

Das Schatzjäger-Spiel

Über das Schatzjäger-Spiel

Vorab kann ich euch sagen, dass sich das Spielgestalten wirklich lohnen wird. Ihr könnt es allein oder zu viert spielen- gegeneinander oder im Team.

Was du brauchst:

- eine Schere
- 3x A4 Schreibblock-Pappe
- einen Bleistift
- ein Lineal
- Buntstifte
- Goldstift oder gelber Filzstift
- einen schwarzen Fineliner
- einen Kuli
- einen 6-seitigen Würfel
- 4 kleine Spielfiguren



Schatztempel: Spielbau und Spielanleitung

Erster Schritt – Quadrate einzeichnen

Ihr nehmt euch ein Stück Pappe und zeichnet mit Lineal und Bleistift Quadrate mit 4x4 cm. Habt ihr alles richtig gemacht, müsstet ihr pro A4 Pappe insgesamt 35 gleichgroße Felder vor euch liegen haben.

Nun zeichnet ihr auch auf das zweite Pappestück mit Lineal und Bleistift Quadrate mit der oben angegebenen Länge und Breite von 4 cm. Schneidet die Felder noch nicht aus!

Zweiter Schritt – Schatzjäger-Karten vorzeichnen

Auf das dritte Stück Pappe werden nun, mit Lineal und Bleistift, die 8 Schatzjäger-Karten gezeichnet.

Sie haben die Maße von 6 cm Breite und 9 cm Höhe.

Die Schatzjäger-Karten werden nochmals unterteilt in ein 5 cm breites Unterteil und ein 4 cm breites Oberteil.

Teilt nun das Namenfeld mit 1cm Breite am obersten Ende des Oberteils ab.

Das Unterteil wird in 5 gleich große, 1cm breite Spalten geteilt.

Hier kommen später die 5 Eigenschaften des Schatzjägers hinein.

Das übrig gebliebene große Feld auf der Karte lässt Platz für ein Zeichen, das den Schatzjäger symbolisiert. Ihr könnt auch ein passendes Gesicht zeichnen.

Dritter Schritt – Gegenstandsplättchen zeichnen

Auf dem freien Rest der Pappe, neben den Schatzjäger-Karten, werden die Gegenstände auf 2,5 x 25 cm großen Feldern gezeichnet, die man im Spiel finden und mit sich tragen kann. Es sollte Platz für 8 Fackeln und Seile, 4 Schatzsymbole, 3 Schatztruhen, einen Monstertöter (Doppelaxt) und eine Rüstung sein.

Sollte der Platz nicht genügen, solltet ihr nach einem weiteren A4 großen Pappestück suchen.

Vierter Schritt – Tempelwege, Symbole und Fallenfelder

Nun zeichnet ihr auf den quadratischen Feldern die betreffenden Symbole für Tempelwege und Fallen, Gegenstände und Schätze ein.

Ihr könnt euch hierbei nach den Fotos richten oder aber eigene Symbole für diese Dinge im Spiel zeichnen. Nur die Anzahl von Fallen, Wegen und Schätzen sollte gleich bleiben, damit das Spiel am Ende funktioniert.

Die Wände der quadratischen Tempelfelder sind 0,5 cm dick. Bei Kreuzungen endet eine Tempelmauer nach 1cm Länge und öffnet den Weg für ein neues Feld.

Wichtig ist, dass diese Abstände eingehalten werden, damit die Tempelwegfelder in jede Richtung aneinander passen.



Symbolliste für 70 4x4 cm Schatztempel-Plättchen

8 x Fallgruben (4x Kreuzwege / 4x Kurven)

6 x Schwertwände (gerade Wege)

5 x Giftpfeile (Dreierkreuzweg)

5 x Giftschlangen (Kurven)

4 x Monsterwächter (gerade Wege)

2 x Karte (gerader Weg)

2 x Heiltrank (Kurve)

1 x Rüstung (Kurve)

1 x Monstertöter (Axt) (Sackgasse)

8 x Steinruhen mit Fragezeichen (Dreierkreuzweg)

2 x Schatztruhen (Sackgasse)

1 x Eingangsfeld

2 x Sackgassen

6 x Kreuzwege

8 x Dreierkreuzweg

10 x gerade Wege

Und so spielt ihr Schatzjäger:

Ihr seid ein Schatzucher oder eine Gruppe von Abenteurern, die erst vor Kurzem einen geheimnisvollen Tempel, tief im Dschungel, entdeckt haben.

Spielbeginn

Legt die Tempelfelder mit der Rückseite nach oben, so dass ihr nicht sehen könnt, was darunter liegt und mischt sie etwas. Sortiert nun 3 Tempelfelder aus, die im Spiel nicht vorkommen.

