



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spielshop

Mein Schatz – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die **Spielkarten** werden gemischt und **als verdeckter Stapel** bereit gelegt.
- Die **Tippscheiben** werden **offen** bereit gelegt.

Spielablauf:

Die Spieler kommen reihum an den Zug und

- **decken eine Karte auf**, ist es ...
 - eine **Schatzkarte**: legen sie diese **offen auf** einen von vier **Stapeln**
 - eine **Orkkarte**: legen sie diese **offen neben** den **Nachziehstapel**
- **oder sichern sich einen Schatz**: dazu legen sie eine **Tippscheibe auf einen Stapel** und nehmen den Stapel an sich. In dieser Runde spielt der Spieler nicht mehr mit.
(Ist nur noch ein Spieler in der Runde, darf er so lange Karten aufdecken wie er möchte.)

Rundenende:

- Die **Runde endet**, wenn **alle** Spieler einen **Stapel genommen** haben,
- **oder** wenn die **sechste Orkkarte** aufgedeckt wird:
 - alle **Tippscheiben** werden **umgedreht**
 - angefangen beim Spieler der die Orkkarte aufgedeckt hat, legt **jeder Spieler** der noch in der Runde ist eine **Tippscheibe auf einen Stapel** und nimmt ihn an sich.
- Jeder Spieler zählt wie viele **Schätze** auf den Karten in seinem Stapel, **die zu seiner Tippscheibe passen, dazu zählt er alle Mäuse**.
 - Spieler mit den **meisten Schätzen** erhalten **1 Goldmünze** (= 3 Silbermünzen).
 - Spieler mit **1 Schatz weniger** erhalten **2 Silbermünzen**
 - Spieler mit **2 Schätzen weniger** erhalten **1 Silbermünze**.
- Die Karten werden gemischt und eine **neue Runde** beginnt.

Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn ein Spieler **8 oder mehr Silbermünzen** hat. Es gewinnt der Spieler mit den **meisten Münzen**. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Mein Schatz – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Spielkarten als verdeckter Stapel, Tippscheiben offen

Spielablauf:

Reihum

- **Karte aufdecken**
 - **Schatzkarte:** offen auf einen der 4 Stapel legen
 - **Orkkarte:** offen neben Nachziehstapel legen
- **oder Schatz sichern:** Tippscheibe auf Stapel legen und nehmen (für Runde raus!)

Rundenende:

- Runde endet, wenn alle Stapel genommen haben,
 - oder bei sechster Orkkarte: Tippscheiben werden umgedreht, alle ohne Schatz legem Tippschiebe auf Stapel und nehmen diesen
- Spieler zählen Schätze, die zur Tippscheibe passen und dazu alle Mäuse
 - Spieler mit den meisten Schätzen: 1 Goldmünze (=3 Silbermünzen)
 - Spieler mit 1 Schatz weniger: 2 Silbermünzen
 - Spieler mit 2 Schätzen weniger: 1 Silbermünze
- Karten werden gemischt und neue Runde beginnt

Spielende:

Spiel endet wenn Spieler 8 oder mehr Silbermünzen hat. Reichster Spieler = Sieger