

# SPIELREGELN

## ~ ZIEL DES SPIELS ~

Der Zauberer hat dich, einen bettelarmen Gassenjungen wie Aladdin, in eine Höhle geschickt, um nach einer magischen Lampe zu suchen. Einer Legende nach lässt sich mit der Lampe ein Dschinn rufen, der Wünsche erfüllen kann. Doch die Höhle beherbergt auch sagemumwobene Schätze, die auf verschiedenfarbige Truhen aufgeteilt sind. Falls du nicht zu gierig bist, kann dies deine große Chance sein, reich zu werden!

## ~ SPIELMATERIAL ~

- ◉ 5 **Truhenplättchen** 
- ◉ 5 **Würfel**
- ◉ 78 **Truhenkarten** (mit 3 Rückseiten: Bronze  , Silber  und Gold  ; je Farbe 1 Zaubererkarte)
- ◉ 25 **Lampenkarten** 
- ◉ 1 **Magischer Ring**  (für die Variante *Mein Schatz*)
- ◉ 8 **Startkarten** (die wertvolle Edelsteine darstellen) 

## ~ SPIELAUFBAU ~

Das Beiblatt auf der letzten Seite des Märchens zeigt einen beispielhaften Aufbau für eine Partie zu viert.

1. Mischt die Lampenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
2. Bildet für jede Truhenfarbe (Bronze, Silber und Gold) einen Stapel und legt alle drei Stapel an eine Seite des Tisches:
  - Sucht aus jedem Stapel die Zaubererkarte heraus (siehe Abbildung rechts) und legt sie vorerst beiseite.
  - Mischt die 3 Stapel gut durch.
  - Legt nun in jeden Truhenstapel die passende Zaubererkarte als sechste Karte von unten (es sind also noch 5 Karten darunter).
3. Jeder Spieler nimmt sich ein Truhenplättchen und einen Würfel, und legt beides vor sich. **Bei 2 Spielern nimmt sich jeder Spieler 2 Würfel.**
4. Mischt die 8 Startkarten und teilt eine an jeden Spieler aus. Diese Karte wird offen ausgelegt und stellt die Startbeute dar. Legt die übrigen Startkarten auf den Ablagestapel. **Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 2 Startkarten.**
5. Lasst vor euch etwas Platz für die vielen Schätze, die ihr im Verlauf des Spiels sammeln werdet!



# - SPIELABLAUF -

## Überblick

Eine Spielrunde besteht aus 3 Schritten, in denen **alle gleichzeitig spielen**. Zuerst wählt jeder Spieler geheim, wie viele Truhenkarten er ziehen möchte und von welchem Stapel. Danach gilt es, als Schnellster den Dschinn zu rufen. Schließlich dürfen alle, die nicht zu gierig waren, Truhenkarten ziehen. Doch nehmt euch dabei vor gefährlichen Skorpionen in Acht! **Das Spiel endet**, sobald ein Spieler eine der 3 Zaubererkarten zieht, wodurch sich die Höhle schließt.

## Ablauf einer Runde

Eine Spielrunde besteht aus 3 Schritten: - **Eine Truhe wählen**  
- **Den Dschinn rufen**  
- **Die Truhen durchsuchen**

### 1. Eine Truhe wählen

Jeder Spieler hält eine Hand vor sein Truhenplättchen und wählt im Geheimen eine Würfel-  
seite (von 1 bis 6). Dann legen alle Spieler ihren Würfel (mit der gewählten Seite nach oben)  
auf eines der 3 Felder ihres Truhenplättchens:

- ◆ Das Feld bestimmt die **Farbe des Truhenstapels**, von dem der Spieler ziehen möchte.
- ◆ Der Wert des Würfels bestimmt, **wie viele Karten** der Spieler (maximal) vom gewählten Stapel ziehen darf.

*In diesem Beispiel entscheidet sich Maja dafür, bis zu 4 Karten vom goldenen Truhenstapel zu ziehen.*



**Bei 2 Spielern:** Jeder Spieler legt seine beiden Würfel auf zwei verschiedene Felder seines Truhenplättchens. Die Würfel können die gleiche oder unterschiedliche Seiten zeigen.

### Seid nicht zu gierig!

Falls mehrere Spieler vom gleichen Stapel ziehen möchten, darf nur der Spieler mit der kleinsten gewählten Würfelzahl in Schritt 3 die Truhe durchsuchen!

