Piratz

Ratz, der *(umgangssprachl.)* „Ratte“ im südd. Raum
Spieler: 2 bis 4 • Alter: 7+ • Dauer: 15 Minuten
Illustration: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

• 4 Spatenkarten • 50 Schatzkarten
• 1 Schatzwertkarte • 12 Wertklötzchen

SPIELZIEL

Ihr seid Abenteurer und findet einen Schatz. Für jede Schatzsorte gilt: Wer die meisten Stücke einer Sorte sammelt, gewinnt am Ende ein Wertklötzchen.

VORBEREITUNGEN

Jeder Spieler bekommt eine **Spatenkarte**.

Mischt die **Schatzkarten** und legt sie verdeckt als Nachziehstapel aus.

Im Spiel **zu Zweit** nehmt die 6 Schatzkarten mit Totenkopf (rechts unten auf der Karte) aus dem Spiel.

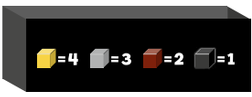
2 Spieler
Legt die **Schatzwertkarte** so aus, dass sie je 1 Kästchen neben jeder Schatzsorte zeigt. Legt zufällig 6 Wertklötzchen in die Kästchen.

3 und 4 Spieler
Legt die **Schatzwertkarte** so aus, dass sie je 2 Kästchen neben jeder Schatzsorte zeigt. Legt zufällig 12 Wertklötzchen in die Kästchen.

Die Zahlen links verraten, wie oft die Schätze im Spiel sind.

Tipp: *Legt die Klötzchen in eine Schachtelhälfte und zieht die benötigte Anzahl ohne zu gucken.*

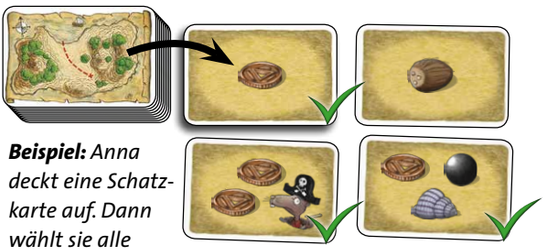
Stellt den **Schachtelboden** neben die Schatzwertkarte. Auf der Längsseite seht ihr, was die Klötzchen wert sind.



SPIELVERLAUF

Schatzkarten aufdecken
Ihr spielt reihum im Uhrzeigerinn. Der älteste Spieler beginnt. Bist du am Zug, decke **eine** Schatzkarte vom Nachziehstapel auf und lasse sie offen in der Mitte liegen.

Freiwillig aussteigen
Bist du am Zug, kannst du freiwillig aussteigen. Zuvor **darfst** du (musst aber nicht) wie gewohnt eine Schatzkarte aufdecken. Dann benenne eine Schatzsorte (Ring, Münze, Perle etc.) und nimm alle offenen Karten, auf denen wenigstens ein solcher Schatz zu sehen ist.



Beispiel: *Anna deckt eine Schatzkarte auf. Dann wählt sie alle Schatzkarten mit **Münzen** und steigt aus.*

Rattenalarm!
Deckst du eine **zweite Ratte** auf, musst du aussteigen.

Als Trostpflaster darfst du eine der beiden Rattenkarten nehmen und behalten.

Beispiel: *Willi deckt eine zweite Ratte auf: Rattenalarm! Von beiden Rattenkarten wählt er die mit den Ringen.*

Schätze lagern
Lagert eure Schatzkarten verdeckt als ein Stapel vor euch.
Nicht gucken vor der Wertung!

Spaten legen

Wenn du aussteigst – egal ob freiwillig oder mit Rattenalarm – musst du eine offene Schatzkarte deiner Wahl verbuddeln, indem du deinen Spaten darauf legst. Liegt keine Schatzkarte offen, lege deinen Spaten einfach so in die Mitte. Ohne Spaten schaust du zu, bis auch der letzte Abenteurer seinen Spaten legt.

Beispiel: *Willi legt seinen Spaten auf eine offene Schatzkarte.*

Die Schatzkarte unter dem Spaten darf keiner nehmen. Eine verbuddelte Ratte löst später keinen Alarm mehr aus.

Der letzte Spaten

Der letzte Spieler mit einem Spaten deckt soviele Schatzkarten auf, wie er mag. Steigt er freiwillig oder mit Rattenalarm aus, legt auch er seinen Spaten.

Ende eines Durchgangs

Sind alle Spieler ausgestiegen, endet ein Durchgang. Jetzt bekommt jeder Spieler einen Spaten zurück auf die Hand. Entsorgt die Schatzkarten unter den Spaten auf einer Ablage am Tischrand. Nur die nicht verbuddelten Schatzkarten lasst offen liegen.

Den neuen Durchgang beginnt der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt am Zug war.

SPIELENDE

Ist der Nachziehstapel erschöpft, geschieht dies: Haben alle Spieler ihren Spaten gelegt, endet das Spiel sofort. Hat aber wenigstens noch ein Spieler seinen Spaten auf der Hand, mischt die **entsorgten** Schatzkarten neu und legt sie verdeckt als Stapel aus. Das Spiel läuft weiter, bis auch der letzte Spieler seinen Spaten legt.

WERTUNG

Wertklötzchen für Mehrheiten

Breitet eure Schatzkarten offen vor euch aus. Wertet die Schätze entsprechend ihrer Reihenfolge auf der Schatzwertkarte von oben nach unten. Ihr beginnt also mit den Ringen, zuletzt wertet ihr die Muscheln. Jeder zählt wie viele Schätze er von jeder Sorte auf seinen Karten hat.

Beispiel: *Dirk zählt sechs Ringe auf seinen Schatzkarten. Auch die anderen Spieler zählen die Ringe auf ihren Schatzkarten.*

Wer die meisten Schätze einer Sorte zählt, wählt zuerst ein Wertklötzchen von der Schatzwertkarte. Zur Auswahl stehen die Klötzchen neben dem Schatzsymbol (je nach Spielerzahl ein oder zwei). Die Klötzchen sind wert:

= 4 Punkte **= 3 P.** **= 2 P.** **= 1 P.**

Beispiel: *Wer die meisten Ringe zählt wählt zuerst, hier das Goldklötzchen. Der Spieler auf Platz 2 bekommt das Kupferklötzchen. Die hinteren Ränge gehen leer aus.*

Gleichstand

Mehrere Spieler haben gleichviele Schätze einer Sorte?

- Wer **mehr Ratten** hat, ist zuerst dran.

Noch gleich?

- Wer **weniger Schatzkarten** hat, ist zuerst dran.

Noch gleich?

- **Niemand** bekommt die noch nicht verteilten Klötzchen für diese Schatzsorte.

GESAMTSIEGER

Jeder Spieler addiert die Werte seiner Klötzchen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel: **+ + = 4 + 1 + 1 = 6 Punkte**

Bei Gleichstand teilt euch den Sieg.

IGEL SPIELE

www.igel-spiele.com