

ARNAUD URBON &  
CHARLES CHEVALLIER

# DAS GEHEIMNIS VON MONTE CRISTO

Für 2 bis 4 Spieler • ab 10 Jahren

Der junge und erfolgreiche Kaufmann Edmond Dantès kehrt mit dem Schiff nach Marseille zurück, um seine Verlobte zu heiraten. Doch als er dort ankommt, wird er eines Verbrechens beschuldigt, das er nicht begangen hat. Ohne Verhandlung findet er sich bald darauf im legendären Chateau d'If als Gefangener wieder.

Während seiner Haft erfährt er von einem unermesslichen Schatz, der auf der Insel Monte Cristo vergraben sein soll. Nach erfolgreicher Flucht aus dem Gefängnis, gelingt es ihm die Insel zu erreichen und den Schatz tatsächlich zu heben. Fortan mit einem großen Vermögen ausgestattet, beginnt er seinen Rachefeldzug.

Nachdem er endlich Frieden gefunden hat, begibt er sich an einen mysteriösen und unbekanntem Ort, um Trost und Liebe zu finden. Es wird erzählt, dass der Graf von Monte Cristo einen großen Teil seines Vermögens in den Verliesen des Chateau d'If versteckt hat.

Zahlreiche Abenteurer machen sich von Marseille aus mit Ruderbooten auf den Weg zum Schloss, in der Hoffnung a so viele Schätze wie möglich zu ergattern.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan, der das Chateau d'If darstellt, mit sechs Verliesen (mit A bis F bezeichnet) und 4 Bonusbereich
- 1 *Action Slide*
- 36 Schatzsucherfiguren (je 9 in 4 Farben)
- 4 Markierungssteine (je 1 in 4 Farben)
- 30 Versorgungskarten
- 20 Kugeln aus Glas (6 rote, 6 blaue, 4 grüne und 4 gelbe)
- 1 Aktionsmarker aus Holz
- 30 Schatzplättchen mit den Werten 1 bis 3 (6 **Gold**, 6 **Rubine**, 6 **Saphire**, 6 **Smaragde**, 6 **Diamanten**)
- 5 Schatzmarker
- 1 Stoffbeutel

## ZIEL DES SPIELS

Ihr habt mehrere Schatzsucher, die in den Verliesen des Chateau d'If die wertvollsten Schätze bergen sollen.

Ihr müsst nicht nur sicherstellen, dass ihr immer genug Schatzsucher auf der Insel habt, sondern benötigt außerdem ausreichend Taschen, um die Schätze fortschaffen zu können. Geschickt müsst ihr eure Schatzsucher in den Verliesen platzieren. Wenn neue Schatzplättchen aufgedeckt werden, müsst ihr diese so verteilen, dass eure eigenen Leute sie zuerst erreichen können. Mit Hilfe des genial einfachen „Action Slide“ werdet ihr eure Aktionen planen, um sie zur richtigen Zeit auszuführen und die Oberhand zu gewinnen.

Sobald ein Spieler am Ende einer **Wertungsrunde** 40 Punkte erreicht oder überschreitet, ist das Spiel beendet. Wer insgesamt die meisten Siegpunkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## ZUSAMMENBAU DES „ACTION SLIDE“



# SPIELZIEL

Sieger des Spiels ist derjenige, der am Spielende die meisten Siegpunkte hat.

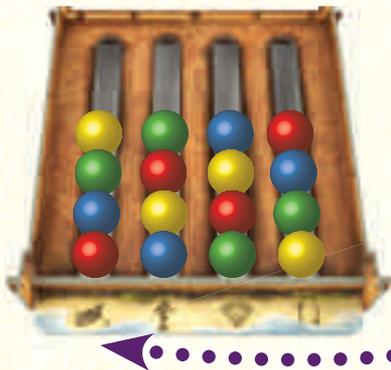
## SPIELVORBEREITUNG

**1** Legt den Spielplan in die Mitte.

**2** Jeder Spieler wählt **eine Farbe** und erhält die **Glaskugeln, Schatzsucher** und den Aktionsmarker der gewählten Farbe. Wenn ihr zu zweit spielt, müsst ihr die 6 roten und 6 blauen Kugeln verwenden. Zu dritt und viert benutzt jeder Spieler je 4 Kugeln einer Farbe.