## 2. Den Dschinn rufen

### **Enthüllt die Truhen!**

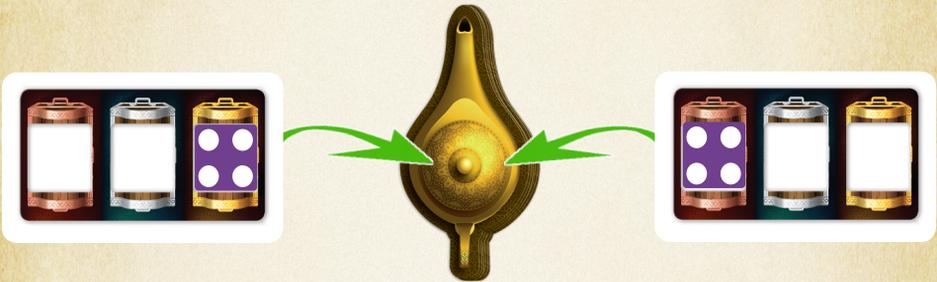
Zählt bis 3 und nehmt dann **gleichzeitig** eure Hände von euren Truhen weg, sodass alle Spieler sehen können, wer sich für welche Truhe entschieden hat.

### **Reibt an der Lampe!**

Nun haben alle Spieler mit **gleichen Würfelseiten** (egal auf welcher Farbe sie liegen) die Chance, an der Wunderlampe zu reiben, indem sie als Erste mit der Hand auf den Stapel mit den Lampenkarten tippen.

Der schnellste Spieler darf dann den Dschinn rufen.

*Beispiel: Falls zwei Spieler auf ihren Würfeln jeweils die 4 gewählt haben, darf der erste von ihnen, der auf den Stapel mit den Lampenkarten tippt, den Dschinn rufen.*



**Bei 2 Spielern:** Falls ein Spieler auf seinen beiden Würfeln dieselbe Zahl gewählt hat (z. B. zwei 5er), darf er nicht an der Lampe reiben, sondern nur, falls sein Gegenspieler auch mindestens eine 5 gewählt hat.

In einer Partie mit 4 oder 5 Spielern kann es vorkommen, dass zwei Würfelseiten mehrfach gewählt werden (z. B. zwei Würfel mit einer 3 und zwei mit einer 5). Alle Spieler, deren Seite mehrfach gewählt wurde, müssen auf die Wunderlampe tippen.

In diesem Fall wird der Dschinn sogar zweimal gerufen: Zuerst von dem schnelleren Spieler aus der Gruppe mit der kleineren Würfelzahl und danach von dem schnelleren Spieler aus der Gruppe mit der höheren Würfelzahl.

Beispiel: Tim und Tom haben die 3 gewählt, Anna und Anke jeweils die 5. Tim und Anna waren die Schnellsten und daher ruft erst Tim den Dschinn, gefolgt von Anna.

**Bei 2 Spielern:** Ein Spieler kann den Dschinn nicht mehr als einmal pro Runde rufen.



## Was passiert, wenn ich die Lampe fälschlicherweise reibe?

(Kein Spieler hat dieselbe Würfelseite wie ich gewählt...)

Nun, dies ist ein ernster Regelverstoß, der den Dschinn wütend macht!

Um ihn zu beruhigen, musst du einen Mitspieler wählen, der von dir eine Karte mit einem Edelstein oder Schmuckstück seiner Wahl nehmen darf. Talismane, Schmuck aus kompletten Sets und der Magische Ring (aus der Variante *Mein Schatz*) sind tabu.

Falls andere Spieler die Lampe richtigerweise gerieben haben, fahren sie normal fort, nachdem der Dschinn beruhigt wurde.

### Lass deine Wünsche wahr werden!

Wer den Dschinn erfolgreich gerufen hat (ein oder zwei Spieler), hat bis zu **3 Wünsche** frei:

- ◆ Decke die oberste Karte vom Lampenstapel auf und lies sie laut vor. Wenn dir gefällt, was der Dschinn dir anbietet, darfst du den Effekt nutzen und die Karte danach unter den Stapel legen. Es geht dann mit dem nächsten Schritt **Die Truhen durchsuchen** weiter.
- ◆ Wenn dir auch die zweite Karte nicht gefällt, kannst du auch sie unter den Stapel legen und eine dritte und letzte Karte ziehen. Lies sie laut vor und falls sie dir gefällt, führst du ihren Effekt aus und legst sie unter den Stapel. Es geht dann mit dem nächsten Schritt **Die Truhen durchsuchen** weiter.
- ◆ Möchtest du auch die zweite Karte nicht nutzen, legst du sie unter den Stapel, ohne ihren Effekt auszuführen und ziehst eine dritte (und letzte) Lampenkarte. Lies sie laut vor. Dieses Mal **musst du ihren Effekt ausführen**. Lege sie danach unter den Stapel und es geht mit dem nächsten Schritt **Die Truhen durchsuchen** weiter.

