

# SCHATZ-HATZ

Ein Spiel von Christian Lemay  
Illustriert von NILS (artbynils.com)

Oooh, die großen Pyramiden! Voller Schätze, die nur auf dich warten. Leider bist du nicht allein – und diese lästigen anderen Forscher, haben Spaß daran, uralte Wächter zu wecken und sie auf dich zu hetzen. Aber du bist ja schlau und schnell, also sollte das kein Problem sein, oder?



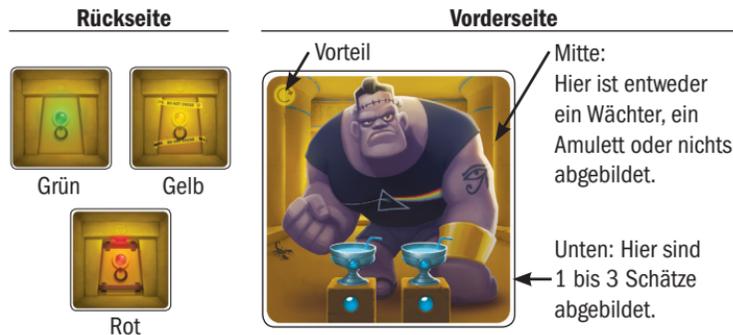
## Spielmaterial

- 54 Raumkarten  
(12 rote, 18 gelbe und 24 grüne)  
sowie 2 Übersichtskarten
- 12 Wertungsmarker
- Diese Spielregel



Scorpion Masqué

## Aufbau der Karten



## Spielziel

Hol die meisten Punkte, indem du die Schätze der Pyramide plünderst.

## Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt sich zwei identische Wertungsmarker. Legt je 1 davon auf das Feld 0 der Wertungsleiste, die sich auf der Innenseite der Schachtel befindet. Lasst den anderen zur Erinnerung vor euch liegen.

Mischt die Raumkarten, teilt den Kartensatz in zwei gleich große Stapel und legt sie nebeneinander auf den Tisch. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.



2

## Spielablauf

Wer zuletzt einen Film mit einer Mumie gesehen hat, beginnt. In deinem Zug entscheidest du dich für **eine** von 3 Aktionen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### 1. Plündern

Du **musst** diese Aktion wählen, wenn keine Karte vor dir ausliegt.

Ziehe die oberste Karte von einem der zwei Stapel. Schau sie dir geheim an und lege sie verdeckt vor dir ab. Die Rückseiten aller vor dir liegenden Karten müssen jederzeit sichtbar sein. Du darfst dir deine Karten jederzeit anschauen, aber lasse sie niemanden sehen.

### 2. Entkommen

Decke alle deine Karten auf. Zähle die Schatzsymbole und ziehe deinen Marker auf der Wertungsleiste um so viele Felder weiter. Ignoriere alle Wächter und Amulette auf deinen Karten.

**Bonus:** Zeigen mehrere Karten dieselbe Schatzart, erhältst du für diese Schatzart die doppelte Punktezahl und rückst entsprechend auf der Wertungsleiste vor.

Wirf danach alle deine Karten ab.



3

### 3. Erwecken

Um diese Aktion durchführen zu können, **musst** du mindestens 1 Karte vor dir liegen haben (außer in Partien zu zweit).

Decke alle Karten auf, die vor einem anderen Spieler liegen. Zähle die Anzahl der Amulette und vergleiche sie mit der Anzahl der Wächter.

- Hat der Spieler gleich viele oder mehr Amulette als Wächter, schafft er es zu entkommen! Er wertet seine Karten sofort (und wirft sie ab), als hätte er die Aktion „Entkommen“ gewählt.
- Hat der Spieler mehr Wächter als Amulette, wird er erwischt! Er wirft alle seine Karten ab und du erhältst den Vorteil jeder aufgedeckten Wächterart.



**Mumie**

Werte die aufgedeckten Karten, als hättest du die Aktion „Entkommen“ gewählt.

+ **Werwolf**



Ziehe von jedem Stapel eine Karte. Behalte von diesen 0, 1 oder 2 Karten und wirf die übrigen ab.



**Frank**

Führe direkt noch einen Zug aus.

4

Du erhältst den Vorteil jeder Wächterart nur **einmal**, egal wie viele Wächter einer Art du aufdeckst. Deckst du verschiedene Wächter auf, führe zuerst die Mumie aus, dann den Werwolf, dann Frank.

*Beispiel: Du hast 1 Amulett und 3 Wächter aufgedeckt (1 Werwolf und 2 Franks): Da du mehr Wächter als Amulette aufgedeckt hast, erhältst du die Vorteile des Werwolfs und von Frank – in dieser Reihenfolge. Ziehe 2 Karten und behalte davon 0, 1 oder 2. Führe danach einen weiteren Zug mit der Aktion deiner Wahl aus. Da du jeden Wächter-Vorteil nur einmal erhältst, führst du nur 1 weiteren Zug aus.*



### Spielende

Sobald ein Spieler **35 oder mehr Punkte** hat (30 in Partien zu sechst), endet die Partie. Alle Spieler decken noch die vor ihnen liegenden Karten auf und werten sie. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler die Platzierung.

### Gefahrenstufe und leere Stapel

Die Karten-Rückseiten zeigen an, wie wahrscheinlich es ist, auf einen Wächter zu stoßen. Grün: in jedem vierten Raum; Gelb: in jedem dritten Raum; Rot: in jedem zweiten Raum. Je gefährlicher ein Raum, desto größer der Schatz!

Sollte ein Stapel leer sein, mischt den anderen Stapel und den Ablagestapel zusammen und bildet zwei neue Stapel.

5

### Partien zu zweit

In Partien zu zweit dürft ihr die Aktion „Erwecken“ auch dann durchführen, wenn ihr keine Karte vor euch ausliegen habt.

### Credits

Wenn euch dieses Spiel gefallen hat, schaut euch auch unsere anderen Spiele an:

[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)

[facebook.com/scorpionmasque](https://facebook.com/scorpionmasque)

[twitter: @scorpionmasque](https://twitter.com/scorpionmasque)

Die Verwendung der Karten, der Illustrationen, des Titels sowie des Namens „Le Scorpion masqué“ und des „Le Scorpion masqué“-Logos ist nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion masqué inc gestattet.  
© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Wir unterstützen nachhaltige Forstwirtschaft!

### Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat: Sebastian Rapp,  
Sebastian Wenzlaff

6

