

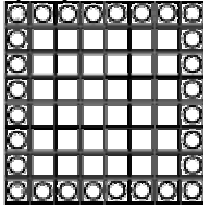
HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten weisses Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiss oder Farbdruck. (Die Karten sehen in Farbe natürlich schöner aus.)
Nur die Spielfiguren müssen färbig sein! (eigene Figuren nehmen oder farbig ausdrucken bzw. anmalen)

CHECKLISTE " 9 SCHÄTZE ":

(Spielmaterial für 4 Spieler) (Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (3 Seiten)
 - Spielplan Teil 1 (1 Seite)
 - Spielplan Teil 2 (1 Seite)
 - Kleine Karten und Spielfiguren (1 Seite)
 - Grosse Karten (1 Seite)
- **Spielplan**-Teile ausschneiden und zusammensetzen (Tip: auf stärkeres Papier kleben).



- **Karten** ausschneiden. (36 kleine Karten, 9 grosse Karten)
- **Spielfiguren:** wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden.(farbig ausdrucken oder anmalen). Jeder Spieler bekommt 2 Figuren derselben Farbe.

TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!
Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, geklebt, angemalt, etc ist - kann's losgehen!

9 SCHÄTZE - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN

VORBEREITUNG & SPIELBEGINN:

- Für jeden Spieler: 2 Spielfiguren einer Farbe
- KLEINE KARTEN mischen & einzeln mit der Vorderseite nach oben auf den Spielplan (36 Quadrate) legen.
- GROSSE KARTEN mischen & den ganzen Stoß mit der Rückseite nach oben in die Mitte legen:
Niemand darf diese Karten, bis zum Schluß, sehen!!!
- Jeder stellt seine 2 FIGUREN auf ein Eckfeld (nicht mehrere Spieler auf einem)
- STARTSPIELER wählen (der jüngste, älteste, größte, kleinste, würfeln, knobeln, wettlaufen,.....)
Der Startspieler erhält den 'Startspielerstein'.

SPIELRUNDEN:

1) SPIELZAHL: die Spielzahl bestimmt, wieviele Felder die Figuren ziehen dürfen!
Der Startspieler wählt eine Spielzahl zwischen 1 und 9. Sie gilt EINE RUNDE LANG FÜR ALLE SPIELER!

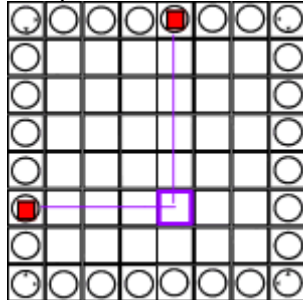
9 SCHÄTZE - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN (2)

2) SPIELZAHL ZIEHEN - KLEINE KARTEN ERHALTEN - Ziel ist es, die kleinen Karten zu bekommen:

Die Figuren ziehen auf den 'Randfeldern'. Am besten mit einer Figur waagrecht, mit der anderen senkrecht, um zu einer Karte zu kommen:

Man erhält die Karte von dem Feld, wo sich die Reihe der einen und die Spalte der anderen eigenen Spielfigur 'treffen'. siehe Grafik:

Beispiel:



- Liegt keine Karte auf dem Feld - Pech. Erst nachsehen was man erreichen kann, dann ziehen.
- Der Spieler erhält die erreichte Karte und legt sie verdeckt vor sich.
- Man darf sich aussuchen wieviele Felder jede Figur zieht, INSGESAMT muss es die SPIELZAHL ergeben! (auch möglich: eine Figur zieht gar nicht, zweite Figur zieht Spielzahl)
- Nicht vor und zurück mit einer Figur.
- Andere Spielfiguren 'überspringen' erlaubt. (Feld mitzählen)
- Nicht auf Felder ziehen, auf denen Spielfiguren stehen.
- Eckfelder zählen auch.

Tip: wer zusammenpassende Karten hat - 4 kleine bilden jeweils eine grosse Schatzkarte - bekommt nachher mehr Punkte und hat bessere Gewinnchancen!

