



Sesam öffne dich! Vor Ali Babas erstaunten Augen öffnet sich die Höhle magisch.

Die Höhle ist mit Schätzen gefüllt: Goldene Statuen, Truhen mit Münzen, wertvolle Schwerter und Perlenketten. Ein riesiger Berg von Schätzen berührt schon fast die Decke der Höhle. Ali Baba zögert nicht und fängt an, die Schätze zu sammeln. Er muss sich beeilen, denn die Räuber können jeden Moment zurückkommen ...

INHALT

- 1 Spielbrett (zweiseitig)
- 4 Sichtschutze
- 4 Punktemarkierer
- 1 Startspielerplättchen
- 60 Schatzplättchen (10 verschiedene Schätze mit 6 verschiedenen Hintergrundfarben)

ZIEL DES SPIELS

Sammle Schätze aus der Höhle der Vierzig Räuber. Je mehr Schätze einer Sorte du am Ende des Spiels hast, desto mehr Punkte erhältst du. Nutze die Magie der Schätze, um deine Gegner zu überlisten, damit du der reichste Spieler wirst und das Spiel gewinnst.

AUFBAU

Lege das Spielbrett mit der 5x5 Spielseite nach oben auf den Tisch. Mische die Schatzplättchen verdeckt und lege diese in 4 Ebenen auf das Spielbrett. Übrig gebliebene Plättchen werden ungesehen in den Karton gelegt.



Platzierung der Plättchen:

1. Platziere die erste Ebene mit 25 Plättchen **verdeckt** auf dem Spielbrett auf die vorgesehenen Markierungen.
2. Platziere die zweite Ebene mit 16 Plättchen **verdeckt** auf der ersten. Jedes neue Plättchen muss 4 darunter liegende Plättchen berühren.
3. Platziere die dritte Ebene mit 9 Plättchen **verdeckt** auf der zweiten. Jedes neue Plättchen muss wieder 4 darunter liegende Plättchen berühren.
4. Die letzte Ebene mit 4 Plättchen wird **aufgedeckt** auf der dritten Ebene platziert. Jedes Plättchen muss 4 darunter liegende Plättchen berühren.

Jeder Spieler nimmt einen Sichtschutz und legt den Punktemarkierer der entsprechenden Farbe auf das 0-Feld der Punkteanzeige. Der jüngste Spieler bekommt das Startspielerplättchen und beginnt.

SPIELÜBERSICHT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spielzug besteht aus drei Schritten:

- 1) **Ein aufgedecktes Schatzplättchen nehmen:** Als erstes nimmst du ein Schatzplättchen, welches **aufgedeckt** ist und legst es hinter deinen Sichtschutz.
- 2) **Drehe alle verdeckten, nicht bedeckten, Plättchen um:** Wenn ein oder mehrere Plättchen **nicht mehr bedeckt** sind, drehe diese um.
- 3) **Nutze die Magie:** Die **Hintergrundfarbe** eines Plättchen entspricht dem eines Zaubers. Du darfst den Zauber nutzen, der sofort in Kraft tritt, jedoch nicht für einen späteren Spielzug.

SPIELENDE

Nachdem das letzte Plättchen aufgedeckt wurde, wird weitergespielt bis alle Spieler dieselbe Anzahl an Spielzügen hatten (bis zum Spieler rechts vom Startspieler). Danach hat jeder Spieler noch einen letzten Zug und das Spiel endet.

Hinweis: Sind keine Plättchen mehr auf dem Spielbrett, endet das Spiel sofort.

Um die eigenen Punkte zu ermitteln, sortiert jeder Spieler seine Schätze nach Art hinter seinem Sichtschutz. Siegpunkte werden nach Größe der Gruppe wie folgt verteilt:

Schätze	1	2	3	4	5	6
Punkte	1	3	6	10	15	21

Jeder Spieler addiert nun die Punkte seiner Gruppen um die Gesamtpunktzahl zu erhalten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei unentschieden gewinnt der Spieler, der insgesamt weniger Schätze gesammelt hat.

Beispiel:

Ein Spieler hat folgende Schätze am Ende des Spiels:

- 4 Teppiche = 10 Punkte
- 3 Truhen = 3 Punkte
- 3 Kronen = 6 Punkte
- 1 Rubin = 1 Punkte
- 1 Statue = 1 Punkte
- 2 Schwerter = 3 Punkte

Er hat somit 24 Siegpunkte.



Magie



Erhalte 5 Punkte



Wenn du den rosa Diamanten nimmst, erhältst du sofort 5 Punkte.



Erhalte 2 Punkte für jedes Plättchen, welches du diese Runde aufgedeckt hast. Oder erhalte 2 Punkte, wenn du ein Quadrat auf dem Spielbrett offenlegst.