 **3 und 4 Spieler:** 4 Kugeln  
**2 Spieler:** 6 Kugeln (rot und blau)

**3** Stellt den „**Action Slide**“ neben den Spielplan. Die Glaskugeln der Spieler werden in den Stoffbeutel gelegt. Zieht nun zufällig eine Kugel nach der anderen und platziert sie so auf den 4 Bahnen des „Action Slide“, dass sich letztlich in jeder Bahn die gleiche Anzahl an Kugeln und mindestens eine Kugel jeder Farbe befindet.



**9** Jeder Spieler nimmt **2 Schatzsucher** seiner Farbe und stellt sie vor sich hin (persönlicher Vorrat). Diese Schatzsucher haben es schon auf die Insel geschafft und können im Chateau d'Ilf eingesetzt werden. Die übrigen 7 Schatzsucher jeder Farbe werden nach Marseille gestellt (allgemeiner Vorrat). Diese Schatzsucher haben die Insel noch nicht erreicht und müssen erst mit der Hilfe von Booten (Versorgungskarten) dorthin gebracht werden, ehe sie eingesetzt werden können.



**4** Stellt den Aktionsmarker vor die Aktion „**Versorgung**“ des „Action Slide“, da dies die erste Aktion des Spiels sein wird.

**5** Jeder Spieler stellt seinen Markierungstein vor die 1 der Siegpunkteleiste.



**8** Platziert die **5 Schatzmarker** in zufälliger Reihenfolge auf der Marktleiste, so dass auf jedem Feld ein Marker liegt. Die Marktleiste zeigt den Wert (1-3) für jede der

5 Schatzarten an.  
Beispiel: Wenn der gelbe Schatzmarker neben der 3 liegt, so hat Gold einen Marktwert von 3.



**7** Mischt die **Versorgungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.

**6** Legt die **Schatzplättchen** in den Stoffbeutel. Dann zieht für **jedes Verlies (A bis F)** ein Plättchen und legt es offen in den Kreis des Verlieses.



**DER „ACTION SLIDE“** besteht aus 4 Bahnen. Jeder Bahn ist eine bestimmte Aktion zugewiesen. Die 4 Aktionen werden stets nacheinander von links nach rechts ausgeführt.



**VERSORGUNG:**  
(muss)

Der aktive Spieler gibt jedem Spieler 1 Versorgungskarte.



**SCHATZSUCHER:**  
(kann)

Der aktive Spieler darf bis zu 3 Schatzsucher auf den Spielplan bringen, die übrigen Spieler je 1.



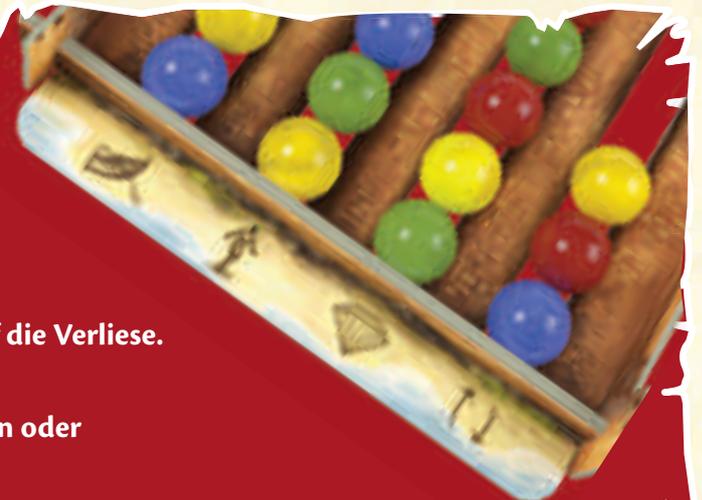
**SCHATZTRUHE:**  
(muss)

Der aktive Spieler verteilt 3 neue Schatzplättchen auf die Verliese.



**REIHENFOLGE ÄNDERN:**  
(kann)

Der aktive Spieler darf die Position einer seiner Kugeln oder eines Schatzmarkers verändern.