3) REIHENFOLGE & VERLAUF DER SPIELRUNDEN:

- Startspieler wählt Spielzahl & zieht - nächster (im Uhrzeigersinn) zieht - nächster... bis alle an der Reihe waren.
 - Nächste Runde: NEUER Startspieler = linker Nachbar des vorigen Startspielers: erhält den Startspielerstein, wählt Spielzahl & zieht - nächster.....bis alle an der Reihe waren.
 - Nächste Runde: neuer Startspieler.....
- Der Startspielerstein wird immer an den neuen Startspieler weitergegeben.

Es wird so lange gespielt, bis ALLE KLEINEN KARTEN vom Spielplan 'abgeräumt' sind!!!

Anmerkung:

kann kein Spieler mehr eine kleine Karte erreichen (meist die letzte Karte - Felder versperrt von anderen Figuren) wird um die Karte geknobelt:

- Jeder Spieler nimmt seine 2 Spielfiguren in die Hand. Versteckt nimmt jeder 0, 1 oder 2 Figuren und hält die verschlossene Faust in die Mitte. Jetzt müssen die Spieler erraten, wieviele Figuren alle Spieler insgesamt gesetzt haben. Der Startspieler sagt eine Zahl - linker Nachbar sagt eine andere Zahl - (3 Spieler: 0-6 / 4 Spieler: 0-8). Dann decken alle auf. Wer die Anzahl erraten hat, erhält die Karte!

Spielplan zur Seite stellen. Grosse Schatzkarten darf niemand sehen!
Jetzt beginnt der "**Bazar**":

9 SCHÄTZE - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN (3) "BAZAR"

Jetzt ermittelt jeder, wieviel seine kleinen Schatzkarten wert sind - mit diesem 'Geld' wird dann um mehr Karten gefeilscht... Ein Spieler notiert für alle:

- 1) **"GELD" ZÄHLEN:** 4 zusammenpassende Karten: 10
3 zusammenpassende Karten: 6
2 zusammenpassende Karten: 3
Einzelne Karten: je 1

A	B	C	D
12	16	12	19

Mit diesem 'Guthaben' wird nun am Bazar gehandelt:

- 2) **QUARTETT WEGLEGEN:** Wer 4 zusammenpassende Karten hat, legt sie zur Seite.
Am Schluss bekommt jeder Punkte für komplette Schatzkarten!

- 3) **KARTEN SETZEN:** Jeder Spieler legt eine beliebige Karte offen in die Mitte des Spieltisches: erst Startspieler (der Startspielerstein wird weitergegeben wie zuvor), dann weiter im Uhrzeigersinn.

- 4) **GELD BIETEN:** der Startspieler beginnt für alle gesetzten Karten einen Betrag zu bieten (z.B.: 1).

Es geht im Uhrzeigersinn weiter: jeder kann immer um 1 mehr als der vorige bieten.

- Wer nichts bieten will sagt 'weiter' und darf in dieser Runde nicht mehr bieten.

- Bietet niemand, erhält der Startspieler die Karten um sein Gebot.

- Wer das letzte Gebot macht (kein anderer bietet mehr) - **erhält die Karten zu diesem Preis.**

Das Geld wird dem Spieler von seinem 'Guthaben' abgezogen.

A
12
-7
5
-4
1

- 5) **NEUER STARTSPIELER ist der linke Nachbar des vorigen: Startspielerstein weitergeben - Karten setzen - bieten -.....**

- 6) **DER BAZAR DAUERT SO LANGE BIS KEIN SPIELER MEHR GELD HAT oder es gibt keine Karten mehr zum Setzen.**

- Spielen am Schluss z.B. nurmehr 2 Spieler - sind sie abwechselnd Startspieler - das Bazarsystem bleibt gleich!

- Haben die Spieler noch Geld, aber jeder hat nur Quartetts - gibt es keine Karten mehr zu setzen und der Bazar ist zu Ende.

Wichtige Bazar-Spielregeln:

- **QUARTETT:** wenn man 4 zusammenpassende Karten hat - immer zur Seite legen. (diese nicht mehr setzen)

- **KEINE KARTEN:** hat ein Spieler keine Karten mehr kann er auch keine setzen. So wird um weniger Karten gehandelt. Hat der Spieler noch Geld kann er wieder Karten kaufen!

