

Die Dracheninsel

von Tom Schoeps

Spieler: 3 – 5

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 60 Minuten

• Spielidee •

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Schatzjägern, die sich, von ihrem jeweiligen Boot am Rande der Insel ausgehend, durch unterschiedlichstes Gelände bis zur Mitte der Insel vorkämpfen müssen. Dort befindet sich ein sagenumwobenes Schatzfeld.

Ist das Schatzfeld in der Inselmitte schließlich erreicht, müssen sich zwei Schatzjäger verbünden und gemeinsam weiterziehen. Die Schätze (Drachengold-Münzen) können immer nur von zwei Spielern gemeinsam gehoben und zum Boot getragen werden. Aber Vorsicht! Sind die beiden Schatzjäger erst einmal mit der Beute bei einem ihrer Boote angekommen, dann geht es ans Teilen, und dann stellt sich **für den Besitzer des Bootes** die alles entscheidende Frage: Fifty-fifty – oder alles für mich?

Wer zum Schluss die höchste Gesamtsumme an Drachengold-Münzen besitzt, ist Sieger.

Beachte: Wird in der Spielregel das Wort „Schatz“ benutzt, dann sind damit immer die jeweiligen Drachengold-Münzen gemeint.

• Inhalt •



6 Schatzjäger



60 Geländeteile



3 Drachen

Bitte in die Standfüße stecken.



14 Drachengold-Münzen

Je zwei Münzen mit dem Wert:
100, 125, 150, 175, 200, 240, 300.



54 Geländekarten

Von jeder Geländeart 8 Karten.
Außerdem 6 Geländekarten mit je 2 Geländearten.

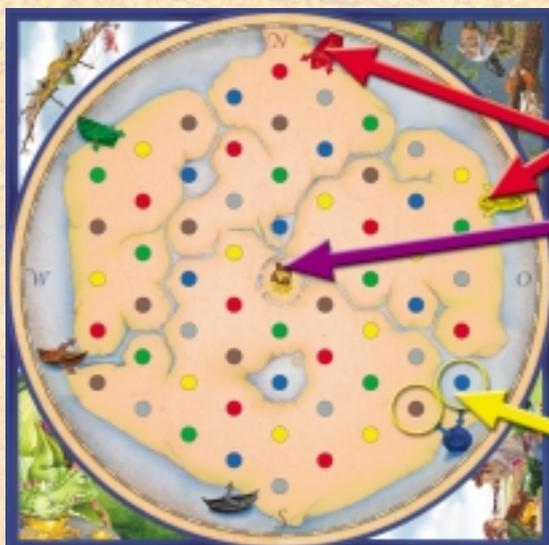


45 Aktionskarten

Auf manchen Aktionskarten ist
nur eine Aktion angegeben.



Einige Aktionskarten zeigen
zwei verschiedene Aktionen.



1 Spielplan

Die Dracheninsel besteht aus 3 verschiedenen Arten von Spielfeldern:

Ganz außen am Rand befinden sich die **Boote** der Spieler.

Beispiel: Boot des roten bzw. gelben Schatzjägers.

In der Mitte befindet sich das **Schatzfeld**. Auf dem Schatzfeld liegen im Spielverlauf immer 2 Münzen gleichen Wertes.

Die restlichen 60 Felder sind die sogenannten **Geländefelder**. Die kleinen farbigen Kreise geben an, welches Geländeteil zu Beginn des Spieles auf dieses Feld gelegt werden muss (siehe Spielvorbereitung). Für den eigentlichen Spielablauf haben die kleinen Kreise keine weitere Bedeutung.

Merke: Auf den beiden Geländefeldern unmittelbar vor jedem Boot darf niemals ein Drache stehen.

Die Spielregel wird zunächst für 4 – 5 Spieler erklärt. Die Änderungen für das Spiel zu dritt folgen im Anhang. **Noch ein Hinweis:** Die Dracheninsel kann auch mit 6 Personen gespielt werden, genügend Material dafür liegt bei. Zu sechst sind die Wartezeiten mitunter etwas länger. Probieren Sie es doch einfach einmal aus.

• Spielvorbereitung •

- Die 60 Geländeteile werden auf die 60 Geländefelder gelegt – immer ein Geländeteil auf ein Geländefeld der gleichen Farbe. Das Schatzfeld in der Mitte und die Boote am Rand werden nicht mit Geländeteilen belegt – auch im späteren Spielverlauf nicht!
- Jeder Spieler erhält einen Schatzjäger und stellt diesen auf das farblich passende Boot. Jeder Spieler sollte diejenige Boots-Farbe wählen, die sich unmittelbar vor ihm auf dem Spielplan befindet.
- Die 99 Spielkarten (Gelände- und Aktionskarten) werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält sechs Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Zugstapel neben den Spielplan gelegt.
- Die beiden 100er-Münzen kommen übereinander auf das Schatzfeld in der Spielplanmitte. Die restlichen Münzen werden nach Werten sortiert und neben dem Spielplan bereitgelegt. **Merke:** Sobald die beiden 100er-Münzen im Spielverlauf abgeholt und wegtransportiert wurden, werden sofort die beiden nächsthöheren Münzen auf das Schatzfeld gelegt. Nach den beiden 100er-Münzen kommen also sofort die beiden 125er-Münzen auf das Schatzfeld, danach sofort die beiden 150er-Münzen, usw.
- Zwei Drachen werden neben den Spielplan gestellt. Für das Spiel werden **nur zwei** Drachen benötigt – einer bleibt als Ersatz in der Schachtel.



