

# SCHATZSUCHE

DAS ERBE DES SEEWOLFS



KLAUS ZOCH

**V**or langer Zeit vergrub der berühmte Pirat Seewolf seine Schätze auf einsamen Inseln der fernen Südsee. Geraubte Schätze kann man nämlich nicht einfach zur nächsten Bank bringen. Bei der Zeichnung der Schatzkarten übertrieb er es allerdings etwas. Denn aus lauter Angst, dass er eine Karte verlieren könnte, fertigte er von jeder Insel gleich drei Karten an. Und da seine Angst vor Einbrechern genauso groß war, mischte er unter seine Schatzkarten auch Karten von Inseln, auf denen er gar keinen Schatz versteckt hatte. Als viele, viele Jahre später sein Enkel Wolfi die Karten auf dem Dachboden findet, hat er natürlich ein kleines Problem. Helft ihr ihm, die Schätze des Seewolfs wiederzufinden?

FÜR 2 BIS 6 SPIELER  
AB 5 JAHREN





## SPIELZIEL

Wer findet als Erster die Insel, die mit der aufgedeckten Schatzkarte identisch ist? Wer dann noch weiß, ob sich unter der Insel ein Schatz befindet, darf ihn an sich nehmen - wenn er richtig vermutet hat. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Schätze geborgen hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Die **Inseln** werden mit der Abbildung nach oben in einem Kreis auf dem Tisch angeordnet. Der Platz in der Mitte bleibt frei. Die **Schatzkiste** liegt neben den Inseln. Auf jede Insel wird ein **Schatz** gelegt. Dann werden die Schätze vergraben, indem man sie in den Vertiefungen unter den Inseln versteckt. Die restlichen Schätze werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Übrigbleibende Schätze kommen auf die Schatzkiste. Die **Schatzkarten** werden gemischt und als Schatzkartenstapel mit der Bildseite nach oben neben den Startspieler gelegt. Das **Deckblatt** liegt als oberste Karte auf dem Stapel.

