

RELÍKT

Rüdiger Dorn

Spieler: 3 - 5

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 40 Minuten

INHALT (120 SPIELKARTEN)



60 Abenteuerkarten
(mit den Zahlen 1-12
in 5 Farben)

5 Campkarten
(in 5 Farben)

35 Aktionskarten
(5 Sets à 7 Karten)

20 Schatzkarten
(8 blaue und 12 rote)

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Hast Du nicht schon einmal davon geträumt, auf dem Rücken eines Elefanten durch das Dickicht eines Dschungels zu reiten? Von Mücken geplagt, den Schweiß auf der Stirn stehend, die waghalsigsten Abenteuer zu erleben und am Ende für die Strapazen dieses Streifzugs mit Edelsteinen von unschätzbarem Wert belohnt zu werden? In diesem Kartenspiel ist – zugegeben, mit ein wenig Fantasie – dies alles möglich: Die Spieler schlüpfen hier in die Rolle von Schatzsuchern und versuchen im Verlauf des Spiels, die kostbarsten Schätze zu heben und ihren Mitspielern dagegen verfluchte Schätze unterzujubeln. Wer am Ende des Spiels die wertvollsten Schätze sein Eigen nennen kann, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die Campkarten

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn eine Campkarte, die er vor sich auf den Tisch legt. Die Campkarten bleiben während des gesamten Spiels vor jedem Spieler liegen, damit alle Spieler wissen, wer welche Farbe spielt. Bei weniger als fünf Spielern werden die nicht benötigten Campkarten aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

Die Abenteuerkarten

Abenteuerkarten in Farben, deren Campkarten bereits aus dem Spiel aussortiert wurden, kommen ebenfalls zurück in die Schachtel. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Die Abenteuerkarten werden gut gemischt. Danach erhält jeder Spieler vier Abenteuerkarten auf die Hand. Die restlichen Abenteuerkarten kommen als Nachziehstapel, der Abenteuerstapel, verdeckt in die Tischmitte.

Die Schatzkarten

Die Schatzkarten werden gut gemischt. Danach werden drei beliebige Schatzkarten verdeckt aussortiert und kommen aus dem Spiel. Die restlichen Schatzkarten werden verdeckt als zweiter Nachziehstapel, der Schatzstapel, in die Tischmitte gelegt. Die obersten vier Karten des Schatzstapels werden aufgedeckt und **offen** in einer Reihe vor den Schatzstapel gelegt (Spelaufbau siehe Rückseite).

Jede offen ausliegende Schatzkarte bildet den Anfang einer Reihe von Abenteuerkarten, der **Abenteuer-Reihe**, an die die Spieler im Verlauf des Spiels Abenteuerkarten anlegen. Die jeweilige Anzahl der Edelsteine auf den Schatzkarten bestimmt, wie viele Abenteuerkarten in die Abenteuer-Reihe neben diese Schatzkarte gelegt werden müssen, und gibt gleichzeitig den Punktwert an, den diese Schatzkarte bei der Wertung zählt. Die Schatzkarten mit den kostbaren blauen Edelsteinen zählen bei der Wertung als Pluspunkte, die Schatzkarten mit den verfluchten roten Edelsteinen eventuell als Minuspunkte. **Achtung:** Kann ein Spieler jeweils zwei Schatzkarten mit roten Edelsteinen mit demselben Punktwert für sich gewinnen, wird dieses Schatzkarten-Paar als Pluspunkte gewertet.

Die Aktionskarten

Jeder Spieler erhält ein beliebiges Set aus sieben Aktionskarten mit der gleichen römischen Ziffer auf der Rückseite. Durch die Aktionskarten können die Spieler Einfluss auf die Abenteuer-Reihen nehmen. Jeder Spieler mischt seine Aktionskarten und legt sie dann als Stapel **verdeckt** vor sich ab. Die obersten drei Aktionskarten seines Stapels zieht jeder Spieler vor Spielbeginn auf die Hand.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der den wertvollsten Schmuck trägt, beginnt.

Eine Abenteuerkarte ausspielen

Ein Spieler, der am Zug ist, spielt eine beliebige Abenteuerkarte aus, indem er sie offen in die Reihe einer der offen ausliegenden Schatzkarten legt. Anschließend muss er eine Abenteuerkarte vom Abenteuerstapel ziehen, so dass er **nach seinem Spielzug wieder vier Abenteuerkarten auf der Hand** hat. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Achtung: Die gespielte Abenteuerkarte zählt immer für den Spieler, der die gleichfarbige Campkarte besitzt. Im Verlauf des Spiels wird jeder Spieler versuchen, möglichst viele kostbare Schatzkarten für sich selbst zu gewinnen, und den anderen Spielern verfluchte Schätze zukommen zu lassen. Aus diesem Grunde gilt es, taktisch klug abzuwägen, welche Abenteuerkarten an welche Schatzkarten angelegt werden.