Der Tempelhüter baut nun den Tempel und legt ein **Eingangsfeld** fest. Hier startet die Schatzjagd.

Jeder Spieler **wählt eine Schatzsucherkarte** aus.

Es können bis zu 4 Spieler mitspielen. Ein Spieler ist der Tempelhüter,

der den Tempel baut, die Spieleplättchen verwaltet und die Monsterwächter bewegt. Er hat also die entspannteste Aufgabe. Gut für Anfänger, die das Spiel lernen wollen.

Habt ihr aber schon mehrmals gespielt, kann diese Aufgabe auch ein Mitspieler übernehmen.

Jeder Schatzsucher kann nur eine bestimmte Anzahl an Gegenständen **tragen**, hat unterschiedlich viele **Leben** (Herzen), unterschiedlich viele **Aktionen** und eine besondere **Fähigkeit**, die ihn von den anderen abhebt.

Mit einer Aktion (A) bewegt man den Schatzsucher auf ein neues Tempelfeld und deckt es auf. (B) Nimmt / benutzt der Schatzucher einen Gegenstand oder gibt ihm einen Mitspieler.

Wird ein Gegenstand benutzt, wird dieser wieder auf den Spielvorrat abgelegt.

Ausnahme bilden **Fackeln und Seile**.

Diese bleiben dauerhaft auf dem Tempelfeld, auf dem sie eingesetzt wurden.

Jeder Schatzjäger darf einmal pro Runde die Aktion **Wände bewegen** benutzen.

Dies geht nicht auf Fallen- oder Monsterwächterfeldern.

Felder, die aufgedeckt, aber verlassen wurden, werden umgehend wieder **verdeckt**. Ausnahme: es wurde eine Fackel auf dem Feld abgelegt.

Betritt ein Schatzjäger ein Fallenfeld muss er bei Schwertwänden, Giftpfeilen und Schlangen **Ausweichen würfeln**. Gelingt der Wurf nicht, verliert der Spieler ein Herz. Über **Fallgruben** gelangt ein Schatzjäger nur **mit einem Seil** sicher oder er wagt einen **Sprung** (Würfel mit **Ausweichen**). Misslingt der Sprung, verliert der Schatzjäger ein Herz.

Begegnet ein Spieler einem Monsterwächter, muss er **ausweichen oder kämpfen**.

Der Monsterwächter würfelt eine **Würfelzahl + 2 Punkte die überboten werden muss**. Gelingt es, gilt er als besiegt. Misslingt der Wurf, bewacht er weiter seinen Weg und der Schatzjäger verliert ein Herz.

Sind alle Herzen aufgebraucht ist der Schatzjäger verwundet und kann nicht mehr weiter gehen. Er gewinnt mit seinen Teammitgliedern aber trotzdem, wenn einer dem Schatztempel entkommt und durch den Ausgang ins Freie gelangt.

Ziel des Spieles ist es, 3 Schätze zu finden und den Schatztempel lebendig zu verlassen. Je mehr Schatzjäger es schaffen, je höher die Punktzahl.

Für jeden geborgenen Schatz erhalten die oder der Schatzjäger 3 Punkte.

Für jeden überlebenden Schatzjäger 2 Punkte und für jedes zusätzliche Schatzsymbol 1 Punkt.

Gegenstände im Spiel

Steintruhe mit Fragezeichen =
Würfle mit einem sechsseitigen Würfel
Bei 1 = Die Steintruhe ist *leer*
Bei 2 = Du findest ein *Seil*
Bei 3 = Du findest ein *Schatzsymbol*
Bei 4 = Du findest Holz und Öl für *eine Fackel*
Bei 5 = Du findest *einen Schatz*
Bei 6 = Du löst eine *Falle* aus -1 Herz



Fackel = erhellt dauerhaft ein Tempelfeld und vertreibt Giftschlangen

Seil = kann 1x zum Überqueren von Fallgruben oder zum Fesseln von Monsterwächtern verwendet werden

Monstertöter = Besiegt sofort einen Monsterwächter und geht danach kaputt.

Rüstung = +1 Punkt auf Abwehr und Ausweichen von Monsterwächtern und Fallen

Schatzkarte = Wähle einmalig ein Feld aus, das eine Runde aufgedeckt wird.

Heiltrank = Heilt Vergiftung oder alle verlorenen Herzen.

Schatzsymbol = Wähle einen der drei Effekte
A) Verjagt einen Monsterwächter
B) lässt dich einmalig sicher eine Falle überqueren
C) Sammle 3 Schatzsymbole (zählt als ein Schatz)