## INHALT

8 Inseln

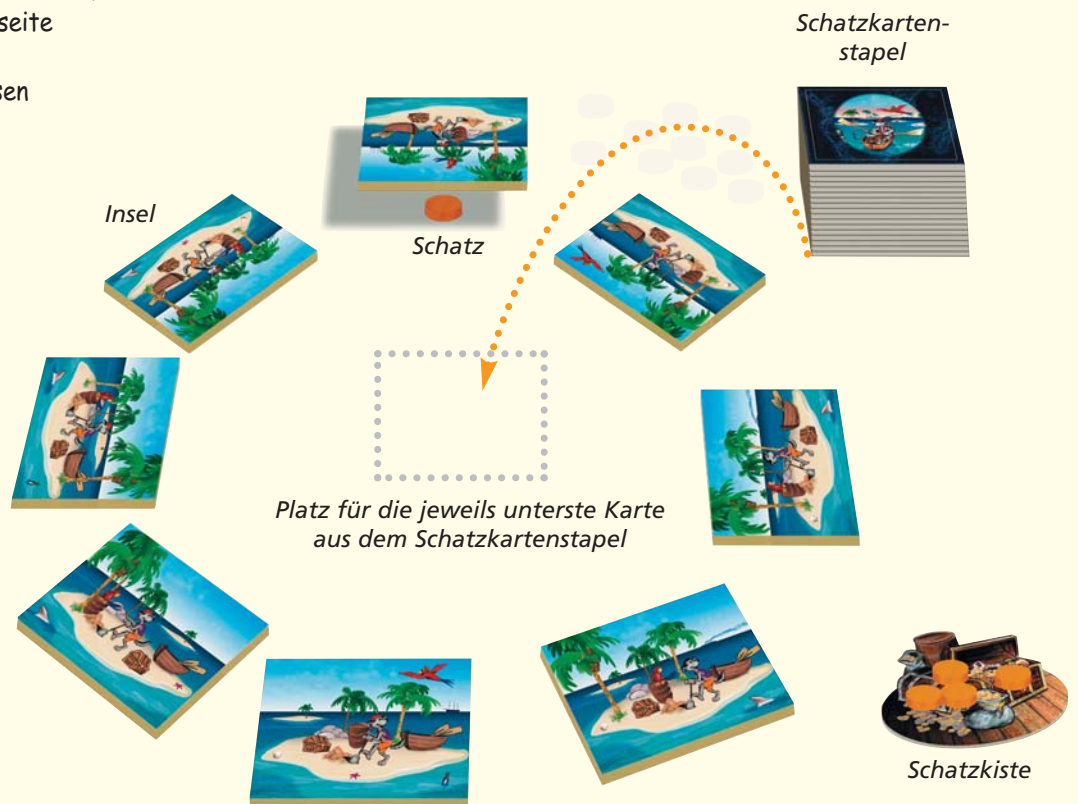
34 Schatzkarten

(jeweils 3 Schatzkarten sind mit einer Insel identisch, sie sind auf der Rückseite markiert, 10 Schatzkarten passen zu keiner Insel)

1 Schatzkiste

1 Deckkarte

16 Schätze



## SPIEL

Der Kartenstapel geht reihum. Wer an der Reihe ist, nimmt die unterste Karte und legt sie so in die Mitte der Inseln, dass das Bild für ihn „richtig herum“ liegt. Die anderen Spieler sehen das Bild nun möglicherweise auf dem Kopf. Das macht aber nichts, da der Startspieler in jeder Runde wechselt.

Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig die Insel zu finden, die mit der offen ausliegenden Schatzkarte identisch ist. Wer sie zuerst entdeckt, legt schnell seine Hand auf diese Insel. Alle kontrollieren, ob Insel und Schatzkarte auch tatsächlich identisch sind.



*Insel und Schatzkarte zeigen das gleiche Bild*

### Schatzkarte und Insel sind identisch

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

#### 1. Der Spieler glaubt, dass sich unter der Insel ein Schatz befindet und hebt die Insel hoch.

Hat er Recht, darf er den Schatz bergen und vor sich ablegen.

Hat er Unrecht und es liegt kein Schatz unter der Insel, muss er einen seiner eigenen Schätze unter die Insel legen. Besitzt er keinen Schatz, hat er Glück gehabt.

#### 2. Der Spieler glaubt, dass sich unter der Insel kein Schatz befindet und hebt die Insel nicht hoch.

Reihum, beginnend mit seinem linken Nachbarn, befragt er nun alle Mitspieler, ob sie anderer Meinung sind und den Schatz heben wollen. Glaubt ein Mitspieler, dass sich ein Schatz unter der Insel befindet, darf er die Insel hochheben.

Hat er Recht, darf er den Schatz bergen und vor sich ablegen.

Hat er Unrecht, muss er einen seiner Schätze, sofern er einen hat, unter die Insel legen.

Möchte aber kein Spieler die Insel hochheben, da sich alle sicher sind, dass sich unter dieser Insel kein Schatz befindet, bestimmt der Spieler, der als erster seine Hand auf die Insel gelegt hat, wer die Insel hochheben muss. Hat dieser Spieler Glück und es befindet sich ein Schatz unter der Insel, darf er ihn bergen. Befindet sich aber tatsächlich kein Schatz unter der Insel, muss er einen seiner Schätze, sofern er einen hat, unter die Insel legen. Der Schatzkartenstapel wird an den nächsten Spieler weitergegeben.



*Insel und Schatzkarte zeigen verschiedene Bilder*

### Schatzkarte und Insel sind nicht identisch

Hat ein Spieler irrtümlich seine Hand auf eine falsche Insel gelegt, muss er einen seiner Schätze in die Schatzkiste legen. Besitzt er keinen Schatz, hat er Glück gehabt.

