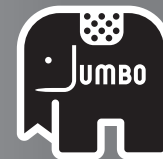




**memo  
extra**



# Schatzjagd



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.  
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.  
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Visit: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu).  
Made in The Netherlands.  
Invented by Brad Ross



0-3

**Vorsicht:** Dieses Spiel enthält kleine Teile, an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

12542

## Spielregeln

**Auf einer einsamen Insel liegt ein Schatz. Wer diese Insel als Erster erreicht, bringt den Schatz in seinen Besitz und gewinnt dadurch das Spiel. Um zu gewinnen, brauchen die Spieler ein gutes Gedächtnis sowie auch ein wenig Piraten-Geschick.**

#### **Ziel des Spiels:**

Der Spieler, der mit seinem Spielstein als Erster die Schatzinsel erreicht, gewinnt das Spiel.

#### **Inhalt:**

- 1 Spielbrett
- 16 Piratenkarten
- 4 Spielsteine
- 4 Geisterschiffe

#### **Vorbereitung:**

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. Die 16 Karten werden gut gemischt und verdeckt auf die 16 Felder in der Mitte des Spielbretts gelegt (pro Feld eine Karte). Jeder Spieler wählt einen Spielstein aus und stellt ihn auf das Startfeld. Die Spieler entscheiden, wer anfängt.

#### **So wird „Schatzjagd“ gespielt:**

Der Spieler, der am Zug ist, dreht zwei Karten auf dem Spielbrett um. Wenn die umgedrehten Karten nicht identisch sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn die zwei Karten identisch sind, dann:

1. bewegt der Spieler seinen Spielstein um die Anzahl Felder weiter, die auf den Karten genannt wird.
2. dreht er die beiden Karten wieder um, so dass sie wieder verdeckt liegen.
3. legt er auf eine der beiden nun wieder verdeckt abgelegten Karten ein „Geisterschiff“.  
Dadurch wird diese Memokarte blockiert. Memokarten, auf denen ein Geisterschiff liegt, dürfen von allen Spielern nicht umgedreht werden. Zum Spiel gehören vier Geisterschiffkarten. Wenn alle vier Geisterschiffkarten bereits auf Memokarten liegen und ein Spieler wieder eine Kombination findet, dann wählt er ein Geisterschiff aus, das bereits im Spiel ist, und legt es auf eine der Karten der gerade gefundenen Kombination. Er kann dabei selbst entscheiden, welches Geisterschiff er auswählt. Dadurch wird eine blockierte Memokarte wieder befreit.

*Tipp: Der Spieler sollte ein Geisterschiff auswählen, von dem er weiß, dass man mit der darunter liegenden Karte NICHT viele Felder vorrücken darf. Denn danach ist der nächste Spieler dran...*

4. ist der nächste Spieler am Zug.

#### **Die zwei Inseln unterwegs:**

Wenn ein Spieler mit seinem Spielstein unterwegs auf eine Insel kommt, darf er zwei zusätzliche Felder vorrücken. Daher sollten die Spieler versuchen, eine Memo-Kombination zu finden, mit der sie die nötige Anzahl von Feldern weiterziehen können, um genau auf einer dieser Inseln zu landen.

#### **Der Gewinner:**

Wer als Erster auf der Schatzinsel landet oder über die Schatzinsel kommt, gewinnt das Spiel.

#### **Junge Piraten:**

Bei einer einfacheren Spielvariante werden die Geisterschiffe weggelassen und es gelten die speziellen Regeln für die dazwischen liegenden Inseln nicht.