

WIE KOMMT MAN AN DEN SCHATZ ?

Auf ein Schatzfeld müsst ihr nicht mit genauer Augenzahl kommen. Wer also eine 4 gewürfelt hat, aber nur eine 2 benötigt, läuft auf das Schatzfeld und schnappt sich das Schatzkärtchen. Die restlichen 2 Punkte verfallen. Sofort wird der Kobold mit seinem Schatz in sein Haus zurückgestellt. Das erbeutete Schatzkärtchen legt ihr für alle sichtbar am Spielplanrand ab. Ihr nehmt ein neues Schatzkärtchen vom Stapel und legt es auf das frei gewordene Schatzfeld.

In der nächsten Runde zieht der Kobold von seinem Startfeld aus wieder los.

EINE EINS IST NICHT NUR EINE EINS !

Würfelt ihr eine Eins, dürft ihr euch zwischen zwei Spielmöglichkeiten entscheiden:



- Entweder zieht ihr ganz normal euren Kobold ein Feld vor, oder...
- ihr vertauscht die Plätze von zwei Schatzkärtchen auf dem Plan.

Beispiel: Der gelbe Kobold und der grüne Kobold stehen bereits ziemlich nah an einem Schatzfeld (Gelb am Kelch, Grün an der Krone). Der gelbe Kobold würfelt eine 1 und hat nun die Möglichkeit, die Plätze von zwei Schatzkärtchen zu vertauschen.



Da er natürlich auch gern die wertvolle Krone hätte, vertauscht er den Platz des Kelches mit dem Platz der Krone. Und ärgert damit ganz schön den grünen Kobold, der sich ja vielleicht mit dem nächsten Zug die Krone geschnappt hätte!

Nach einem Kärtchentausch dürft ihr nicht mehr mit eurem Kobold ziehen, aber eine Wege-Karte dreht ihr nach dem Vertauschen trotzdem noch.

Kobold Gelb würfelt eine 1 und darf die Plätze von 2 Schatzkärtchen vertauschen

DAS SPIELENDE

Sobald das letzte Schatzkärtchen vom Schatzfeld genommen wird, ist das Spiel beendet und das große Zusammenzählen kann beginnen. Die Werte der Schätze stehen auf den Schatzkärtchen. Der Kobold, der die meisten Punkte hat, ist Sieger dieser Spielrunde.

© Barbara Rogge-Fuchs

TOTAL VERDREHT!



Spielidee und Illustration:
Barbara Rogge-Fuchs

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 8 Wege-Karten
- 16 Schatzkärtchen
- 1 Holzwürfel
- 1 Spielanleitung



für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

WAS IST LOS BEI DEN KOBOLDEN ?

Jede Menge, denn die kleinen Kobolde sind bei ihrer Jagd nach den Schätzen ganz schön gewitzt. Sie verdrehen sich gegenseitig die Wege, um ja als Erster einen Schatz zu ergattern. Die Schätze haben unterschiedliche Werte, und wer am Ende des Spiels die wertvollsten Schätze und damit die höchste Punktzahl beisammen hat, ist natürlich der Sieger.

VOR DEM SPIEL

Löst die 8 Wege-Karten und die 16 Schatzkärtchen vorsichtig aus dem Karton heraus. Die Wege-Karten legt ihr gleich auf den Plan. Sie gehören auf die hellen Felder mit dem Kobold. Achtet darauf, dass die Wege der Karten an die Wege des Plans anschließen.

Die Schatzkärtchen mischt ihr gut und legt sie mit der Rückseite nach oben als Stapel neben den Spielplan. Die obersten drei Schatzkärtchen nehmt ihr gleich herunter und verteilt sie mit dem Bild nach oben auf die drei Schatzfelder.

