

# ALI BABA junior

Ravensburger Spiele® Nr. 23 138 6

Dreidimensionale Schatzsuche  
für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.



Autor: Gunter Baars

Illustration: Graham Howells, Joachim Krause

**H**underte von Jahren war Ali Babas Schatztruhe verschollen. Doch endlich wurde sie wieder entdeckt! Welche geheimnisvollen Schätze mag sie wohl verbergen? Könt ihr die sechs Schlösser knacken und die Truhe öffnen?

## ZIEL DES SPIELS

... ist es, die Schlösser der Schatztruhe so einzustellen, dass auf allen das gesuchte Motiv zu sehen ist. Wem es gelingt, das **letzte Schloss** zu knacken, darf die Truhe öffnen und einen Schatz herausnehmen. Nachdem ihr alle gefunden habt, zählt ihr die Punkte auf euren Schatzkarten.

## INHALT:

1 Schatztruhen-Deckel,  
bestehend aus:

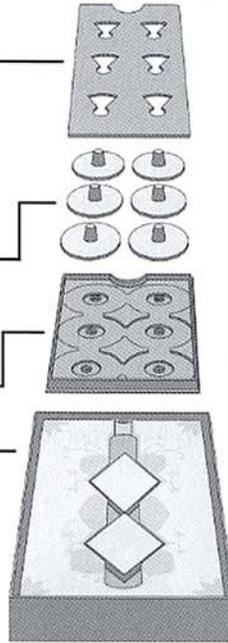
1 Abdeckung aus Pappe

6 Schlössern  
(mit 6 Drehscheiben  
und 6 Drehknöpfen)

1 Unterteil aus Kunststoff

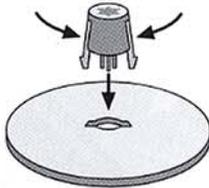
1 Schatztruhe

12 Schatzkarten



## AUFBAU DER SCHATZTRUHE

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel.



Dann setzt ihr die **Schlösser** zusammen. Drückt dazu den **Drehknopf** leicht zusammen und schiebt ihn von oben in den Schlitz der **Drehscheibe**.

Die fertigen Schlösser legt ihr nun in die Vertiefung des **Unterteils**. Sind alle sechs Schlösser platziert, befestigt ihr noch die **Abdeckung**. Legt diese dazu auf das Unterteil und drückt sie vorsichtig in die Halterungen. Wenn ihr den **Schatztruhen-Deckel** auf die Truhe gelegt habt, könnt ihr ihn an der Einkerbung hochklappen. Die Schatztruhe lässt sich so öffnen und schließen.

## SPIELVERLAUF

### Vor der ersten Spielrunde



...dreht ihr die Schlösser der Schatztruhe, bis die Motive in **beliebiger Reihenfolge** in den Fenstern erscheinen.

Nun mischt ihr alle 12 Schatzkarten, legt sie verdeckt in die beiden Fächer der Schatztruhe und schließt den Deckel.

Bestimmt danach ein **Schatzkarten-Motiv**, z. B. das goldene Kamel, das in der ersten Runde gesucht wird.

### Das Schlösser-Knacken beginnt

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und versucht reihum, **alle sechs Schlösser** auf das ausgesuchte Motiv zu drehen. Der älteste Mitspieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, dreht ein beliebiges Schloss **ein oder zwei Motive** nach **links oder rechts**.

Zeigt das Schloss das gesuchte Motiv, bleibt es offen stehen und der Spieler versucht, ein weiteres Schloss zu knacken.

Erscheint nach dem Drehen ein anderes Motiv, ist der nächste Spieler dran. Beachtet bitte, dass nicht sofort dasselbe Schloss, sondern zunächst ein anderes gedreht werden muss. Handelt es sich allerdings um das letzte Schloss, dürft ihr natürlich versuchen, es zu öffnen.

Ihr **müsst** immer versuchen, **mindestens ein** Schloss richtig einzustellen. Danach dürft ihr jederzeit freiwillig aufhören – das kann manchmal ganz schön clever sein!

Schlösser, die bereits das richtige Motiv zeigen, dürft ihr nicht mehr verdrehen.

### Die Schatztruhe öffnet sich

Wer es schafft, das **sechste und letzte** Schloss zu knacken, darf die Schatztruhe öffnen und sich **eine Schatzkarte** als Gewinn herausnehmen.

Was ihr auf dieser Schatzkarte seht, ist **gleichzeitig das gesuchte Motiv** für die nächste Runde.

**Glücksfall:** Wenn ihr auf eurer Schatzkarte das zuletzt gesuchte Motiv seht, dürft ihr noch einmal die Truhe öffnen und eine weitere Schatzkarte herausnehmen. Diese gibt dann das nächste Motiv vor.

Der linke Nachbar des Runden-Siegers beginnt die neue Runde. Wer wird die Truhe wohl als nächstes öffnen?

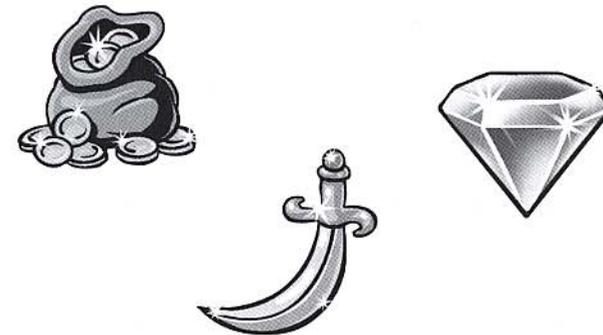
## ENDE DES SPIELS

Nachdem alle 12 Schätze entnommen wurden, zählt ihr, wieviel Punkte ihr insgesamt auf euren Schatzkarten habt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Schatzkarten besitzt.

### Tipp:

Wenn ihr mehrmals hintereinander spielt, tauscht am besten die Schlösser aus. So kann sich niemand die Reihenfolge der Motive einprägen.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