Beispiel für einen Spielaufbau bei vier Personen.

Die vier Schatzjäger (Grün, Gelb, Blau, Braun) stehen auf ihrem jeweiligen Boot.

Die beiden 100er-Münzen liegen in der Spielplanmitte auf dem Schatzfeld.

Außerdem hält jeder der vier Spieler sechs Karten verdeckt auf der Hand.

Neben dem Zugstapel entsteht im Spielverlauf ein offener Ablagestapel.

Wichtig: Von jedem Boot aus kann man genau 2 Felder betreten, den Pfeilen entsprechend.

• Spielablauf •

Überblick: Jeder Spieler versucht, mit seinem Schatzjäger bis zum Schatzfeld in der Spielplanmitte zu gelangen. Hat der erste Schatzjäger das Schatzfeld erreicht, muss er dort auf einen zweiten Schatzjäger warten. Die beiden Münzen des Schatzfeldes können grundsätzlich immer nur **von zwei Schatzjägern gemeinsam** gehoben und zu einem Boot der beiden Spieler getragen werden. Sind die beiden Spieler in einem ihrer beiden Boote angelangt, muss der Besitzer des Bootes entscheiden, ob er den Schatz brüderlich teilt, oder ob er versucht, den Mitspieler übers Ohr zu hauen und sich den gesamten Schatz (also beide Münzen) unter den Nagel zu reißen.

Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Der Einfachheit halber nennen wir den Spieler, der an der Reihe ist, den **Zugspieler**. Hat der Zugspieler seine Aktionen beendet, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Zugspieler.

Der Zugspieler bewegt seinen Schatzjäger mit Hilfe von Karten über das Spielgelände. Der jeweilige Zugspieler hat maximal sechs Karten auf der Hand und kann mit diesen Karten maximal sechs Aktionen durchführen.

Der Zugspieler bewegt seinen Schatzjäger immer von einem Feld zu einem unmittelbar angrenzenden Feld. Das Feld, auf das er zieht, muss unbesetzt sein (siehe auch *Gesperrte Felder*, Seite 6). An jedes Boot grenzen zwei Felder unmittelbar an; vom Boot aus kann ein Spieler also zwei Felder erreichen.

Die meisten Karten dürfen nur ausgespielt werden, wenn man gerade am Zug ist. Sie haben einen **hellbraunen Pergament-Hintergrund**. Auf jeder Karte ist angegeben, wie sie eingesetzt werden kann (siehe Anhang *Die Aktionskarten*, Seite 7 und 8).



Geländekarten und Aktionskarten mit hellbraunem Pergament-Hintergrund sind nur spielbar, wenn man am Zug ist.

Die Karten *Süßer Schlummer*, *Gegenzauber* und *Untreue* werden in bestimmten Situationen eingesetzt – gegebenenfalls auch von Spielern, die nicht am Zug sind! Diese Karten haben einen **grünen Hintergrund**. **Achtung:** Die Karte *Angst & Schrecken* hat keinen grünen Hintergrund, sie darf deshalb niemals außer der Reihe gespielt werden!



Aktionskarten mit grünem Hintergrund können nur in bestimmten Situationen gespielt werden, gegebenenfalls auch, wenn man nicht am Zug ist.

Bei allen Karten, die zwei verschiedene Aktionen zeigen, muss man sich entscheiden, welche Aktion man ausführen möchte. Man kann immer nur eine davon ausführen, niemals beide. Zeigt eine Karte eine Aktion mit grünem Hintergrund **und** eine Aktion mit hellbraunem Hintergrund, so darf die Aktion mit hellbraunem Hintergrund nur ausgeführt werden, wenn der Spieler am Zug ist. Die Aktion mit grünem Hintergrund kann der Spieler auch dann ausführen, wenn er nicht am Zug ist.



Nur eine der beiden Aktionen kann ausgeführt werden.

Der jeweilige Zugspieler darf beliebig viele seiner sechs Karten ausspielen, seinen Schatzjäger bewegen (z.T. auch ohne Karten auszuspielen - siehe *Bewegung ohne Karten*) und Aktionen durchführen. Der Zugspieler kann völlig frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er vorgehen und seine Karten ausspielen möchte. Anschließend wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Zugspieler.

