

Schatz Rabatz

Pack'
die Schätze in
die Kiste!

Autorin: Karin Hetling
Illustration: Johann Rüttinger
© 2015 Noris-Spiele, Fürth

Spieler: 2-4
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 15-20 min

Inhalt:

- 4 Schatztruhen aus Kunststoff
- 40 Schätze aus Holz in 5 Farben
- 9 große „Jack-Tafeln“
- 16 Piratenschiff-Karten
- 1 Sanduhr
- Spielanleitung



Die Geschichte

Käpt'n Raffzahn will sich zur Ruhe setzen und sein altgedientes Schiff „Goldscholle“ an einen aus seiner Mannschaft übergeben. Und zwar an den, der ihm die vollsten Truhen von der Schatzinsel herbei schafft! Und so lassen sich die Piraten vom Bootsmann zur Insel bringen, um ihre Truhen mit Schätzen zu füllen: Sie müssen möglichst viele Schätze möglichst geschickt in ihre Kisten packen, damit sie möglichst wenig Schätze – als Lohn für die Überfahrt – an den Bootsmann Juwelen-Jack verlieren ...



Spielziel

Wer **Käpt'n Raffzahn** die meisten Schätze überreichen und dadurch sein **Piratenschiff** als Erster „zusammenpuzzeln“ konnte, gewinnt das Spiel!



Spielvorbereitung

- Legt alle Schätze in die Tischmitte!
- Jeder Spieler erhält eine Schatztruhe.
- Mischt die „Jack-Tafeln“ und legt sie verdeckt als Stapel neben die Schätze.
- Sortiert die **Piratenschiff-Karten** nach Bug, Mittelteilen und Heck und legt sie offen auf dem Tisch bereit.
- Stellt die Sanduhr daneben.



Spielverlauf

Jeder Spieler öffnet seine Truhe, der jüngste „Pirat“ ruft: „Für den Käpt'n!“ und dreht die Sanduhr um.

Jetzt versuchen alle Piraten gleichzeitig und schnell, möglichst viele Schätze in ihre Truhen zu packen:

1. Dazu nimmst du immer nur einen Schatz aus dem Vorrat in die Hand, und legst ihn in die Truhe! Erst dann wählst du den nächsten aus, usw.
2. Wenn du glaubst, deine Truhe sei voll, legst du den Deckel oben drauf.
3. Spätestens wenn die Sanduhr abgelaufen ist, muss jeder schnell seine Truhe mit dem Deckel verschließen:





- Lege den Deckel richtig herum auf die Truhe (Schloss auf Schloss)!
- Der Deckel darf **keinen Spalt** offen lassen, sondern muss **plan** aufliegen!
- Ist doch ein Spalt zu sehen, muss der betreffende „Pirat“ solange Schätze wieder aus seiner Truhe nehmen, bis sich der Deckel ohne Spalt schließen lässt.
- Nachträgliches Umschichten ist **nicht** erlaubt!



Wertung

Der jüngste Spieler dreht die oberste „**Jack-Tafel**“ um, öffnet seine Truhe und leert sie aus. Er vergleicht nun seine Schätze mit den Abbildungen auf der Tafel. (Hierfür darf er sie zur besseren Kontrolle auch auf die in Form und Farbe übereinstimmenden Abbildungen legen.)

- Entdeckt er darunter welche, die auf der Tafel zu sehen sind, muss er diese leider beiseite legen. Sie sind für **Juwelen-Jack** und werden **nicht** mitgezählt.
- Alle Schätze, die noch übrig bleiben, werden **zusammengezählt**.
- Dann vergleichen nacheinander auch alle anderen Piraten (im Uhrzeigersinn) ihre Schätze mit der „**Jack-Tafel**“.
- Wer hat in dieser Runde am meisten für **Käpt'n Raffzahn** gesammelt? Dieser Pirat darf sich eine der **Piratenschiff-Karten** nehmen und vor sich ablegen.
- Haben mehrere die meisten Schätze gesammelt, darf sich jeder von ihnen eine **Karte** nehmen.
- Anschließend kommt die „**Jack-Tafel**“ verdeckt unter den Stapel, und es geht weiter mit der **nächsten Runde**. Legt dazu alle Schätze wieder in die Mitte zurück und spielt genauso wie in der ersten Runde!
- Immer, wenn eine neue „**Jack-Tafel**“ aufgedeckt wird, seht ihr darauf eine andere Auswahl von Schätzen, die von **Juwelen-Jack** beansprucht werden ...



