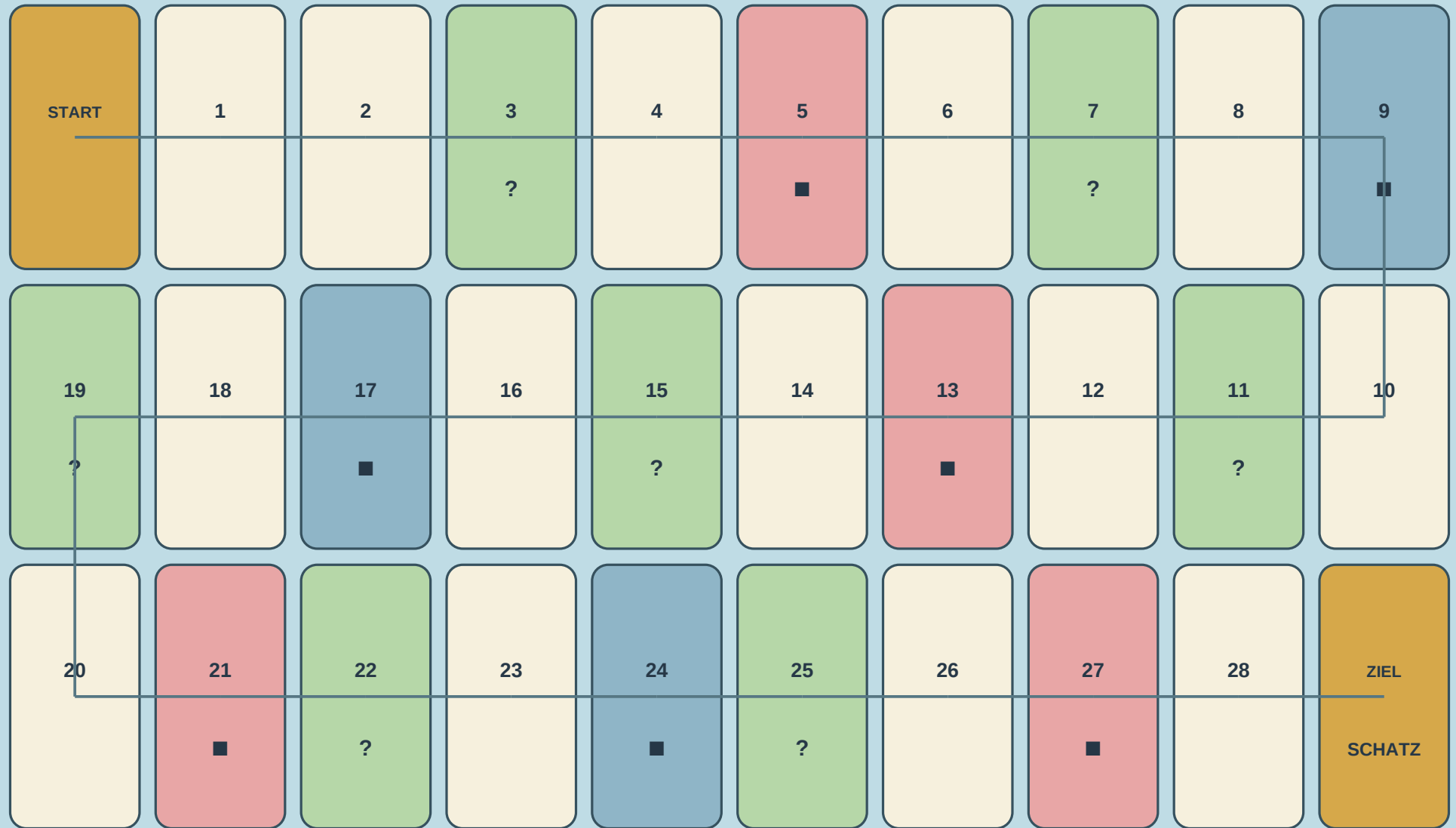


SCHATZFAHRT – Die gefährliche Reise

Brettspiel nach dem Thema „chinesische Schatzschiffe“ • 2–6 Spieler • ca. 30 Minuten



Felder:

Normal

Ereignis

Pirat

Sturm

Start/Ziel

Jedes Schiff startet mit 3 Rumpfpunkten. Bei 0 Punkten scheidet es aus.

SPIELREGELN + EREIGNISKARTEN

Ausschiedsspiel • Ziel: Schätze sammeln und als letztes Schiff übrig bleiben

So wird gespielt

- **1. Vorbereitung:** Jeder Spieler nimmt eine Spielfigur und erhält 3 Rumpfpunkte sowie 1 Schatzmarker.
- **2. Zug:** Würfle mit einem normalen Würfel und ziehe so viele Felder vor. Auf dem Zielfeld wird sofort die Aktion ausgeführt.
- **3. Piratenfeld ■:** Würfle: 1–3 = 1 Rumpfpunkt verlieren; 4–6 = Piraten abgewehrt.
- **4. Sturmfeld ■:** 1 Rumpfpunkt verlieren. Mit einer gewürfelten 6 darfst du stattdessen dem Sturm entkommen.
- **5. Ereignisfeld ?:** Ziehe eine Ereigniskarte und führe sie aus. Danach kommt die Karte unter den Stapel.
- **6. Ausscheiden:** Wer 0 Rumpfpunkte hat, scheidet sofort aus. Die Figur bleibt auf dem Feld.
- **7. Ende:** Wer als Erste/r das ZIEL erreicht, bekommt 2 Schätze. Danach wird weitergespielt. Gewonnen hat, wer zuletzt übrig ist; bei gleicher Zahl entscheidet die Schatzanzahl.

Schnell vorbereiten

Drucke beide Seiten aus. Ausschneiden: Ereigniskarten unten und 2–6 Spielfiguren/Marker. Für Rumpfpunkte genügen Münzen, Radiergummis oder kleine Papierstücke. Ein Würfel wird benötigt.

Günstiger Wind

Ziehe sofort 3 Felder vor.

Gewürzfund

Du bekommst 1 Schatz.

Leckes Segel

Verliere 1 Rumpfpunkt.

Guter Handel

Tausche 1 Schatz gegen 1 Rumpfpunkt.

Wasser an Bord

Heile 1 Rumpfpunkt (max. 3).

Fremder Hafen

Setze deine Figur 4 Felder zurück.

Beobachtungsschiff

Würfle: 4–6 = +1 Schatz; 1–3 = nichts.

Piratenalarm

Würfle sofort: 1–2 = -1 Rumpfpunkt.

Perlenfund

+2 Schätze, aber 1 Feld zurück.

Sturmumfahrung

Gehe bis zum nächsten Ereignisfeld vor.