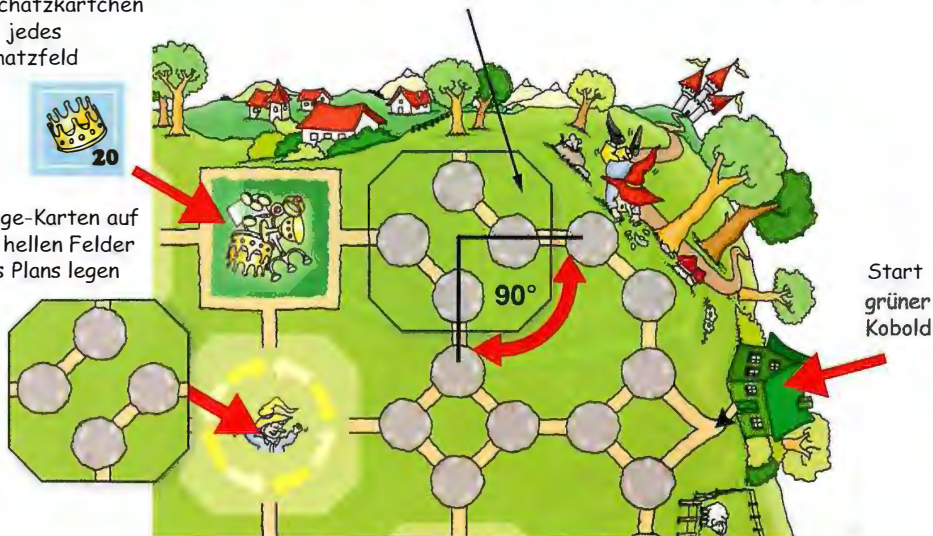
Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und stellt diese auf das farblich passende Haus. Von hier aus starten alle Kobolde zur wilden Schatzjagd.

Beispiel für eine mögliche Drehung einer Wege-Karte

1 Schatzkärtchen auf jedes Schatzfeld

Wege-Karten auf die hellen Felder des Plans legen

Start grüner Kobold



UND SCHON GEHT'S LOS

Der kleinste Spieler beginnt mit Würfeln. Dann zieht er seinen Kobold um die gewürfelte Zahl in Richtung Schatz. Während eines Zuges darf er nicht die Richtung wechseln. Hat er seinen Zug beendet, darf er anschließend eine der Wege-Karten um 90° in eine beliebige Richtung drehen.

Durch das Drehen der Wege-Karte verschafft ihr euch vielleicht einen Vorteil für den nächsten Zug, oder ihr ärgert einen anderen Kobold und dreht ihm seinen Weg in eine andere Richtung. Dabei spielt es keine Rolle, ob auf der Wege-Karte ein Kobold steht oder nicht.

Der nächste Spieler darf die eben verdrehte Karte nach seinem Zug natürlich wieder zurückdrehen.

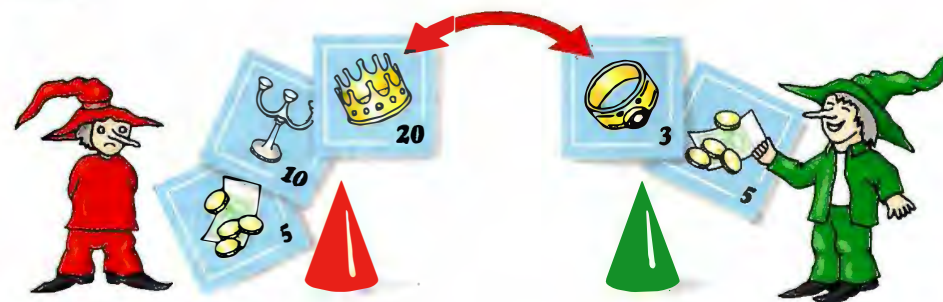
So, nun geht's im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Kobold weiter.

Grundsätzlich gilt: **Würfeln - Ziehen - Drehen**

Es wird nur 1 Wege-Karte **nach** jedem Zug gedreht

DAS TAUSCHEN

Würfelt ihr den Zauberstab,  habt ihr (vielleicht) Glück. Ihr dürft eines eurer ergatteten Schatzkärtchen mit der eines beliebigen Mitspielers tauschen. In unserem Beispiel freut sich der Spieler mit dem grünen Kobold, denn er hat den Zauberstab gewürfelt. Er entscheidet sich für einen Tausch mit dem roten Kobold, denn dieser hat bei seinen ergatteten Karten den wertvollsten Schatz: Die Krone. Natürlich wird der grüne Spieler nun den Ring, der 3 Punkte wert ist, gegen die Krone mit 20 Punkten tauschen.



Aber er sollte sich nicht zu früh freuen, denn auch ihm können die wertvollen Schätze noch weggetauscht werden.

Nach einem Tausch wird eine Wege-Karte gedreht, der Kobold darf jedoch nicht gezogen werden.

Möchtet ihr keinen Schatz tauschen, dürft ihr nochmals würfeln und euren Kobold weiterziehen. Gibt es noch keine Schätze zu tauschen, gilt ebenfalls diese Regelung.

TIPP

Das Tauschen der ergatteten Schatzkärtchen kann noch spannender gestaltet werden: Die Schatzkärtchen legt ihr dabei nicht offen, sondern verdeckt am Spielplanrand ab. So weiß keiner der Kobolde, was er sich bei einem Tausch einhandelt!