Eine Aktionskarte ausspielen

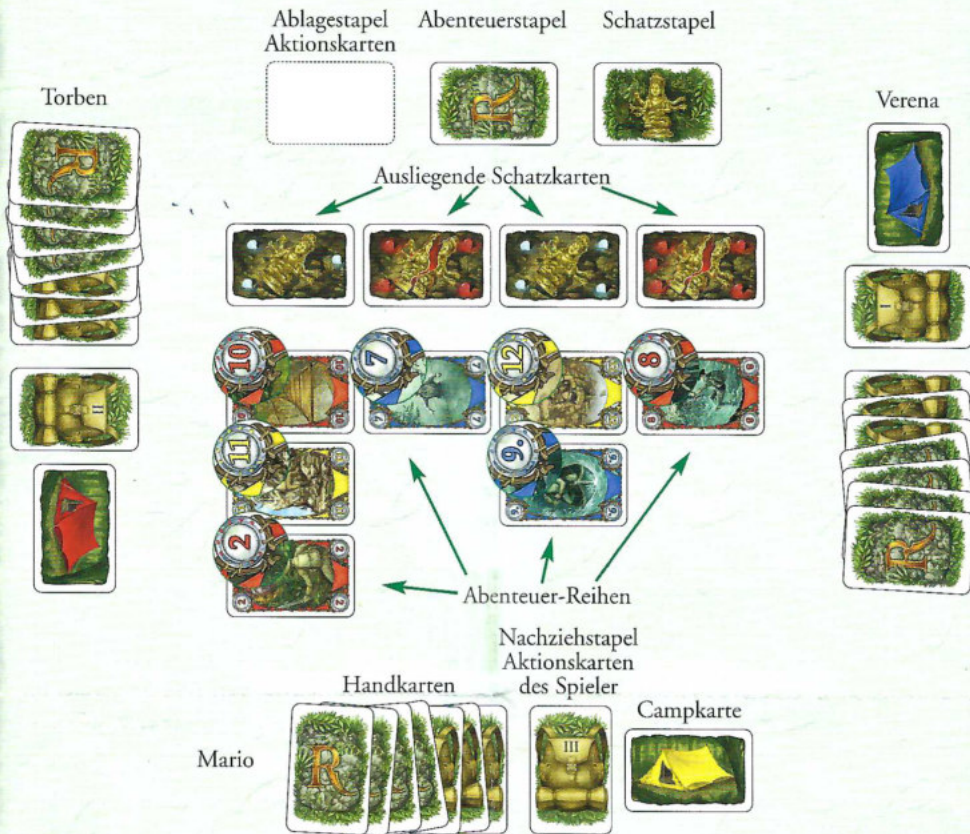
Im eigenen Spielzug **darf** ein Spieler **genau eine Aktionskarte** ausspielen. Die Aktionskarte muss **vor** dem Spielen der Abenteuerkarte ausgespielt werden. Die ausgespielte Aktionskarte wird **offen** auf einen Ablagestapel in die Tischmitte gelegt, wobei die oberste ausgespielte Aktionskarte für alle Spieler gut sichtbar sein muss. Der Spieler, der eine Aktionskarte ausgespielt hat, zieht nach seinem Zug eine neue Aktionskarte von seinem Stapel, sofern dieser nicht bereits aufgebraucht ist.

Einen Schatz heben

Ist eine Abenteuer-Reihe „voll“, das heißt, es liegen so viele Abenteuerkarten in einer Reihe neben der Schatzkarte, wie Edelsteine (egal ob blaue oder rote) auf der Schatzkarte abgebildet sind, wird diese Abenteuer-Reihe gewertet: Die Zahlenwerte aller **farbgleichen** Abenteuerkarten in der Abenteuer-Reihe werden zusammengezählt. Der Spieler, dessen Farbe den höchsten Gesamtwert hat, darf den Schatz heben. Unabhängig davon, welche Spieler die Abenteuerkarten gespielt haben, erhält der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert die Schatzkarte der gewerteten Abenteuer-Reihe und legt sie **verdeckt** vor sich ab.