Beim Ausspielen der Karten und beim Bewegen des Schatzjägers muss der Zugspieler grundsätzlich **Schritt für Schritt** vorgehen, mit kurzen Pausen zwischen den einzelnen Bewegungen bzw. Aktionen. Dabei muss der Zugspieler den Mitspielern **jederzeit** das Recht einräumen, den Spielzug mit der Karte *Süßer Schlummer* zu unterbrechen. Sofern der Zugspieler nicht unterbrochen wird, darf er so lange Karten ausspielen und Aktionen durchführen, bis er keine Zugmöglichkeiten mehr hat oder seinen Zug freiwillig beenden will.

Beachte: Der Zugspieler darf dasselbe Feld in einem Zug mehrfach betreten (wofür er gegebenenfalls erneut eine Karte ausspielen muss).

BEWEGUNG OHNE KARTEN

Jeder Schatzjäger kann alle **Geländefelder seiner eigenen Farbe**, sein **eigenes Boot** und das **Schatzfeld** betreten, ohne dazu Karten ausspielen zu müssen. Wer gerade mit einem Partner einen Schatz transportiert, kann auch das **Boot des Partners** ohne weiteres betreten. Alle anderen Felder kann ein Schatzjäger nur mit Hilfe von Karten betreten bzw. überwinden.



Der blaue Schatzjäger zieht auf das blaue Wasserfeld. Hierfür muss er keine Karte abgeben.

EINSATZ VON KARTEN

Jede Geländekarte ermöglicht es, ein Geländefeld dieser Farbe zu betreten. Man braucht für **jedes** Geländefeld **eine** passende Geländekarte (außer bei Feldern der eigenen Farbe). Mit einer gelben Wüstenkarte kann man also ein gelbes Wüstenfeld betreten, mit einer grünen Waldkarte kann man ein grünes Waldfeld betreten usw.

Beachte: Eine Karte mit der **eigenen** Farbe kann man als **Joker** ausspielen, also verwenden, um ein beliebiges andersfarbiges Geländefeld zu betreten. Der blaue Schatzjäger kann also blaue Wasserkarten als Joker verwenden, der rote Schatzjäger die roten Vulkankarten, usw.

Es gibt sechs Geländekarten, auf denen zwei verschiedene Geländearten abgebildet sind. Der jeweilige Zugspieler muss sich beim Ausspielen der Karte entscheiden, welche Geländeart er nutzt – er darf nicht beide nutzen.

Die Aktionskarten ermöglichen verschiedene Aktionen, die auf den Karten beschrieben sind (z.B. einen Drachen einsetzen, Geländeteile vertauschen usw.). Der Spieler, der eine Aktionskarte zum Einsatz bringt, liest den Text darauf laut vor und führt anschließend die Aktion entsprechend aus (siehe Anhang *Die Aktionskarten*, Seite 7 und 8).

Ausgespielte Karten legt der Zugspieler zunächst vor sich ab. Am Ende des Zuges kommen alle ausgespielten Karten offen auf den Ablagestapel.

Der Zug eines Spielers ist zu Ende, wenn der Spieler keine Zug- bzw. Aktionsmöglichkeiten mehr hat oder den Zug freiwillig beendet. Außerdem endet der Zug **sofort**, wenn:

- sein Schatzjäger das Schatzfeld betreten hat, und dort keine andere Figur steht,
- der Zug erfolgreich durch die Karte *Süßer Schlummer* unterbrochen wurde,
- ein Schatz kassiert wurde (siehe auch *Schätze kassieren*, Seite 5).



Beispiel für einen Spielzug: Der graue Schatzjäger ist Zugspieler. Er hat 6 Karten auf der Hand und startet von seinem Boot aus.

Der graue Schatzjäger spielt eine blaue Wasserkarte aus und zieht (von seinem Boot aus) auf das blaue Wasserfeld.

Anschließend spielt er eine Karte mit zwei Geländearten aus, nutzt sie als rote Vulkankarte und betritt das rote Vulkanfeld.

Danach spielt er eine graue Bergkarte aus. Da er die eigene Farbe als Joker einsetzen darf, betritt er damit das braune Ackerfeld.

Mit der Aktionskarte *Tollkühner Flug* überquert er das grüne Waldfeld; gleichzeitig spielt er eine braune Ackerkarte aus, damit er das braune Ackerfeld betreten darf.

Vom Ackerfeld aus zieht er auf das Schatzfeld, ohne eine Karte auszuspielen.

Der graue Schatzjäger beendet seinen Spielzug. Er hat noch eine Karte auf der Hand. Er legt die fünf ausgespielten Karten auf den Ablagestapel und zieht fünf Karten vom Zugstapel nach.

Beachte: Das Ausspielen der Aktionskarte *Tollkühner Flug* ist die einzige Möglichkeit, ein angrenzendes Feld zu überspringen (siehe Anhang *Die Aktionskarten*, Seite 8).