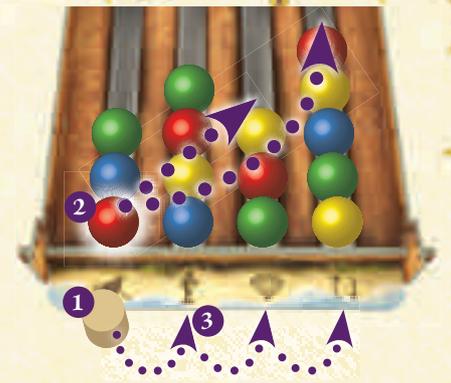


# SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den 4 Aktionen des „Action Slide“ und beginnt stets mit der Aktion „**Versorgung**“ und endet mit der Aktion „**Reihenfolge ändern**“. **1** Der Aktionsmarker zeigt an, welche Aktion ausgeführt wird. Der Besitzer der Glaskugel, die am unteren Ende der Bahn liegt, wo sich der Aktionsmarker befindet, wird der aktive Spieler und darf die jeweilige Aktion ausführen. **2** Nachdem er die Aktion durchgeführt hat, muss er seine Glaskugel am oberen Ende einer der **anderen 3 Bahnen** platzieren. **3** Dann schiebt er den Aktionsmarker um eine Bahn weiter nach rechts zur nächsten Aktion und der Spieler, dem dort die unterste Kugel gehört, ist an der Reihe. Wenn die Aktion „**Reihenfolge ändern**“ erfolgt ist, wird der Aktionsmarker wieder zurück zur Aktion „**Versorgung**“ gestellt.

Die Aktionen laufen immer in dieser Reihenfolge ab, bis ein Spieler am Ende der Aktion „**Schatztruhe**“ die 40-Punkte-Marke erreicht oder überschreitet und damit das Spiel beendet.

**Wichtig:** Für den „Action Slide“ gelten folgende Einschränkungen: Es dürfen sich nie mehr als 7 Kugeln in einer Bahn befinden und nie mehr als 3 Kugeln einer Farbe.



## DIE AKTIONEN

### 1. VERSORGUNG



Der aktive Spieler zieht so viele **Versorgungskarten**, wie es Spieler gibt. Die Versorgungskarten zeigen eine bestimmte Anzahl von Schatzsuchern sowie Taschen einer Farbe. Der aktive Spieler wählt eine dieser Karten für sich und teilt dann jedem Mitspieler ebenfalls eine Karte zu.

Jeder Spieler nimmt so viele Schatzsucher seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat (Marseille), wie auf seiner Karte abgebildet sind, und stellt sie vor sich hin.

Die Spieler lassen die Karten offen vor sich liegen, damit die Taschen von allen gesehen werden können.

**HINWEIS** Sobald der Versorgungskartenstapel leer ist, mischt der aktive Spieler den Ablagestapel und legt ihn als neuen Kartenstapel bereit.

**Wichtig:** Ein Spieler darf nie mehr als 7 Karten vor sich liegen haben. Sobald er eine weitere Karte erhält, muss er eine Karte seiner Wahl abwerfen.

### 2. SCHATZSUCHER



Der aktive Spieler darf bis zu 3 Schatzsucher auf den Spielplan stellen. Dabei kann er diese beliebig auf ein oder mehrere Verliese verteilen. Allerdings darf er **maximal 1 Schatzsucher in einem der 4 Bonusbereiche** am oberen Spielplanrand einsetzen. Danach darf im Uhrzeigersinn jeder Mitspieler 1 Schatzsucher in einem Verlies oder einem der 4 Bonusbereiche platzieren.

**Es ist wichtig, in welcher Reihenfolge die Schatzsucher ein Verlies betreten.** Wenn sich noch kein Schatzsucher in einem Verlies befindet, wird der erste Schatzsucher am oberen Ende des Verlieses auf die 1 gestellt. Alle Nachfolgenden müssen ihren Platz, laut der Reihenfolge ihrer Ankunft, darunter einnehmen.

In den Bonusbereichen ist die Reihenfolge egal. Ein Spieler, der seinen Schatzsucher in einem Bonusbereich platziert, erhält den jeweiligen Bonus sofort.