## 3. Die Truhen durchsuchen

**Von jedem Stapel darf nur 1 Spieler ziehen.** Da es nur 3 Truhenstapel gibt, dürfen während dieses Schrittes nicht mehr als 3 Spieler Karten ziehen. Es wird immer erst vom **bronzenen Truhenstapel** gezogen, dann vom **silbernen** und schließlich vom **goldenen**. Prüft für jeden Stapel, wie viele Spieler ihn gewählt haben und von ihm ziehen möchten:

- ◆ Hat **kein Spieler** diese Truhe gewählt, zieht auch niemand Karten von diesem Stapel.
- ◆ Falls ein **einzelner Spieler** diese Truhe gewählt hat, darf er so viele Karten vom Stapel ziehen, wie die Zahl auf seinem Würfel angibt. Karten werden einzeln nacheinander gezogen, da ihr auch auf **Skorpione** achtgeben müsst (siehe unten). Falls es zu gefährlich wird, kann ein Spieler jederzeit aufhören, Karten zu ziehen, bevor er seine erlaubte Anzahl erreicht hat.

- ◆ Falls **mehrere Spieler** dieselbe Truhe gewählt haben, darf nur der Spieler **mit dem kleinsten Würfelwert** von diesem Stapel ziehen. Gibt es dabei einen Gleichstand, zieht keiner von ihnen Karten, sondern stattdessen der Spieler mit dem niedrigsten Würfelwert, bei dem es keinen Gleichstand gibt (falls vorhanden)!



## Skorpione!



Wenn du Karten von einem Truhenstapel ziehst, musst du auf Skorpione achten! Die Anzahl der aufgedeckten Skorpione muss stets kleiner sein als deine Würfelzahl. Falls die Anzahl der aufgedeckten Skorpione deine Würfelzahl erreicht oder überschreitet, musst du alle soeben gezogenen Karten abwerfen. Denk daran, dass du jederzeit aufhören kannst, Karten zu ziehen.

### Beispiel:

In dieser Runde kann keiner der 3 Spieler den Dschinn rufen, da alle Würfelseiten unterschiedlich sind. Die Spieler machen also direkt mit dem Schritt **Die Truhen durchsuchen** weiter.

Schauen wir uns zunächst die bronzenen Truhe an: Maja hat eine 4 gewählt, während Margot mit ihrer 5 etwas zu gierig war. Daher zieht Maja bis zu 4 Karten vom bronzenen Stapel, da ihr Würfelwert kleiner ist als der von Margot. Margot zieht in dieser Runde keine Karten.

Es geht weiter mit der silbernen Truhe: Marcel ist der Einzige, der diese Truhe gewählt hat. Er zieht bis zu 3 Karten. Da niemand die goldene Truhe gewählt hat, ist die Runde nun beendet.

Marcel



Margot



Maja



## *Gleichstände heben sich gegenseitig auf*

Sollten Maja und Margot beide die bronzene Truhe gewählt haben, aber mit demselben Würfelwert – zum Beispiel einer 3 (Unentschieden) – darf keine von beiden die Truhe durchsuchen! Angenommen Marcel hätte ebenfalls die bronzene Truhe gewählt und eine 5 als Würfelwert, dürfte er nun die Truhe durchsuchen, obwohl 5 größer als 3 ist.

Weil sich die beiden gegenseitig aufheben, haben sie Marcel die Chance gegeben, Karten zu ziehen!

*Bei 2 Spielern: Da jeder Spieler 2 Würfel platziert, kann ein Spieler in derselben Runde häufig von 2 verschiedenen Truhenstapeln ziehen.*

### *Was passiert mit den gezogenen Karten?*

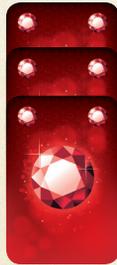
Sobald die Truhen durchsucht wurden, legen die Spieler ihre gewonnenen Karten offen vor sich. Sortiert eure Karten (sowohl die Edelsteine als auch die Schmuckstücke) nach Farben.

Bei Edelsteinen kommt es auf die Anzahl an. Denn bei Spielende erhält jeder Spieler Bonuspunkte, der die meisten Karten einer Edelsteinfarbe hat.