Nach dem Zug ergänzt der Zugspieler seine Handkarten auf 6, indem er entsprechend viele Karten vom Zugstapel zieht.

Beachte: Sollte ein Mitspieler, der nicht an der Reihe ist, eine grüne Aktionskarte ausspielen, so darf dieser Spieler keine Karte nachziehen. Sobald der Zugstapel vollständig aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel hingelegt.

PASSEN

Anstatt Karten auszuspielen, seinen Schatzjäger zu bewegen und Aktionen durchzuführen, kann der Zugspieler auch komplett passen und **Karten austauschen**. In diesem Fall legt er beliebig viele seiner Handkarten offen auf den Ablagestapel (neben den verdeckten Zugstapel) und nimmt sich danach so viele Karten vom Zugstapel, bis er wieder sechs Karten auf der Hand hat. Das gilt auch für einen Spieler, der auf dem Schatzfeld steht und dort auf einen Partner wartet (siehe unten *Schätze heben und wegtragen*) oder für einen Spieler, der so früh in seinem Zug durch die Karte *Süßer Schlummer* gestört wurde, dass er weder seinen Schatzjäger ziehen noch eine Karte ausspielen konnte.

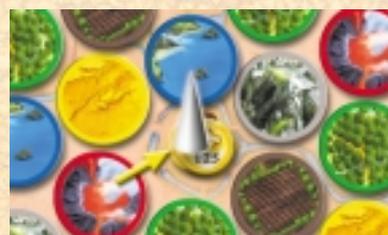
• Schätze heben und wegtragen •

Wer einen Schatz heben will, muss sich mit seinem Schatzjäger auf das Schatzfeld begeben und auf einen zweiten Schatzjäger warten, mit dem er dann **gemeinsam** den Schatz transportieren kann. Für das Betreten des Schatzfeldes wird keine Karte ausgespielt. Ein Schatz besteht immer aus zwei Münzen gleichen Wertes und kann niemals von einem Schatzjäger alleine getragen werden.

Wer das Schatzfeld **als Erster** betritt, **muss** sofort seinen Zug beenden. Er **muss** dort anschließend so lange warten, bis ein zweiter Schatzjäger das Schatzfeld betritt.

Beachte: Wer auf dem Schatzfeld wartet, kann dennoch ins Spiel eingreifen, indem er beispielsweise einen Mitspieler mit einer Karte *Süßer Schlummer* unterbricht, die Lage von Geländeteilen verändert oder, wenn er am Zug ist, passt, um Karten zu tauschen.

Wichtig: Ein Spieler, der alleine auf dem Schatzfeld steht, darf es nicht wieder verlassen. Ausnahme: Der Spieler spielt die Karte *Angst & Schrecken* gegen sich selbst aus und versetzt seinen eigenen Schatzjäger zurück ins eigene Boot.



Der graue Schatzjäger betritt als Erster das Schatzfeld. Er stellt sich auf die beiden Münzen und wartet auf einen Mitspieler.

Wer das Schatzfeld als **Zweiter** betritt, muss seinen Schatzjäger mit der schon wartenden Schatzjägerfigur zusammenstecken und muss **sofort** beide Figuren gemeinsam mit beiden Münzen vom Schatzfeld wegbewegen, mindestens ein Feld weit, damit gleich zwei neue Münzen ausgelegt werden können. Ist dies nicht möglich, darf die zweite Figur gar nicht erst auf das Schatzfeld ziehen.

Beachte: Für das Wegbewegen vom Schatzfeld muss gegebenenfalls, wie bereits beschrieben, eine Geländekarte ausgespielt werden.

Sobald das Schatzfeld frei geworden ist, werden sofort die beiden nächsthöheren Münzen ausgelegt.



Der grüne Schatzjäger zieht als Zweiter auf das Schatzfeld und wird auf den grauen draufgesetzt. Grün muss das Schatzfeld sofort verlassen, zusammen mit dem Schatz und dem grauen Schatzjäger. Für das Betreten des Bergfeldes spielt er eine graue Bergkarte aus.



Sofort nachdem das Schatzfeld frei ist, wird der nächsthöhere Schatz (bestehend aus zwei Münzen gleichen Wertes) auf das Schatzfeld gelegt.

Jede der beiden zusammengesteckten Schatzjäger-Figuren bewegt sich, wenn der betreffende Spieler am Zug ist, ganz normal, wie es **für diesen Schatzjäger** nach den Zugregeln vorgeschrieben ist - und **muss** dabei die andere Figur und den Schatz mitnehmen.

Sind beispielsweise Grün und Grau zusammengesteckt, weil sie einen Schatz transportieren, so bewegt sich Grün (gemeinsam mit dem Schatz und Grau), wenn er am Zug ist, ganz normal, wie es für ihn alleine vorgeschrieben ist. Er kann alle grünen Waldfelder betreten, ohne Karten zu benutzen, nicht aber die grauen Bergfelder. Das Gleiche gilt umgekehrt für Grau, wenn er am Zug ist.