## BONUSBEREICHE

Während der Aktion „**Schatzsucher**“, darf ein Spieler in einem der 4 Bonusbereiche 1 Schatzsucher platzieren. Dadurch erhält der Spieler sofort einen Bonus. **In jedem Bonusbereich darf sich aber nur 1 Schatzsucher pro Farbe befinden.**



### JOKERTASCHE

Ein Spieler, der hier einen Schatzsucher einsetzt, zieht eine Karte vom Versorgungskartenstapel und legt sie **verdeckt** neben seine anderen Karten. Diese Karte zählt als 1 Tasche einer beliebigen Farbe. Die Karte bleibt stets verdeckt und darf nicht umgedreht werden. Jede Jokertasche darf nur ein einziges Mal eingesetzt werden. In welcher Wertungsrunde dies geschieht, ist jedoch dem Spieler überlassen.

### ANLANDUNG

Ein Spieler, der hier einen Schatzsucher einsetzt, nimmt sich 3 Schatzsucher seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat (Marseille) und stellt sie vor sich ab.

### 3. SCHATZTRUHE



Neue Schatzplättchen kommen ins Spiel. Der aktive Spieler zieht 3 Schatzplättchen aus dem Stoffbeutel. **Diese muss er in 3 verschiedene Verliese legen.**

Wenn danach in mindestens einem Verlies 4 Schatzplättchen liegen, findet sofort eine Wertungsrunde statt (siehe „Wertungsrunde“ auf der nächsten Seite).

**HINWEIS** Wenn sich nicht mehr genug Schatzplättchen im Stoffbeutel befinden, werden alle abgelegten Plättchen wieder in den Beutel geworfen, damit immer 3 Plättchen gezogen werden können.

### 4. REIHENFOLGE ÄNDERN

Der aktive Spieler wählt 1 der folgenden 2 Möglichkeiten:



- ENTWEDER bewegt er eine seiner Glaskugeln in einer Bahn um 1 oder 2 Positionen nach unten.
- ODER er bewegt im Markt einen Schatzmarker seiner Wahl um 1 oder 2 Positionen nach oben.

**HINWEIS** Diese Aktion ist das Kernelement des Spiels. Damit können die Spieler ihren nächsten Zug programmieren und planen und sich damit in die bestmögliche Position im Kampf um die Punkte bringen. Diese Aktion ist einfach zu nutzen, aber ihr werdet schnell erkennen, wie stark sich das Spiel damit immer wieder aufs Neue beeinflussen lässt.



## WERTUNGSRUNDE

Eine Wertungsrunde findet sofort statt, wenn sich am Ende der Aktion „Schatztruhe“ in mindestens einem Verlies 4 Schatzplättchen befinden. Ist das der Fall, sammeln die Spieler zunächst Schatzplättchen ein. Danach erfolgt die Wertung.

## SCHATZPLÄTTCHEN EINSAMMELN

In jedem Verlies können nun Schatzplättchen eingesammelt werden, angefangen beim Verlies A und dann im Uhrzeigersinn bis Verlies F. Benutzt hierfür den Aktionsmarker von dem „Action Slide“ und bewegt ihn von Verlies zu Verlies, um anzuzeigen, wo gerade die Schatzplättchen eingesammelt werden. Nachdem ihr in allen Verliesen Schatzplättchen eingesammelt habt, stellt den Aktionsmarker wieder zurück vor die Aktion „Reihenfolge ändern“ des „Action Slide“.



In jedem Verlies wird geschaut, welcher Spieler dort die Mehrheit an Schatzsuchern hat. Dieser darf von dort so viele Schatzplättchen an sich nehmen, wie es ihm möglich ist. Pro Schatzplättchen benötigt er 1 Schatzsucher und Taschen, die in Farbe und Anzahl dem Schatz entsprechen. Wenn danach noch Plättchen in diesem Verlies übrig sind, darf der Spieler, der zu Beginn der Auswertung die zweitmeisten Schatzsucher im Verlies hatte, Plättchen nehmen usw. Haben mehrere Spieler gleich viele Schatzsucher in einem Verlies, ist derjenige zuerst dran, dessen zuerst platzierter Schatzsucher weiter oben steht.

