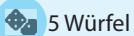




2-4 Spielerinnen 15-30 min 6+

Inhalt



5 Würfel



4 Goldmünzen

Schatzkarten Booklet (48 Schatzkatzen)

Scratch Island ist ein Würfel- & Rubbel-Spiel bei dem Du auf der Tempel Insel ein Abenteuer erlebst. Wirst Du der größte Schatzjäger?

DAS SPIEL

Wer an der Reihe ist würfelt und rubbelt einen Pfad auf der eigenen Schatzkarte frei, um zu punkten. Die 4 farbigen Schatztruhen bringen die meisten Punkte ein, aber auch andere Schätze können auf dem Weg ausgegraben werden, um noch mehr Punkte zu erzielen!

DAS SPIEL GEWINNEN

Am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte hat!
Bei Gleichstand gewinnt, wer zuerst alle 4 Schatztruhen geöffnet hat.

SPIELAUFBAU

1. Schaut, wie viele mitspielen:

- Bei 2 oder 3 Personen: 2 blaue + 2 orange Würfel
- Bei 4 Personen: nehmt zusätzlich den gelben Würfel

2. Jede Person nimmt eine Schatzkarte aus dem Booklet und legt diese vor sich ab, dazu eine Goldmünze zum Freirubbeln. Denkt daran, dass ihr für jedes neue Spiel neue Schatzkarten verwenden müsst.

3. Legt die Würfel für alle gut erreichbar bereit

4. Wer zuletzt einen echten Schatz gefunden hat, beginnt!

SPIELABLAUF

Startet von eurem Boot aus und rubbelt einen Weg zu einem roten Kreuz eurer Wahl auf der Schatzkarte frei, dort könnt ihr Schlüssel finden.

In der ersten Runde muss das Bootsfeld Teil des ersten gewürfelten Symbols sein. Damit beginnt euer Weg. Zum Beispiel:



Ein rotes Kreuz kann einen farbigen Schlüssel enthalten (blau, rot, grün oder gelb). Mit einem passenden Schlüssel könnt ihr später eine der vier Schatztruhen in den Ecken öffnen – sobald ihr dorthin einen Weg freierubbelt habt.

ZUGREIHENFOLGE

Wer an der Reihe ist, würfelt alle 4 (bzw. 5 bei 4 Spielenden) Würfel und wählt 2 beliebige davon aus. Du darfst die auf den Würfeln abgebildeten Motive eins nach dem anderen auf der Schatzkarte freirubbeln.

Du kannst nur Felder freirubbeln, die mit deinem bisherigen freien Weg verbunden sind. Dann geht's im Uhrzeigersinn weiter: Die nächste Person nimmt einen der übrigen Würfel und rubbelt anschließend Felder frei, die dem Motiv des Würfels entsprechen – ebenfalls angrenzend an den eigenen Weg.

In einem Spiel zu dritt oder viert wird dies so lange fortgesetzt, bis alle einen Würfel (im Uhrzeigersinn) ausgewählt haben.

In einem Spiel zu zweit bleibt am Ende der Runde ein Würfel offen liegen.

Ist die Runde abgeschlossen, würfelt die nächste Person im Uhrzeigersinn mit allen Würfeln. Der Prozess des Würfelziehens und Freirubbelns geht wie oben beschrieben weiter, bis alle an der Reihe waren und eine neue Runde beginnt.



WÜRFEL UND IHRE MOTIVE

Auf jedem Würfel findest Du verschiedene Motive in Form von Quadraten. Mit diesen Motiven rubbelst Du einen Weg auf Deiner Schatzkarte frei. Einige Beispiele:



Das linke Motiv ermöglicht es, 4 Quadrate in dieser Form freirubbeln. Mit dem rechten Motiv können 2 Quadrate freigerubbelt werden.



Beachte: Ein Quadrat, das einmal freigerubbelt wurde, kann nicht noch einmal, als Teil eines Motivs verwendet werden. Du kannst nicht durch Wände oder Felsen rubbeln, es sei denn, das Motiv erlaubt es. Um eine Schatztruhe freizurubbeln, brauchst Du den passenden Schlüssel .