• Schätze kassieren •

Um einen Schatz zu kassieren, muss er in ein Boot gebracht werden, das einem der beiden Schatzträger gehört.

Beide Spieler können sowohl das eigene Boot als auch das des Partners ansteuern, solange sie gemeinsam einen Schatz transportieren. Sie benötigen für das Betreten des Bootes keine Karten.

*Tragen Grau und Grün gemeinsam einen Schatz, so müssen sie ihn im **grauen oder grünen** Boot abliefern.*

Haben zwei Schatzjäger einen Schatz in einem ihrer Boote abgeliefert, so werden die beiden Figuren auseinander genommen. Sie bleiben in dem Boot, bis sie später wieder ziehen, dann allerdings wieder **getrennt** voneinander.

Der **Besitzer des Bootes** muss sich nun entscheiden, ob er den Schatz **entweder** brüderlich mit seinem Partner teilen **oder** ob er sich den kompletten Schatz unter den Nagel reißen möchte.



Der grüne und der graue Schatzjäger sind im grünen Boot angekommen. Der grüne Schatzjäger muss (als Bootsbesitzer) entscheiden, ob er teilen möchte oder nicht.

- Möchte der Bootsbesitzer den Schatz teilen, dann sagt er dies laut und deutlich an und beide Spieler bekommen je eine der beiden Münzen.
- Möchte sich der Bootsbesitzer den kompletten Schatz unter den Nagel reißen, dann muss er dies ansagen und außerdem genau eine Untreue-Karte ausspielen. Durch das Ausspielen der Untreue-Karte beansprucht der Spieler den kompletten Schatz für sich. Der andere Spieler hat nun die Möglichkeit, seinerseits mit einer Untreue-Karte zu erwidern – wenn er möchte. Falls ja, dann spielt er ebenfalls genau eine Untreue-Karte aus – und beansprucht nun den kompletten Schatz für sich. Nun ist wieder der Bootsbesitzer an der Reihe und kann eine weitere Untreue-Karte ausspielen. Das geht so lange hin und her, bis einer der beiden Spieler nicht mehr mit einer Untreue-Karte erwidern kann (oder möchte).

Der Spieler, der die letzte (bzw. einzige) Untreue-Karte ausgespielt hat, erhält den kompletten Schatz, also beide Münzen. Gewonnene Münzen legt jeder **neben** sich ab. Alle ausgespielten Untreue-Karten kommen auf den Ablagestapel.

Ganz wichtig: Den Streit um den kompletten Schatz darf immer nur der Besitzer des Bootes beginnen. Möchte der Bootsbesitzer den Schatz teilen, dann kann der Partner nichts dagegen machen und darf seinerseits keine Untreue-Karte spielen.

Beachte: Wenn zwei Spieler gemeinsam mit einem Schatz eines ihrer Boote betreten, dann gilt der Schatz noch nicht als kassiert und der Zug ist noch nicht zu Ende. Der Schatz gilt erst dann als kassiert, wenn er entweder geteilt oder (durch Ausspielen von Untreue-Karten) komplett von einem Spieler eingesackt wurde. Erst **danach** darf der Zugspieler Karten nachziehen.

• Überfälle und verlassene Schätze •

Tragen zwei Schatzjäger gemeinsam einen Schatz, so darf keiner von beiden den Schatz und den Partner einfach so wieder verlassen. Die beiden Schatzträger können nur auf zwei Arten getrennt werden:

1. Der Zugspieler zieht mit seinem Schatzjäger auf das Feld der beiden Schatzträger. Er bestimmt einen der beiden bisherigen Schatzträger, versetzt ihn sofort zu dessen Boot zurück und nimmt seinen Platz ein. Welchen der beiden bisherigen Schatzträger er zurückschickt, bleibt seiner Wahl überlassen.



Der rote Schatzjäger zieht auf das Feld der beiden bisherigen Schatzträger. Er entscheidet sich für den grauen Schatzträger und versetzt ihn sofort zurück ins graue Boot. Rot und Grün werden zusammengesteckt und tragen den Schatz nun gemeinsam.

2. Der Zugspieler spielt eine Karte *Angst & Schrecken* aus. Er entscheidet sich für einen der beiden Schatzträger und schickt ihn sofort zurück zu dessen Boot. Welchen der beiden bisherigen Schatzträger er zurückschickt, bleibt seiner Wahl überlassen. Der andere Schatzträger bleibt mit dem Schatz allein zurück.



*Der gelbe Schatzjäger ist Zugspieler und führt die Aktion *Angst & Schrecken* aus. Er bestimmt den blauen Schatzträger und schickt ihn zurück ins blaue Boot. Grün bleibt alleine auf dem Schatz zurück.*

Beachte: Die Wirkung der Karte *Angst & Schrecken* kann mit einer Karte *Gegenzauber* aufgehoben werden.