### HINWEIS

Ein Spieler ist nicht verpflichtet Schatzplättchen zu nehmen, auch wenn er theoretisch genug Schatzsucher und Taschen besitzt, um diese „wegzutragen“.

Für jedes Schatzplättchen, das er aus dem Verlies an sich nimmt, muss der Spieler:

1. Seinen momentan höchstplatzierten Schatzsucher aus dem Verlies entfernen und in den allgemeinen Vorrat (nach Marseille) stellen.
2. Taschen in der Farbe des Schatzplättchens ablegen. Die Anzahl der Taschen muss mindestens dem Wert des Schatzplättchens entsprechen. Die Taschen können von mehreren Karten stammen und auch Joker-Taschen einschließen. Sind dabei mehr Taschen auf einer Karte abgebildet, als der Spieler bräuchte, verfallen diese einfach, es sei denn, der Spieler kann diese auf mehrere eigene Schatzsucher im selben Verlies aufteilen. Die verbrauchten Karten kommen auf den Ablagestapel. Joker-Taschen werden verdeckt unter den Versorgungskartenstapel geschoben.

Beispiel: Der gelbe Spieler möchte aus dem Verlies D das 3er-Rubin-Plättchen (rot) sowie das 2er- und das 1er-Smaragd-Plättchen (grün) an sich nehmen. Dazu entfernt er seine drei höchstplatzierten Schatzsucher und legt folgende Karten ab: eine Joker-Tasche (unter den Versorgungskartenstapel), eine Karte mit 2 roten Taschen und eine Karte mit 3 grünen Taschen (auf den Ablagestapel).



## NACHDEM DIE SCHATZPLÄTTCHEN EINGESAMMELT WURDEN:

- Wenn in einem Verlies noch Schatzsucher stehen, so rücken diese nach oben auf, um leere Plätze aufzufüllen.
- Wenn ein Verlies noch immer 4 Schatzplättchen beinhaltet, werden diese entfernt und verdeckt neben den Spielplan abgelegt.
- Alle Schatzsucher in den Bonusbereichen werden in den allgemeinen Vorrat (nach Marseille) gestellt.

## WERTUNG

Nun bringt jedes eingesammelte Schatzplättchen seinem Besitzer Punkte. Dazu wird der aufgedruckte Wert des Plättchens (1-3) mit dem aktuellen Marktwert seiner Farbe (1-3) multipliziert. Wenn beispielsweise der Marktwert für Rubine bei 3 liegt, bringt ein 3er-Rubin-Plättchen 9 Punkte (3x3=9). Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen und zieht seinen Markierungsstein auf der Siegpunktleiste die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts.

Die Schatzplättchen werden verdeckt neben dem Spielplan abgelegt. Wenn alle Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen wurden, werden die abgelegten Plättchen wieder zurück in den Stoffbeutel gelegt.

Gelb hat folgende Schatzplättchen gesammelt:



Er bekommt folgende Siegpunkte:

$$\begin{array}{l} \text{3er-Rubin} \times 3 = 9 \text{ Punkte} \\ \text{2er-Smaragd} \times 2 = 6 \text{ Punkte} \\ \text{1er-Smaragd} \times 1 = 2 \text{ Punkte} \\ \hline \text{gesamt} = 17 \text{ Punkte} \end{array}$$

Er zieht seinen Markierungsstein um die 17 Felder vorwärts und legt seine Schatzplättchen ab.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Wertungsrunde ein oder mehrere Spieler die 40-Punkte-Marke auf der Siegpunktleiste erreicht oder überschritten haben. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Schatzsucher in den Verliesen stehen hat.

Danksagung:

Filosofia Editions dankt **Peter Eggert** für seine Unterstützung bei der Umsetzung dieses Spiels.

Impressum:

Autoren: **Arnaud Urbon & Charles Chevallier**  
Illustration: **Michael Menzel**  
Redaktion: **Sophie Gravel & Martin Bouchard**

©2011 Filosofia Éditions

Deutsche Version:  
**eggerstpiele GmbH & Co. KG, Hamburg**  
www.eggertspiele.de