



DER SCHATZ VON MRS. JONES

Ravensburger Spiele® Nr. 26097 3
Taktisches Legespiel für 2 Spieler ab 7 Jahren
Spielidee: Theora Design · Bearbeitung: Christine Welz

In diesem kurzweiligen
und spannenden Spiel
dreht sich alles um

 funkelnde Rubine und
wertvolle Goldmünzen –
das ist der Schatz von
Mrs. Jones!

Welchem Spieler gelingt
es, sich den größten Teil
des Schatzes zu sichern?
Da ist im wahrsten Sinne
des Wortes „Durch-Blick“
gefordert, denn die
aufeinanderzulegenden
Schatzkarten decken
immer einen Teil des
wertvollen Schatzes zu...



Was im Spiel drin ist

- 10 Schatzkarten „Goldmünzen“
- 10 Schatzkarten „Rubine“
- 2 Zählleisten
- 4 Zählstifte



Wie man das Spiel gewinnt

Bei diesem Spiel werden die Karten
mit den Goldmünzen und den Rubi-
nen immer abwechselnd übereinan-
dergelegt. Du spielst mit einem Satz
Karten (den Goldmünzen oder den
Rubinen) und bekommst nach jedem
Legen einer deiner Karten immer so
viele Punkte gutgeschrieben, wie man
Teile des Schatzes durch die oberste
Karte hindurch noch sehen kann.

Aber aufgepaßt: Es „punkten“ nur
die wertvollen Stücke, die du selbst
sammelst – und das sind entweder
die Rubine **oder** die Goldmünzen...

Sind alle Karten gelegt, gewinnt
der Spieler mit den meisten
Punkten.

®

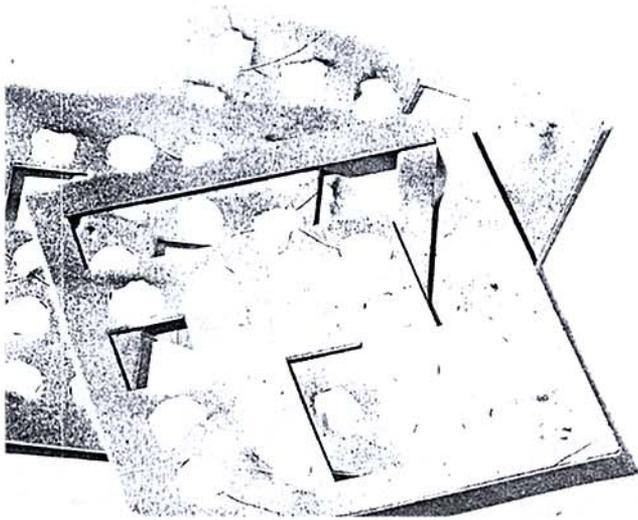
Ravensburger



Wie gespielt wird

Jeder wählt eine von seinen Karten aus. Der eine Spieler legt seine ausgesuchte Karte in die linke Vertiefung der Schachtel, und der andere Spieler legt gleichzeitig seine in die rechte Vertiefung. Für das Legen der jeweils ersten Karte gibt's leider ausnahmsweise noch keine Punkte...

Je Spielzug legen die beiden Spieler nun immer gleichzeitig jeweils eine ihrer Karten auf die bereits im Schachtel Einsatz liegenden ab, und zwar immer abwechselnd links und rechts: Eine Rubin-Karte wird immer auf eine Goldmünzen-Karte und eine Goldmünzen-Karte immer auf eine Rubin-Karte gelegt.



Haben beide Spieler eine Karte gelegt, dann wird dieser Spielzug „gepunktet“: Schaut euch die Karte an, die ihr soeben gelegt habt. Du bekommst jetzt so viele Punkte, wie die Anzahl der Schatzstücke beträgt, die du sammelst und die man durch die gerade gelegte Karte hindurch noch sehen kann. Dabei macht's gar nichts, ob die wertvollen Stücke von der zweitobersten Karte oder aus „Schichten“ von weiter darunter stammen!

Hier noch ein Beispiel zur Veranschaulichung: Du sammelst die Rubine und legst eine deiner Goldmünzen-Karten auf die oberste Rubin-Karte im rechten Stapel. Durch die gerade gelegte Goldmünzen-Karte siehst du  hindurch:

-  **2 Goldmünzen:**
Pech, das bringt nichts!
-  **1 Feld,** das weder einen Rubin noch eine Goldmünze zeigt, sondern den uninteressanten Schachtelboden:
Das gibt ebenfalls gar nichts!
-  **4 Rubine:**
Ganz gut, das gibt pralle 4 Punkte!



Haben beide Spieler jeweils eine weitere Karte gelegt, dann zählen sie die dafür erreichte Punktzahl zusammen, addieren diese zu ihrer bisherigen – und stecken die neue Punktzahl auf ihrer Zählleiste.



Jetzt könnt ihr beide eure nächste Karte auswählen und legen. Übrigens: Ein „Probeablegen“ von Karten ist nicht erlaubt! Das wäre ja auch zu einfach, wenn man nacheinander alle Karten ausprobieren würde, um auf diese Weise herauszubekommen, wie man die meisten Punkte holt...

Wann das Spiel endet

Nachdem ihr eure letzte Karte gelegt und dann abgerechnet habt, steht der „Sieger nach Punkten“ fest, der sich die meisten wertvollen Schatzstücke sichern konnte. Natürlich kann es auch mal ein Unentschieden geben, wenn ihr gleich viele Punkte am Schluß



haben solltet. Ihr könnt euch bei Spielbeginn ja auch darauf einigen, wie viele Spielrunden ihr nacheinander spielen wollt. Gewinner ist dann derjenige, der bei Spielende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. Viel Spaß!

© 1996 Ravensburger Spieleverlag



221192

Ravensburger Spieleverlag, Postfach 1860, D-88188 Ravensburg

®

Ravensburger