Wurde einer der beiden Schatzträger durch das Ausspielen einer Karte *Angst & Schrecken* zu seinem Boot geschickt, bevor der Schatz in einem Boot abgeliefert wurde, so kann ein anderer Schatzjäger dessen Platz einnehmen, wenn er es schafft, auf das Feld mit dem Schatz zu gelangen.

Beachte: Befindet sich ein Schatzträger alleine auf einem Schatz, weil der Partner mit einer Karte *Angst & Schrecken* zu seinem Boot geschickt wurde, so darf der Spieler den Schatz, wenn der Spieler an der Reihe ist, ebenfalls verlassen. Ein völlig verlassener Schatz wird sofort aus dem Spiel genommen. Er wird in diesem Spiel nicht mehr verwendet. Möchte der Spieler den Schatz nicht verlassen, dann er wartet er dort auf einen neuen Partner. Ein Schatz darf nicht von einem Spieler allein weggetragen werden.

• Gesperrte Felder •

Ein Feld, das von einem **Drachen** besetzt ist, darf niemals betreten werden.

Ein Feld, das von einem **Schatzjäger** besetzt ist, darf von keiner anderen Figur betreten werden.

- Ausnahmen:**
1. Ein einzelner Schatzjäger steht mit dem Schatz auf einem Geländefeld und wartet dort auf einen Partner, mit dem er den Schatz wegtragen möchte. Dieses Feld darf betreten werden. Sobald ein Schatzjäger das Feld betritt, tragen beide den Schatz gemeinsam (vgl. oben *Überfälle und verlassene Schätze*).
 2. Ein Schatz wird von zwei Spielern in ein Boot gebracht, in dem noch ein anderer Schatzjäger steht, der bisher noch nicht weggezogen wurde. Das Boot darf betreten werden.
 3. Zwei Spieler stehen gemeinsam mit dem Schatz auf einem Geländefeld. Ein anderer Spieler zieht auf dieses Feld, schickt einen der beiden bisherigen Schatzträger zurück zu dessen Boot und nimmt seinen Platz ein (vgl. *Überfälle und verlassene Schätze*).

Solange zwei Schatzjäger einen Schatz tragen, dürfen sie das Schatzfeld in der Spielplanmitte nicht wieder betreten.

Geländeteile, auf denen sich ein Schatzjäger oder ein Drache befindet, dürfen nicht ausgetauscht werden.

Auf das Schatzfeld und die Boote werden niemals irgendwelche Geländeteile gelegt.

Beachte: Sobald zwei Schatzjäger den letzten Schatz (zwei 300er-Münzen) tragen, bleibt das Schatzfeld leer. Das leere Schatzfeld darf von allen Schatzjägern betreten werden, ohne Karten dafür ausspielen zu müssen.

• Spielende •

Das Spiel endet, sobald alle Schätze kassiert (oder aus dem Spiel genommen) wurden. Jeder Spieler addiert alle Werte seiner Münzen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger. Sollten mehrere Spieler die höchste Summe haben, dann gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die höchste einzelne Münze besitzt. Sollten zwei Spieler die höchste Summe mit exakt den gleichen Münzen haben, dann sind beide Sieger.

• Für 3 Spieler •

Alle genannten Regeln gelten weiterhin, mit folgenden Zusätzen:

Jeder Spieler bekommt zwei Schatzjäger, mit denen er spielt. Ein Spieler bekommt die Farben Rot und Grau, einer die Farben Grün und Blau und einer die Farben Braun und Gelb. Jeder Spieler muss sich, wenn er an der Reihe ist, entscheiden, mit welchem seiner beiden Schatzjäger er ziehen möchte – er darf niemals beide Schatzjäger in einem Zug getrennt voneinander bewegen.

Achtung: Jeder Spieler besitzt nur eine Kartenhand, also sechs Karten, die er für seine beiden Schatzjäger benutzen darf, je nachdem für welchen er sich entscheidet.

Es ist erlaubt, dass ein Spieler zunächst mit einem seiner beiden Schatzjäger das Schatzfeld betritt und dann später, in einer folgenden Runde, mit seinem zweiten Schatzjäger ebenfalls. Ein Spieler kann also einen Schatz mit seinen beiden eigenen Schatzjägern tragen, ohne Hilfe der anderen Spieler. Den Schatz muss er in eines seiner beiden eigenen Boote bringen. Alle Schätze, die ein Spieler gewinnt, egal mit welchem seiner beiden Schatzjäger, werden am Ende zusammengezählt.

• Die Aktionskarten •

Wer eine Aktionskarte ausspielt, legt diese offen vor sich ab und führt sie aus. Ausgespielte Aktionskarten müssen anschließend immer auf den Ablagestapel gelegt werden. Es ist niemals möglich, eine ausgespielte Aktionskarte wieder auf die Hand zu nehmen.

