

Weitere kindgerechte Spiele aus unserem Programm:



**Habermaaß-Spiele Nr. 4110**  
Eine Drehscheibe bestimmt, wie die vier Clowns ihren Weg durch den Zirkus gehen. Vor Überraschungen ist man dabei allerdings nie sicher! Ein kunterbuntes Drehscheiben-Spiel für 2 bis 4 Spieler. Ab 3 Jahre.



**Habermaaß-Spiele Nr. 4120**  
Mit sportlichen Übungen auf einem Trimm dich-Parcour quer durch den Wald. Ein fröhliches Aktions-Spiel für 2 bis 4 Spieler. Ab 4 Jahre.



**Habermaaß-Spiele Nr. 4130**  
Vier Räuber sind auf der Jagd nach der Schatztruhe. Zahlreiche Hindernisse sind dabei zu überwinden. Und – der kürzeste Weg durch das Labyrinth ist nicht unbedingt auch der schnellste. Ein spannendes Wettlauf-Spiel für 2 bis 4 Spieler. Ab 5 Jahre.



**Habermaaß-Spiele Nr. 4140**  
Nur miteinander gelingt es den acht verschiedenen Tierpaaren, die rettende Arche zu erreichen! Gegenseitige Verständigung und ein bißchen Taktik sind dafür schon notwendig. Ein vielseitiges Kooperations-Spiel für 2 bis 4 Spieler. Ab 4 Jahre.

# Spielanleitung

## Schatzsuche

Ein spannendes Wettlauf-Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahre



## Habermaaß-Spiel Nr. 4130

Ein spannendes Wettlauf-Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahre

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Design: Lothar Mulack

Inhalt: 1 Spielplan,  
1 Spezial-Augenwürfel (mit je zweimal 1–3 Punkten),  
8 Hindernis-Büsche,  
4 Räuber sowie  
1 Schatztruhe.

Zu allen Zeiten machten sich verwegene Gesellen auf die abenteuerliche Suche nach verborgenen Schätzen. Ohne viel Mühe reich zu werden, war dabei sicherlich ihr sehnlichster Wunsch.

Viele Erzählungen, die von der Schatzsuche berichten, haben aber auch den traurigen Schluß, daß die Hebung mißlingt.

Bei diesem Spiel jedoch hat jeder die Möglichkeit, den Schatz zu heben. Ein paar Hindernisse auf dem Weg zum Ziel müssen aber schon überwunden werden.

Viel Glück!

### Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, mit seinem Räuber als erster durch das Labyrinth zu gelangen, um die Schatztruhe in seinen Besitz zu bringen und gleichzeitig die Mitspieler daran zu hindern. Auf dem Weg zum Schatz sind einige **Hindernisse** in Form von Büschen zu überwinden. Mit etwas Würfelglück jedoch lassen sich diese „ausgraben“ und den anderen Schatzsuchern vor die Nase „pflanzen“.

### Spielregeln

1. Jeder Spieler wählt „seinen“ Räuber; setzt ihn auf das entsprechende farbige Startfeld. Die Büsche werden auf die braun markierten Streifen gesetzt.
2. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine „Drei“ hat, beginnt das Spiel in die durch den Pfeil vorgegebene Richtung; die anderen folgen im **Uhrzeigersinn**.
3. Grundsätzlich gibt es für jeden Räuber **verschiedene** Strecken durch das Labyrinth, wobei im Anfangsstadium die kürzeste auch die mit den **meisten** Hindernis-Büschen ist. Während des Spielverlaufs wird sich dies aber ständig ändern, da einem durch Mitspieler Hindernisse (Büsche) in den Weg gestellt werden; es ist also eine Frage kluger und genauer Überlegung, welchen Weg man zum Schatz einschlägt.

4. Die Hindernis-Büsche, die **nicht übersprungen** werden dürfen, können beseitigt werden, wenn mit der gewürfelten Augenzahl das Feld unmittelbar vor dem Busch erreicht werden kann. Möchte man den kürzesten Weg zum Schatz erreichen, so muß die entsprechende Augenzahl zur Beseitigung des Hindernis-Busches gewürfelt werden. Auf den ein oder anderen Zug wird man wegen einer eventuell zu hohen Augenzahl in diesem Fall allerdings verzichten müssen. Möglicherweise ist aber auch der längere Weg zugleich der kürzere.

Konnte man durch die entsprechende Augenzahl den Hindernis-Busch „ausgraben“, so darf dieser mit räuberischer Hinterlist an jeder X-beliebigen Stelle des Spielplanes zwischen zwei Feldern gesetzt werden, um somit die Mitstreiter bei dem Wettlauf um den Schatz zu behindern; jedoch kann der Hindernis-Busch **nicht** direkt vor oder hinter eine andere Spielfigur gesetzt werden! Das heißt, zwischen Räuber und Busch muß **mindestens** ein Feld Abstand bleiben.

5. Der Weg zum Schatz ist **frei wählbar**. Mit jedem Wurf kann die Zugrichtung geändert werden.
6. Kann man mit der vollen Augenzahl durch die Hindernisse nicht vor oder zurück, so verfällt sie. — Der Spieler setzt aus.
7. Auf ein schon besetztes Feld kann ein anderer Räuber **nicht** ziehen; er muß entweder die Richtung wechseln oder den Zug verfallen lassen. Ein Überspringen der anderen Figur ist hingegen erlaubt.
8. Gewinner ist derjenige, der als erster mit seiner Spielfigur das zentrale Feld mit dem Schatz erreicht. Dies ist nur möglich, wenn man mit der gewürfelten Augenzahl **genau darauf** gelangt.

### Eine zusätzliche Spielvariante

Regeln wie oben, jedoch zu Punkt 7 noch folgende Änderung:

Würfelt ein Spieler eine Augenzahl, mit der er **genau** auf ein schon besetztes Feld gelangt, darf er den dort stehenden Räuber entfernen und auf einen der beiden braunen Kreise am Spielfeldrand setzen. Von dort aus muß sich der „Verbannte“ seinen Weg durch das Labyrinth von neuem suchen.