

Spielregeln „Die Schatzinsel“ (1087)

Ziel:

Die Spieler versuchen, durch geschickte Planung beim Heben von Schätzen möglichst viele Punkte zu erzielen.

Am Anfang kommt das Spielbrett in die Tischmitte. Jeder erhält einen Sichtschirm, den er vor sich aufstellt und eine Spielfigur, die auf das Startfeld der Siegpunkteleiste kommt. Dann mischt ein Spieler die Kärtchen gut durch und zieht eines, welches aufgedeckt auf ein beliebiges Feld gelegt wird. Die Koordinaten-Seiten des Kärtchens müssen dabei zu den beiden Seiten mit den Ausstanzungen des Spielbretts weisen. Anschließend werden die entsprechenden Ziffern in die Reihe bzw. Spalte gesetzt. Danach werden die beiden Koordinatenreihen vervollständigt. Mit diesem Aufbau ist gewährleistet, dass die Insel in jeder Partie anders aussieht. Je nach Spielerzahl gibt es für jeden Spieler einige Kärtchen, Schatzkisten und Wachen. Außerdem kommen noch einige weitere Wachen neben die offen ausliegenden Restkärtchen. Der aktive Spieler kann in seinem Zug aus einer Vielzahl von Möglichkeiten eine auswählen. Ein Passen ist nicht erlaubt.

Die erste Spielmöglichkeit besteht im Ziehen eines freien Kartenteils, welches neben dem Spielplan liegt. Das Kärtchen wird hinter den Sichtschirm gelegt. Eine andere Möglichkeit ist das Nehmen einer der freien Wachen, die bei Spielbeginn neben dem Brett stehen. Auch diese Figur kommt hinter den Sichtschirm.

Dann kann ein Spieler als dritte Alternative Kärtchen auslegen. Das erste ausgelegte Kärtchen darf beliebig sein und wird entsprechend seinen Koordinaten abgelegt. Weitere Kärtchen, die in diesem Zug gelegt werden, müssen jeweils an das gerade vorher ausgelegte Kärtchen angrenzen.

Wenn ein Kärtchen frei ausgelegt wird und an kein anderes Kärtchen waagerecht oder senkrecht angrenzt, erhält der Spieler so viele Punkte, wie leere Planfelder in direkter Folge waagerecht und senkrecht an dieses Kärtchen anstoßen.

Wird ein Kärtchen dagegen neben ein anderes gelegt, bekommt der Spieler dafür so viele Siegpunkte, wie Kartenteile in direkter Folge senkrecht und waagrecht (inkl. dem gelegten Teil) zusammenhängen. Die Siegpunkte werden mit der Spielfigur auf der Punkteleiste angezeigt.

Die nächste Möglichkeit besteht darin, einen oder mehrere Schätze zu heben. Dazu wird auf ein ausliegendes Kärtchen mit Kreuz eine Schatztruhe abgestellt. Das Setzen einer Schatztruhe bringt so viele Siegpunkte, wie Schatztruhen auf dem Brett stehen.

Schließlich kann ein Spieler sich auch entscheiden, eine oder mehrere Wachen auf dem Brett zu platzieren. Diese können nur neben eine Schatztruhe gestellt werden und bringen dem Spieler so viele Siegpunkte, wie Wachen und Schatztruhen auf dem Spielbrett vorhanden sind.

Spielende:

Die Partie ist vorbei, wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges weder Kärtchen, noch Wachen oder Schatztruhen hinter seinem Sichtschirm hat. Als Bonus erhält er dann sieben weitere Siegpunkte. Es gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur auf der Leiste am weitesten vorne steht.