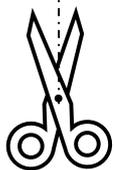
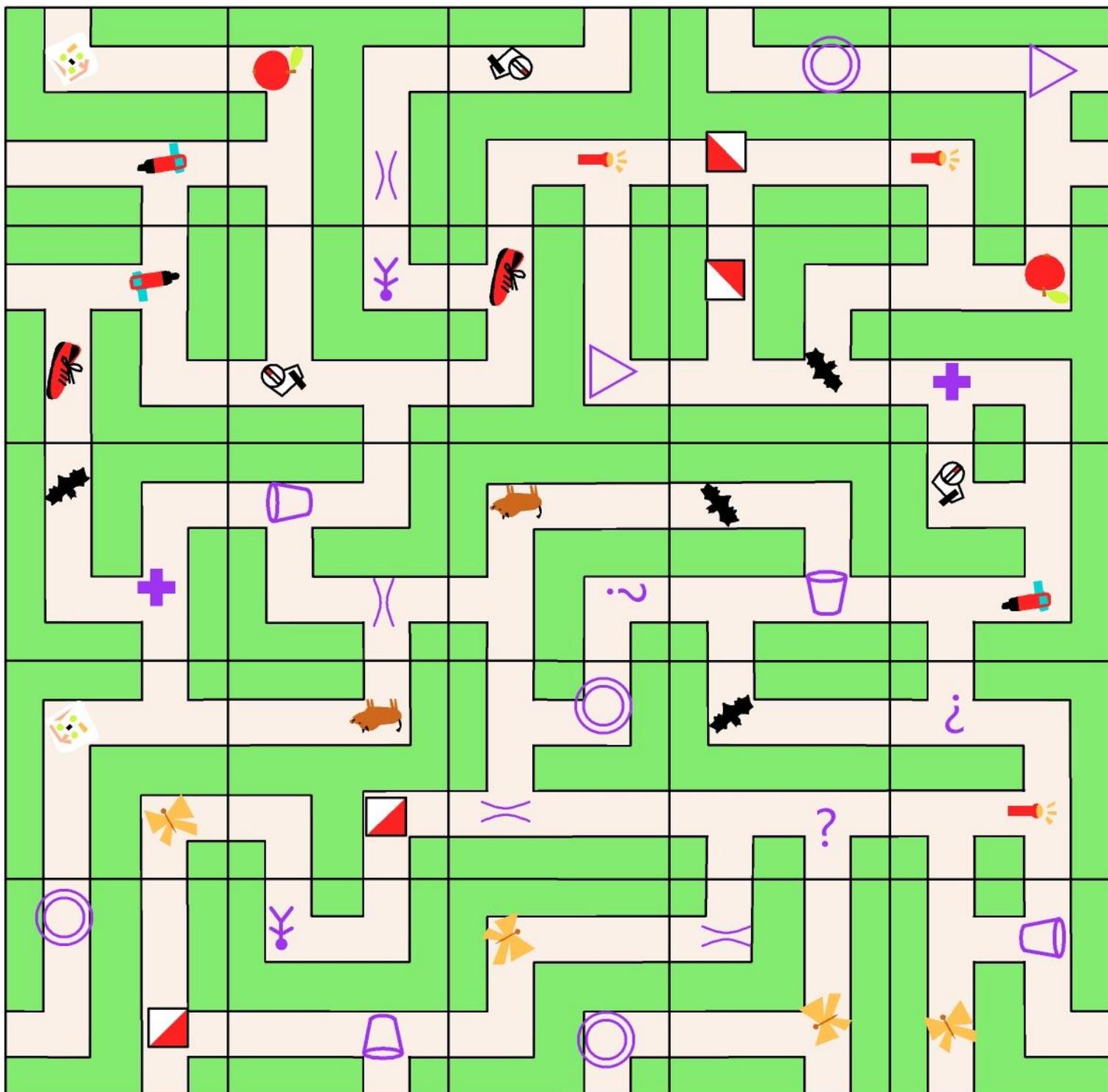


Routen finden und Schätze verbinden



Routen finden und Schätze verbinden

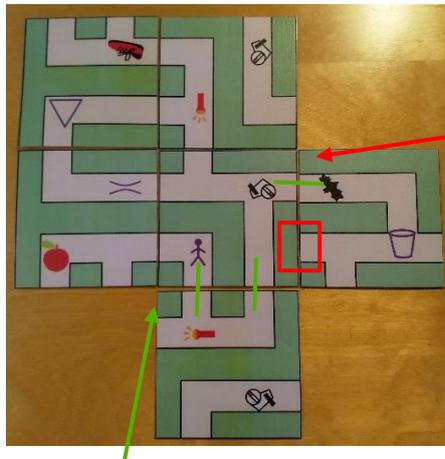
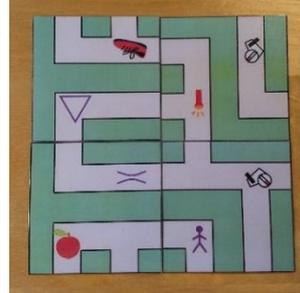
Mitten im undurchdringbaren Dickicht (grüne Fläche) gibt es ein Wegsystem. Diese Wege können im Spiel beliebig zusammengehängt werden, die Übergänge von einem Kärtli zum anderen müssen aber jeweils passen. Auf den nicht übersichtlichen Wegen die Verbindungen sehen, mit etwas Glück auch die Wege passend verbinden und Schätze sammeln, das macht dieses Spiel spannend.

Vorlage (als A3, auf festem Papier) ausdrucken und in 25 Kärtli zerschneiden.

Mit vier Kärtli einen Startblock bilden.

Restliche Kärtli verkehrt auf den Tisch legen und gut mischen.

Jetzt darf sich jeder TN zwei der verkehrten Kärtli auswählen und anschauen.

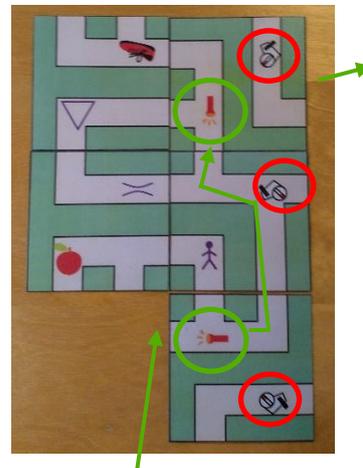


Reihum ein Kärtli an einer beliebigen Stelle anhängen, wobei die Wege passen müssen.

Auf den einzelnen Kärtli sind zudem verschiedene «Schätze» abgebildet. Falls man beim Legen der Kärtli den Weg zwischen zwei Schätzen verbinden kann, darf man dieses Schatz-Kärtli für sich zur Seite legen. Abkürzung durchs Dickicht ist nicht möglich.

Bevor das Schatz-Kärtli weggenommen wird, den Mitspielern den Weg von einem Schatz zum zweiten Schatz mit dem Finger zeigen.

Das Schatz-Kärtli darf aber nur genommen werden, wenn das verbleibende Kartenfeld zusammenhängend bleibt (nur über die Ecke reicht nicht).



Falls mehrere Schätze verbunden werden können, darf man nach Möglichkeit auch mehrere Schatz-Kärtli wegnehmen.

Nach jedem Spielzug darf vom Karten-Vorrat jeweils die eigene Kärtli-Auswahl ergänzt werden.

Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten Schatz-Kärtli hat.

