieler am Zug Pech gehabt. Sein Zug ist in jedem Fall beendet. Die Schlangenkarte wird offen neben die Schatulle gelegt, der Deckel geschlossen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Und weiter geht's!

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er nimmt die offen ausliegende Flaschengeistkarte aus dem Spiel und deckt eine neue Flaschengeistkarte auf. Dann versucht er, wie oben beschrieben, die Schlösser zu öffnen usw.

SPIEL ENDE

So wird gespielt bis entweder

- keine Flaschengeistkarte mehr vorhanden ist **oder**
- alle 7 Schlangenkarten offen neben der Schatulle liegen.

Die Spieler zählen die Punkte auf ihren Schatzkarten. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Schatzkarten besitzt.