Ende des Spiels

Sobald ein „Pirat“ alle vier **Piratenschiff-Karten**, also ein ganzes Schiff, besitzt, hat er gewonnen – herzlichen Glückwunsch!

Für eine kürzere Spielzeit verwendet ihr nur ein Mittelteil, sodass das Schiff schon mit drei Teilen fertig gelegt ist.

Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für kleinere Piraten

Hier wird die Sanduhr erst dann umgedreht, wenn das erste Kind seine Schatztruhe gefüllt und den Deckel plan darauf gelegt hat. Spätestens wenn der Sand durchgelaufen ist, müssen auch alle anderen den Deckel auf ihre Truhe legen. Dann wird wie gewohnt aussortiert und gezählt.

Variante für größere Piraten

Zur Abwechslung haben die „Piraten“ mit **Juwelen-Jack** vorher festgelegt, was er pro Bootsahrt an Schätzen bekommt.

Und so gehts:

- Als Erstes deckt ein Spieler die oberste „**Jack-Tafel**“ auf.
- Ein anderer Spieler dreht die Sanduhr um.
- Auf Kommando schlichten alle wieder gleichzeitig (nach den Regeln wie oben beschrieben) Schätze in ihre Truhen – und jeder versucht, **keinen Schatz zu erwischen, der auf der Tafel abgebildet ist**.
- Wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, wird wieder sortiert und – abgezogen, falls doch ein abgebildeter Schatz in der Truhe zu finden ist.
- Wer hat jetzt die meisten Juwelen, Kronen oder Schwerter? Dieser Pirat ist der cleverste und gewinnt die Runde.

Auch hier gilt, dass der Gesamtsieger gekürt wird, wenn er als Erster alle **Piratenschiff-Karten** sammeln konnte.

Viel Vergnügen mit dem atemberaubenden Schatz-Rabatz!



Schatz Rabatz

Chasse aux trésors

Mets les
trésors dans
le coffre!

Auteur: Karin Hetling
Illustration: Johann Rüttinger
© 2015 Noris-Spiele, Fürth

Joueurs: 2-4
Âge: à partir de 5 ans
Durée: 15 - 20 min

Matériel

- 4 coffres aux trésors en plastique
- 40 pièces de trésor en bois de 5 couleurs différentes
- 9 grands « Tableaux Jack »
- 16 cartes bateau pirates
- 1 sablier
- règle du jeu



L'histoire

Loup de mer, **Capitaine Radin**, veut prendre sa retraite et donner son bateau fétiche, le « **Goldscholle** », à quelqu'un de son équipe. En particulier à celui qui lui rapportera les coffres les plus remplis de l'île au trésor ! Chaque pirate se laisse emmener sur l'île par le second du capitaine, **maître Jack Joyaux**, et doit récupérer avec rapidité et ranger le plus de trésors possible dans son coffre. L'objectif étant de perdre le moins possible de trésors qui resteraient comme récompense pour la traversée à **Jack Joyaux** ...



But du jeu

Celui qui rend la plupart des trésors au **Capitaine Radin** et qui réussit en premier à assembler le puzzle de son bateau pirate, gagne la partie !



Préparation du jeu

- Mettez tous les trésors au milieu de la table !
- Chaque joueur reçoit une boîte aux trésors.
- Mélangez les « **Tableaux Jack** » et mettez-les, face cachés, sur une pile à côté des trésors.
- Triez les **cartes bateau pirates** par étraves, parties médianes et poupes et placez-les, face ouvertes, sur la table.

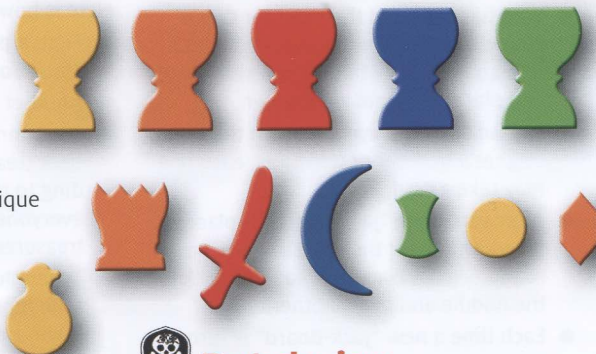
- Mettez le sablier à côté.