- **KEIN GELD:** hat ein Spieler kein Geld mehr, kann er nicht mitbieten und somit nichts mehr kaufen! Hat derjenige noch Karten, muss er auch bei jeder Runde eine Karte setzen!

- Ein Spieler der kein Geld mehr hat, kann auch nicht mehr Startspieler sein! (Startspielerstein an den nächsten weitergeben).

- **So lange spielen bis kein Spieler mehr Geld hat bzw. bis es keine Karten mehr zum Setzen gibt!**

(z.B. auch weiterspielen wenn nurmehr ein Spieler Geld hat und andere noch Karten! Dann kann sie dieser Spieler noch kaufen!)

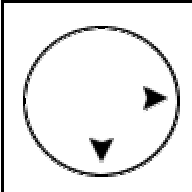
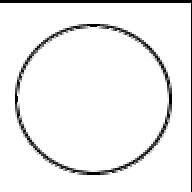
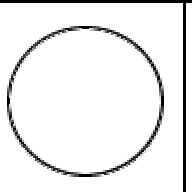
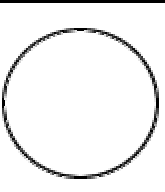
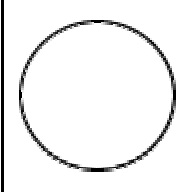
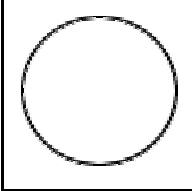
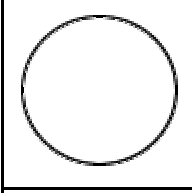
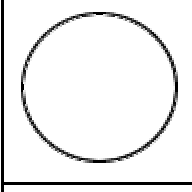
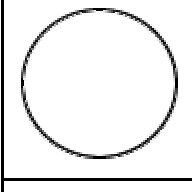
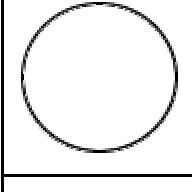
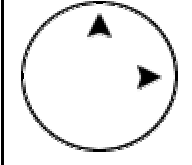
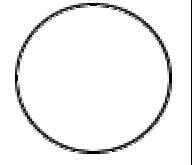
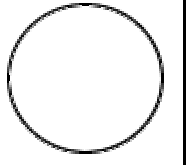
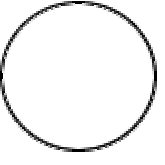
SPIELENDEN: GROSSE SCHATZKARTEN AUFDECKEN & PUNKTE ZÄHLEN:

Nacheinander grosse Schatzkarten aufdecken: wer das Quartett besitzt erhält die entsprechenden Punkte!

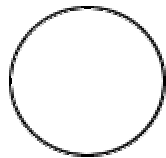
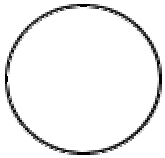
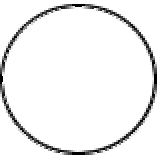
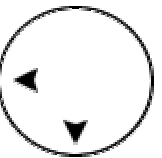
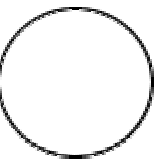
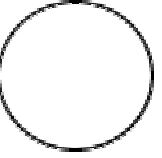
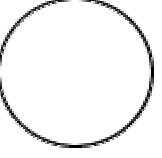
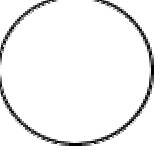
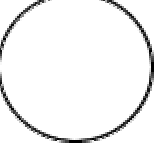
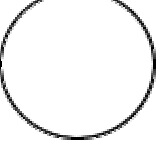
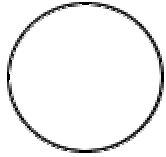
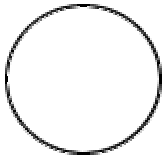
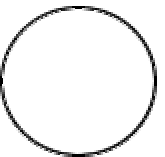
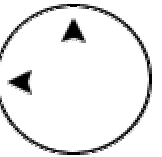
PUNKTE: oberste Karte - 1 Punkt, nächste Karte - 2 Punkte / nächste Karten - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 Punkte

SIEGER = der Spieler mit den meisten Punkten!!!

Spielplan Teil 1

Spielplan Teil 2

Kleine Schatzkarten:



Spielfiguren:



Grosse Schatzkarten:



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!