Nach der Hebung eines Schatzes kommen die Abenteuerkarten der gewerteten Abenteuer-Reihe auf einen separaten Ablagestapel. Eine neue Schatzkarte wird aufgedeckt und offen auf den frei gewordenen Platz gelegt. Diese Schatzkarte bildet nun den Anfang einer neuen Abenteuer-Reihe.

Beispiel einer Hebung eines Schatzes in einem Spiel mit drei Spielern:



Die Abenteuer-Reihe der Schatzkarte mit den drei blauen Edelsteinen ist „voll“ und der Schatz kann gehoben werden. Die Zahlenwerte aller farbgleichen Abenteuerkarten dieser Abenteuer-Reihe werden nun zusammengezählt. Es liegen eine gelbe 11, eine rote 10 und eine rote 2 in der Abenteuer-Reihe aus ($10+2=12$ ist größer als 11), weshalb Torben als Spieler der roten Farbe den Schatz heben darf. Er bekommt die Schatzkarte und legt sie verdeckt vor sich ab.

Gleichstand

Haben mehrere Spieler den gleichen höchsten Gesamtwert in einer „vollen“ Abenteuer-Reihe, bekommt **kein** Spieler die Schatzkarte. Die Abenteuerkarten der Abenteuer-Reihe kommen zwar auf den Ablagestapel, die Schatzkarte aber bleibt an ihrem Platz – sie wird **nicht** durch eine neue Schatzkarte ersetzt.

Ist der Abenteuerstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel der Abenteuerkarten neu gemischt und als neuer Abenteuerstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn alle bis auf einen Schatz gehoben wurden. Jeder Spieler rechnet bei Spielende seine Pluspunkte, also die Anzahl seiner blauen Edelsteine auf seinen Schatzkarten, zusammen und zieht von dieser Summe seine Minuspunkte, also die Anzahl seiner roten Edelsteine, ab, um seinen Endpunktestand zu errechnen.

Achtung: Hat ein Spieler jeweils zwei Schatzkarten mit roten Edelsteinen mit demselben Punktwert gehoben, wird dieses Schatzkarten-Paar wie folgt als Pluspunkte und nicht als Minuspunkte gewertet:

$$(-4) \text{ und } (-4) = 4 \quad (-5) \text{ und } (-5) = 5 \quad (-6) \text{ und } (-6) = 6$$

Beispiel: Mario hat folgende Schätze gehoben: Eine blaue 3 und eine blaue 5 sowie zweimal eine rote 4 und eine rote 5. In der Summe hat er damit $3+5+4+5=7$ Punkte.

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt das Spiel.

Erklärung der Aktionskarten



Rumflasche: Der Spieler tauscht seine eigene Campkarte mit der eines beliebigen Mitspielers. (Die bisher gehobenen Schätze bleiben beim jeweiligen Spieler.)



Kompass: Der Spieler spielt während seines Zuges **zwei** Abenteuerkarten aus. Danach zieht er **zwei** Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel auf die Hand.



Augenbinde: Der Spieler spielt seine nächste Abenteuerkarte **verdeckt** in eine Abenteuer-Reihe. Die verdeckte Abenteuerkarte wird erst aufgedeckt, wenn diese Abenteuer-Reihe gewertet wird.



Fernglas: Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der seine Abenteuerkarten offen vorzeigen muss. Anstatt eine seiner eigenen Abenteuerkarten zu spielen, nimmt der Spieler eine beliebige Abenteuerkarte seines Mitspielers und legt sie in eine Abenteuer-Reihe. Der Mitspieler nimmt danach seine Karten zurück auf die Hand und zieht eine Karte vom Abenteuerstapel nach.



Lasso: Der Spieler zieht eine **offen** ausliegende Abenteuerkarte aus einer Abenteuer-Reihe anstatt vom Abenteuerstapel auf die Hand nach.



Pistole: Der Spieler ersetzt eine offen ausliegende Abenteuerkarte aus einer Abenteuer-Reihe durch eine Abenteuerkarte von seiner Hand. Die ausliegende Abenteuerkarte muss in **Farbe oder Zahl** mit der gespielten Abenteuerkarte übereinstimmen. Die ersetzte Abenteuerkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.



Fotoapparat: Der Spieler „kopiert“ die im Spiel zuletzt ausgespielte Aktionskarte. Er führt diese Aktion aus, als hätte er die entsprechende Aktionskarte gespielt. Eine Kopie des Fotoapparates ist nicht erlaubt.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI

Version 1.0