Bei Schmuckstücken geben bei Spielende nur komplette Sets Bonuspunkte. Ein komplettes Schmuckset besteht aus **3 verschiedenen Schmuckstücken** (Armreif, Ring und Halskette) **derselben Farbe** (Bronze, Silber oder Gold). Karten in einem vollständigen Set sind bis zum Ende der Partie sicher und **können nicht gestohlen oder getauscht werden**.

*Beispiel eines Schmucksets:*

*Zu diesem Zeitpunkt hat Maja die folgenden Karten gesammelt:*



*Majas silbernes Schmuckset (die 3 blauen Karten rechts) ist sicher vor Diebstählen oder Tauscheffekten, da sie alle 3 Teile des Sets besitzt (Armreif, Ring und Halskette).*



## Talismane

Hast du in dieser Runde mindestens eine Talismankarte gesammelt, lege sie offen vor dich auf eine beliebige Sorte von Edelsteinen.



Der Talisman ist ein Joker und zählt von da an wie ein Edelstein dieser Sorte. Sobald er einmal gelegt wurde, **kann ein Talisman nicht mehr zu einer anderen Edelsteinsorte verschoben werden.**

*Beispiel: Maja hat 3 Smaragde, 1 Rubin und 1 Saphir. Sie entscheidet sich, ihren gezogenen Talisman zu ihrem Rubin zu legen und hat nun 2 Rubine.*



## Talismane können nicht gestohlen oder getauscht werden.

Solltest du keine Edelsteine haben, zu denen du deinen Talisman legen kannst, legst du ihn offen vor dich. Du darfst ihn später nicht mehr verschieben oder neue Karten auf ihn legen, sodass er nicht mehr als Joker genutzt werden kann. Dafür ist er am Spielende 1 Punkt wert.

Hast du zum Beispiel 1 Rubin und 1 zugehörigen Talisman (insgesamt also 2 Rubine) und ein Gegner stiehlt den Rubin von dir, bleibt der Talisman alleine übrig. Du darfst ihn nicht mehr verschieben und er zählt nicht länger als Edelstein, ist am Spielende aber 1 Punkt wert. Die gleiche Regel gilt auch, wenn 2 (oder mehr) Talismane übrig bleiben.



## Ende der Runde und Spielende

Wurde in dieser Runde keine Zaubererkarte gezogen, spielt einfach eine neue Runde. **Wurde in dieser Runde jedoch mindestens 1 Zaubererkarte gezogen, schließt sich die Höhle und die Partie endet nach dieser Runde. Dann zählen alle Spieler ihre Punkte.**

*Ausnahme: Wurde eine Zaubererkarte aufgrund einer Lampenkarte gezogen, endet die Partie sofort.*

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg!

## Wie zähle ich meine Punkte?

Jede gesammelte Karte (außer den Zaubererkarten) ist 1 Punkt wert. Solltest du komplette Schmucksets besitzen oder die meisten Edelsteine einer Sorte, erhältst du Bonuspunkte!

Ein Schmuckset aus Bronze bringt 6 Bonuspunkte:



Ein Schmuckset aus Silber bringt 8 Bonuspunkte:



Ein Schmuckset aus Gold bringt 10 Bonuspunkte:



Prüft gemeinsam, wer die meisten Edelsteine von jeder der 4 Sorten besitzt.



Für jede Edelsteinsorte gibt es 5 Bonuspunkte, wenn man die meisten besitzt. Gibt es einen Gleichstand, erhält kein Spieler für diese Sorte Bonuspunkte.

*Beispiel: Maja hat insgesamt 12 Karten, also 12 Punkte. Sie erhält 5 Bonuspunkte, da sie die meisten Smaragde (grüne Karten) hat und 8 Bonuspunkte für ihr Schmuckset aus Silber. Insgesamt hat Maja 25 Punkte.*



## Variante „Mein Schatz“



Wer es schafft, mit einer 6 als Würfelwert 6 Karten zu ziehen, ohne auf zu viele Skorpione zu stoßen, erhält als Belohnung für diesen mutigen Zug den Magischen Ring. (Sollte ein anderer Spieler den Ring bereits besitzen, nimmst du dir den Ring von ihm.) Sobald du den Magischen Ring erhältst, darfst du eine Karte deiner Wahl vom Ablagestapel nehmen (ein Schmuckstück, einen Edelstein oder einen Talisman). Wer den Magischen Ring am Ende des Spiels besitzt, erhält außerdem **5 Bonuspunkte!** Besitzt du den Ring bereits und ziehst erneut 6 Karten, darfst du dir auch wieder eine Karte vom Ablagestapel nehmen.