• **Alle Aktionskarten mit hellbraunem Hintergrund dürfen nur vom jeweiligen Zugspieler ausgespielt werden.**



Zerstörende Kräfte: Diese Karte erlaubt es dem Zugspieler, zwei unmittelbar nebeneinander liegende Geländeteile miteinander zu vertauschen. Die beiden Teile dürfen nicht besetzt sein. Die Geländeteile sollten angehoben und nicht geschoben werden, damit nicht die ganze Auslage durcheinander gerät.



Tosende Elemente: Hat die gleiche Bedeutung wie die Karte *Zerstörende Kräfte*. Der Zugspieler kann hierbei jedoch völlig frei entscheiden, welche beiden Geländeteile er vertauscht, auch über den gesamten Spielplan hinweg. Die beiden Teile dürfen nicht besetzt sein.



Drachenpatrouille: Der Zugspieler muss einen der beiden Drachen ein- bzw. versetzen. Der erste Drache wird eingesetzt, sobald die erste Karte *Drachenpatrouille* ausgespielt wird. Mit der zweiten *Drachenpatrouille* kommt der zweite Drache auf den Spielplan, danach wird mit jeder weiteren *Drachenpatrouille* immer einer der beiden Drachen auf ein anderes Feld bewegt. Welchen Drache der jeweilige Zugspieler versetzt, bleibt seiner Wahl überlassen. Ein Drache kann beliebig weit versetzt werden.

Ein Drache darf niemals:

- auf eines der Boote gestellt werden,
- auf eines der beiden Felder gestellt werden, die sich unmittelbar vor einem Boot befinden,
- auf das Schatzfeld in der Spielplanmitte gestellt werden,
- auf besetzte Felder gestellt werden - egal, ob sich darauf ein anderer Drache oder ein Schatzjäger befindet.

Jeder Drache blockiert das Geländeteil, auf dem er steht, so lange, bis der Drache auf ein anderes Feld versetzt wird. Ein von einem Drache blockiertes Geländefeld darf weder versetzt noch von Schatzjägern betreten oder mit der Karte *Tollkühner Flug* überwunden werden.



Böser Fluch: Der Zugspieler legt alle seine Karten auf den Ablagestapel und zieht bei seinen Mitspielern Karten aus der Hand. Das Ziehen der Karten geschieht auf gut Glück, ohne sie vorher anzuschauen. Gezogene Karten dürfen vom Zugspieler sofort eingesetzt werden. Die Spieler, denen Karten gezogen wurden, dürfen erst dann Karten nachziehen, wenn sie das nächste Mal Zugspieler waren und ihren Zug beendet haben. Hat ein Spieler, von dem Karten gezogen werden sollen, keine Karten mehr auf der Hand (bzw. beim Spiel zu dritt nur noch eine Karte), dann kann der Zugspieler bei ihm keine Karte ziehen (bzw. beim Spiel zu dritt nur eine Karte).



Überfliege ein angrenzendes Feld. Du musst allerdings berechtigt sein, das Feld zu betreten, auf dem du danach landest, und gegebenenfalls eine Geländekarte zusätzlich ausspielen.

Tollkühner Flug: Mit dieser Karte kann der Zugspieler ein unmittelbar benachbartes Feld überfliegen. Es ist erlaubt, das Schatzfeld oder besetzte Felder zu überfliegen. Nur die Drachen dürfen nicht überflogen werden. Der Zugspieler muss mit seinem Schatzjäger auf einem der drei Felder landen, die sich hinter dem überflogenen Feld befinden. Auf welchem der drei Felder der Zugspieler landet, bleibt seiner Wahl überlassen. Es ist erlaubt, auf dem Schatzfeld, auf einem Boot oder auf zwei Schatzträgern zu landen (von denen dann einer zurück zu seinem Boot geschickt wird). Landet der Zugspieler auf einem Geländefeld, das nicht der Farbe seines eigenen Schatzjägers entspricht, dann muss er zusätzlich eine entsprechende Geländekarte ausspielen, um es betreten zu dürfen. Trägt der Zugspieler mit einem Partner einen Schatz, dann darf er natürlich trotzdem den tollkühnen Flug anwenden – er fliegt dann gemeinsam mit dem Schatz und dem Partner.



Muss zusammen mit einer Geländekarte ausgespielt werden – diesen Geländetyp kannst du in diesem Zug mehrfach betreten, ohne weitere Karten dafür ausspielen zu müssen.

Weite Reise: Welche Geländekarte der Zugspieler gemeinsam mit der weiten Reise ausspielt, bleibt seiner Wahl überlassen. Für den Rest seiner Aktion darf der Zugspieler beliebig viele Geländefelder des ausgespielten Typs betreten, ohne dafür Karten ausspielen zu müssen. Spielt der Zugspieler z.B. eine blaue Wasserkarte zusammen mit der *Weiten Reise* aus, dann kann er, solange er an der Reihe ist, in dieser Runde alle weiteren Wasserfelder, die er erreicht, betreten, ohne dafür Karten ausspielen zu müssen. Wird die *Weite Reise* zusammen mit einem Joker (Geländekarte der eigenen Farbe) ausgespielt, dann muss sich der Zugspieler sofort entscheiden und laut ansagen, für welche Geländeart der Joker gilt.