Nachdem du den blauen fliegenden Teppich genommen hast, werden 2 Plättchen aufgedeckt; somit erhältst du sofort 4 Punkte.



Erhalte 2 Punkte für jeden Schatz dieser Sorte hinter deinem Sichtschutz (auch für dieses Plättchen).



Du nimmst das braune Schwert. In den vorherigen Runden hast du bereits 2 Schwerter gesammelt. Diese Runde erhältst du 6 Punkte.



Nimm ein anliegendes Plättchen (nicht diagonal), welches bereits aufgedeckt ist und lege es hinter deinen Sichtschutz. Der Zauber wird nicht aktiviert.



Nachdem der grüne, fliegende Teppich genommen wurde, darfst du auch den Ring nehmen. Lege beide Plättchen hinter deinen Sichtschutz.



Jeder Gegner muss eines seiner Schatzplättchen vorzeigen. Du darfst eines aussuchen und hinter deinen Sichtschutz legen. Der Zauber wird nicht aktiviert. Die nicht ausgewählten Plättchen gehen zurück zu ihren Spielern.



Du nimmst die gelbe Truhe. Alle anderen Spieler müssen dir einen ihrer Schätze zeigen. Du wählst das Schwert und legst dann beide Plättchen hinter deinen Sichtschutz.



Wähle einen Schatz (Ring, Statue, Krone, etc.) oder einen Zauber (gelb, blau, grün, etc.). Bis zu deiner nächsten Runde dürfen deine Gegner kein Plättchen mit diesem Schatz oder Zauber vom Brett nehmen.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass keine Plättchen wegen des Zaubers genommen werden können, darf der Spieler irgendein aufgedecktes Plättchen nehmen und den Zauber ignorieren.



Du nimmst die weiße Statue und wählst den braunen Zauber. Bis zu deinem nächsten Zug können keine braunen Plättchen genommen werden.

VARIANTE: ALADDINS LAMPE

Nutze die Seite des Spielbrettes mit den 25 Quadraten. Lege alle „Aladdins Lampen“ zur Seite und mische verdeckt die restlichen Schätze.

Nimm sechs Plättchen aus dem Schatzhafen und lege diese neben das Spielbrett. Diese Plättchen werden nicht auf das Spielbrett gelegt, da sie speziell sind. Diese können während des Spiels erlangt werden.

Nun mische „Aladdins Lampen“ verdeckt unter die anderen Schätze und platziere alle auf das Spielbrett wie in einem regulären Spiel.

Wenn du eine Lampe von Aladdin während deines Zuges nimmst, dann wähle aus:

- Nutze den regulären Zauber wie von der Hintergrundfarbe angegeben und lege das Plättchen hinter deinen Sichtschutz.
- Nutze den Zauber der Lampe: Tausche das Plättchen mit einem Schatz neben dem Spielbrett. Nutze den Zauber des neuen Schatzes und lege es hinter deinen Sichtschutz.

VARIANTE: SCHATZGLEICHHEIT

Nutze die Seite mit den 25 Feldern. Entferne alle Plättchen von einer Schatzsorte und platziere die restlichen Plättchen auf dem Spielbrett. Diese Variante bringt mehr Taktik ins Spiel, da jeder die Anzahl der Schätze kennt.

VARIANTE: KLEINE HÖHLE (FÜR 2 SPIELER)

Nutze die Seite des Spielbrettes mit den 16 Quadraten. Entferne alle Plättchen von drei Sorten von Schätzen und lege die restlichen Plättchen auf das Spielbrett. Diese Variante benötigt eine leichte Änderung des Aufbaus. Es ist eine schnelle Variante für zwei Spieler.

Platzierung der Plättchen:

1. Platziere 16 Plättchen **verdeckt** auf dem Spielbrett, eins auf jedes Quadrat.
2. Platziere die zweite Ebene mit 12 Plättchen **verdeckt** auf der ersten Ebene; jedes Plättchen muss zwei darunter liegende Plättchen berühren.
3. Platziere die dritte Ebene mit 6 Plättchen **verdeckt** auf der zweiten Ebene; jedes Plättchen muss vier darunter liegende Plättchen berühren.
4. Die letzte Ebene besteht aus 2 **aufgedeckten** Plättchen, die auf die dritte Ebene gelegt werden; jedes Plättchen muss vier darunter liegende Plättchen berühren.



Spielgestaltung:

Martino Chiacchiera & Remo Conzadori

Illustrationen: Denis Martynets

Grafische Gestaltung: Chris Conrad

Redaktion Regelwerk: Jeroen Hollander

Projekt Manager: Jonny de Vries

Übersetzung: Alexander Flesch



©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com