In dieser Runde kann kein Schatz geborgen werden, auch wenn die richtige Insel von einem anderen Spieler später noch entdeckt wird. Der Schatzkartenstapel wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

### Schatzkarten, zu denen es keine passende Insel gibt

Im Spiel befinden sich 10 Karten, zu denen es keine passende Insel gibt. Glaubt ein Spieler, dass eine dieser Karten ausgelegt wurde, legt er seine Hand nicht auf eine Insel, sondern auf diese Karte. Wer zuerst und zu Recht seine Hand auf die Karte gelegt hat, erhält zwei Schätze aus der Schatzkiste. Befindet sich hier nur noch ein Schatz, erhält er auch nur einen Schatz. Sind in der Schatzkiste aber gar keine Schätze mehr, darf der Spieler sich einen Schatz von dem Mitspieler nehmen, der die meisten Schätze hat. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler am Zug, von wem er den Schatz klagt.

Wer zu Unrecht seine Hand auf die Karte gelegt hat, muss einen seiner Schätze, sofern vorhanden, in die Schatzkiste legen. Der Schatzkartenstapel wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

Ob es zu einer Schatzkarte eine passende Insel gibt, lässt sich leicht kontrollieren: Zu allen Schatzkarten, die auf der Rückseite mit einem Kreuz gekennzeichnet sind, liegt eine passende Insel auf dem Tisch.



*Ein Kreuz: Zu dieser Karte gibt es eine passende Insel*



*Kein Kreuz: Zu dieser Karte gibt es keine passende Insel*

## PIRATENSPIEL

Anstatt eine Schatzkarte auszulegen, darf ein Spieler einen Mitspieler, der mindestens einen Schatz vor sich liegen hat, zu einem Piratenspiel herausfordern. Er zeigt auf eine Insel seiner Wahl. Der Herausgeforderte muss nun auf diese Insel einen seiner Schätze legen und sagen, ob sich unter dieser Insel ein Schatz befindet oder nicht.

### **Glaubt ihm der Herausforderer,**

... nimmt der Spieler, der herausgefordert wurde, seinen Schatz wieder an sich.

### **Glaubt ihm der Herausforderer aber nicht,**

... legt dieser einen eigenen Schatz, sofern vorhanden, auf dieselbe Insel, so dass sich nun maximal zwei Schätze auf der Insel befinden. Dann wird die Insel aufgedeckt. Wer Recht hat, bekommt alle auf der Insel liegenden Schätze. Liegt unter der Insel ein Schatz, bleibt er dort liegen. Die Insel wird wieder darauf gelegt.

Ein Spieler darf im ganzen Spiel nur zweimal zu einem Piratenspiel herausfordern. Damit man das auch nachprüfen kann, nimmt ein Spieler nach dem Piratenspiel eine bereits gespielte und aus dem Spiel genommene Schatzkarte an sich. Wer zwei solcher Karten vor sich liegen hat, hat zwei Piratenspiele gespielt und darf niemanden mehr herausfordern.

### **Eine neue Schatzkarte wird aufgedeckt**

Immer wenn der Schatzkartenstapel an den nächsten Spieler weitergegeben wurde, beginnt eine neue Runde. Der Spieler am Zug legt die unterste Schatzkarte in die Tischmitte oder fordert einen Mitspieler zum Piratenspiel heraus.

Achtung: Am Ende eines Spielzugs müssen alle Inseln mit der Abbildung nach oben an ihrem alten Platz liegen. Die zuletzt ausgelegte Schatzkarte wird aus dem Spiel genommen, bevor der nächste Spieler eine neue Schatzkarte auslegt.

## SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald sich keine Schatzkarte mehr im Stapel befindet. Sieger ist, wer die meisten Schätze besitzt.

### **Möchte man das Spiel mit 5-jährigen oder jüngeren Kindern spielen, gelten folgende Regeln:**

- Alle Schatzkarten, zu denen es keine Insel gibt, werden vor dem Spiel aussortiert.
- Es wird ohne das Piratenspiel gespielt.
- 3 Inseln und die 9 dazu passenden Schatzkarten können vor dem Spiel entfernt werden. Das sind zum Beispiel alle Inseln auf denen sich im Bild oben rechts ein Segelschiff (ohne Rauch) befindet.
- Das Kind, das zuerst erkannt hat, zu welcher Insel die ausliegende Schatzkarte passt, darf sich zuerst einen Schatz aus der Schatzkiste (sofern vorhanden) nehmen, bevor es entscheidet, ob es die Insel hochheben möchte.