Sobald du „Stop“ ruft, muss der Zugspieler die letzte Aktion zurücknehmen und seinen Zug beenden.

Bestimme einen Schatzjäger deiner Wahl (das kann auch dein eigener sein) und schicke ihn zurück zu seinem Boot.

Angst & Schrecken: Welchen Schatzjäger der Zugspieler zurück zu dessen Boot schickt, bleibt seiner Wahl überlassen. Der ausgewählte Schatzjäger wird sofort zurück zu seinem Boot versetzt. Das kann auch ein Schatzjäger sein, der gerade mit einem Partner einen Schatz trägt. Die Karte darf der Zugspieler auch gegen sich selbst einsetzen und seinen eigenen Schatzjäger zurück zu seinem Boot versetzen.



Kann nur von dem besetzenden Schatzjäger beim Kassieren eines Schatzes gespielt werden. Wer die letzte oder einzige Untreue spielt, bekommt beide Münzen.

Ziehe bei einem Mitspieler deiner Wahl eine Karte und nimm sie auf die Hand.

Hinterhältiger Angriff: Der Zugspieler darf sich den Mitspieler, von dem er die Karte ziehen will, völlig frei auswählen. Das Ziehen der Karte geschieht auf gut Glück, ohne sie vorher anzuschauen. Die gezogene Karte darf vom Zugspieler sofort eingesetzt werden. Der Spieler, dem die Karte gezogen wurde, darf erst dann eine Karte nachziehen, wenn er das nächste Mal Zugspieler war und seinen Zug beendet hat.

- Alle Aktionskarten mit grünem Hintergrund dürfen gegebenenfalls auch von den Spielern ausgespielt werden, die nicht am Zug sind.



Sobald du „Stop“ ruft, muss der Zugspieler die letzte Aktion zurücknehmen und seinen Zug beenden.

Süßer Schlummer: Diese Karte kann jederzeit ausgespielt und sofort gegen den Zugspieler angewendet werden. Der Spieler, der die Karte ausspielt, legt sie vor sich ab und sagt laut und deutlich „Stop“. Die Aktion des Zugspielers wird dadurch sofort unterbrochen. Der Zugspieler muss seine letzte Aktion zurücknehmen. **Beachte:** Er bekommt aber auf keinen Fall eine seinerseits ausgespielte Karte wieder zurück auf die Hand.

Die Wirkung der Karte *Süßer Schlummer* kann mit der Karte *Gegenzauber* aufgehoben werden. **Achtung:** Wenn zwei Spieler das Schatzfeld in der Spielplanmitte (mitsamt des Schatzes) verlassen, dann darf *Süßer Schlummer* in diesem Moment nicht gespielt werden, da das Schatzfeld von zwei Spielern geräumt werden muss.



Hebe die Wirkung von Hinterhältiger Angriff, Süßer Schlummer oder Angst & Schrecken auf.

Bestimme einen Schatzjäger deiner Wahl (das kann auch dein eigener sein) und schicke ihn zurück zu seinem Boot.

Gegenzauber: Diese Karte kann jederzeit von jedem Spieler ausgespielt werden, sofern ein anderer Spieler gerade eine der Karten *Hinterhältiger Angriff*, *Süßer Schlummer* oder *Angst & Schrecken* gespielt hat. Die Wirkung der betreffenden Karte wird aufgehoben. Der *Gegenzauber* darf auch ausgespielt werden, um anderen Mitspielern zu helfen. Wird z.B. gegen den roten Schatzjäger die Karte *Angst & Schrecken* gespielt, dann darf der gelbe Schatzjäger den *Gegenzauber* ausspielen, um dem roten Schatzjäger zu helfen.



Kann nur von dem besetzenden Schatzjäger beim Kassieren eines Schatzes gespielt werden. Wer die letzte oder einzige Untreue spielt, bekommt beide Münzen.

Ziehe bei einem Mitspieler deiner Wahl eine Karte und nimm sie auf die Hand.

Untreue: Untreue-Karten dürfen immer nur von den beiden Schatzjägern gespielt werden, die gerade gemeinsam einen Schatz in eines ihrer beiden Boote gebracht haben, nicht jedoch von anderen Spielern. Will der Bootsbesitzer den Schatz mit seinem Partner teilen, also keine Untreue-Karte ausspielen, dann muss der Partner dies akzeptieren und kann seinerseits keine Untreue-Karte ausspielen (siehe *Schätze kassieren*, Seite 5).

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de · E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII



Version 1.0