Wenn Du einen Würfel wählst, muss das erste Feld des Motivs direkt an ein freigerubbeltes Feld angrenzen. Rubble immer nur ein Feld auf einmal frei, falls dort eine Schlange lauert! Passt das gewählte Motiv nicht auf deine Schatzkarte, kannst Du nicht freirubbeln – auch nicht teilweise. Falls keine passende Form zum Freirubbeln da ist, beende einfach deinen Zug.



Vorsicht vor der Schlange! Wenn Du ein Feld freirubbelst, das die Schlange aufdeckt, endet dein Zug sofort - unabhängig von anderen Feldern, die du noch freirubbeln kannst oder verbleibenden Würfeln. Jedes Schatzsymbol, dass du gefunden hast, bevor du der Schlange begegnet bist, wird trotzdem freigerubbelt (am unteren Rand deiner Karte).



Sei vorsichtig, wenn Du deine Schatzkarte freirubbelst:
Bleibe innerhalb der Quadrate, die Du freirubbeln willst
und folge dem Motiv auf dem Würfel!



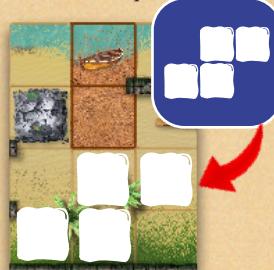
Die Spitzhacke ist stark genug, um ein Felsquadrat freizurubbeln. Alternativ kannst Du mit dem Spitzhackensymbol ein einzelnes Feld freirubbeln, welches mit Deinem Weg verbunden ist.

Wenn während Deines Zugs die Spitzhacke zusammen mit einem anderen Motiv geworfen wird, darfst Du die beiden Würfel kombinieren. Du kannst ein beliebiges Feld eines Motivs auf dem anderen Würfel durch die Spitzhacke ersetzen, um ein Felsenfeld zu entfernen.

Zum Beispiel:



Zum Beispiel:



SCHATZSYMBOLE AUSGRABEN

Wenn Du ein Schatzsymbol freirubbelst (z. B.) , rubblest Du das gleiche Symbol am unteren Rand Deiner Schatzkarte frei, um Deine gefundenen Schätze zu markieren und Punkte zu sammeln. Einige Schatzsymbole haben mehrere Symbole nebeneinander. Hast Du alle diese Symbole gesammelt, rubblest Du das offene Schatztruhen-Symbol neben den gesammelten Schätzen frei und Du enthüllst die verdienten Punkte. Andere können die Belohnung für dieses Schatzsymbol nicht mehr sammeln und müssen das entsprechende durchkreuzte Symbol auf ihrer eigenen Schatzkarte unten freirubbeln.

EINEN SCHATZ ÖFFNEN

Es gibt 4 farbige Schatztruhen, eine in jeder Ecke. Sobald Du einen Schlüssel einer Farbe gefunden hast (versteckt unter 4 von 6 roten Kreuzen), kannst Du die entsprechende Truhe öffnen, wenn der Weg dorthin freigerubbelt ist. Die Truhe wird wie jedes andere Feld mit einem Würfel freigerubbelt. Unter jeder Schatztruhe steht, wie viele Punkte sie bringt.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn jemand die 4. und letzte farbige Truhe auf der eigenen Schatzkarte öffnet. In diesem Zug darf diese Person noch alle verfügbaren Motive freirubbeln und weitere Punkte sammeln. Alle, die in dieser Runde noch am Zug sind, können würfeln, rubblen und sogar Schatztruhen öffnen.

Zum Spielende zählt ihr die Punkte aus den geöffneten Schatztruhen in jeder Ecke und addiert die Punkte aus den gesammelten Schatzsymbolen auf eurer Schatzkarte. Man kann höchstens 30 Punkte sammeln.

Ladet die Regeln in anderen Sprachen herunter oder kauft neue Schatzkarten unter:
www.scratchisland.com