Déroulement du jeu

Chaque joueur ouvre son coffre. Le « pirate » le plus jeune exclame : « Pour le Capitaine ! » et tourne le sablier. Or, tous les pirates essaient simultanément de mettre autant de trésors dans leur coffre que possible :

1. Pour ce but tu prends juste un trésor à la fois du stock au milieu et tu le mets dans le coffre. Après avoir fini tu choisis le suivant, etc
2. Lorsque tu crois ta boîte est pleine, tu poses le couvercle au-dessus.
3. A partir du moment où le sablier est écoulé, chacun doit rapidement fermer son coffre avec le couvercle :





- Mets le couvercle correctement sur le coffre (serrure sur serrure) !
- Le couvercle ne doit pas rester entrouvert, mais il doit être posé **correctement**.
- S'il est quand même entrouvert, le « pirate » concerné doit vider des trésors de son coffre tant que le couvercle ne se laisse pas fermer correctement.
- Empiler le trésor ultérieurement n'est pas autorisé !



Evaluation

Le joueur le plus jeune tourne le tout premier « **Tableau Jack** », ouvre son coffre et le vide. Ensuite il compare ses trésors avec ceux figurant sur le tableau. (Il lui est aussi permis pour un meilleur contrôle de les mettre sur les images qui concordent en forme et couleur.)

- Si parmi eux il découvre des images figurant sur le tableau, il devra malheureusement les mettre de côté. Ils sont pour **Jack Joyaux** et ne seront pas comptés.
- Tous les trésors qui restent, sont à additionner.
- Puis, tous les autres pirates comparent tour à tour (en sens horaire) leurs trésors avec le « **Tableau Jack** ».
- Qui a ramassé le plus pour **Capitaine Radin** à la ronde? Ce « pirate » peut se servir d'une des **cartes bateau pirate** et la mettre devant lui.
- Si plusieurs ont ramassé la plupart des trésors, chacun peut se servir d'une carte.
- Ensuite le « **Tableau Jack** » va face cachée sous la pile et on continue à jouer de la même façon comme dans la première ronde !
- A chaque fois que l'on découvre un nouveau « **Tableau Jack** », vous voyez une autre sélection de trésors qui sont revendiqués par **Jack Joyaux** ...



Fin de la partie

Dès qu'un des pirates possède toutes les quatre cartes bateau pirates, donc un bateau entier, il a gagné – félicitations!

Pour une partie plus courte vous utilisez juste une partie médiane afin que le bateau soit déjà fini avec trois cartes.

En cas d'égalité il y a plusieurs gagners.

Variante pour des pirates plus petits

Ici, on ne tourne le sablier que lorsque le premier enfant a rempli son coffre de trésor et a mis le couvercle correctement au-dessus. Au plus tard lorsque le sable est écoulé, tous les autres doivent mettre leur couvercle sur leur coffre. Puis, on trie comme d'habitude et on compte.

Variante pour des pirates plus grands

Pour varier, les « pirates » ont défini avant la partie avec **Jack Joyaux** ce qu'il va recevoir comme trésor par traversée.

C'est tout simple :

- Tout d'abord un joueur tourne le tout premier « **Tableau Jack** ».
- Un autre joueur tourne le sablier.
- Sur ordre, tous empilent en même temps (selon les règles décrites ci-dessus) des trésors dans leurs coffres – et chacun essaie de **ne pas attraper un trésor qui est représenté sur le tableau**.
- Dès que le sablier est écoulé, on trie à nouveau et – on enlève, si un des trésors représenté se trouve dans le coffre.
- Qui possède maintenant la plupart des bijoux, couronnes ou épées ? Ce pirate est le plus malin et gagne la ronde.

Même dans ce cas, le vainqueur final est élu, s'il a pu assembler toutes les cartes bateau pirates.

Amusez-vous bien avec le fabuleux jeu « **chasse aux trésors** » !

