

# Spielregeln zu Schatzsuche

## **1. Spielvorbereitung und Spielbeschreibung**

Dieses Spiel wird stets zu dritt und mit zwei Kartenspielen zu je 32 Karten gespielt. Ziel des Spieles ist es in jeder Spielrunde eine zuvor angesagte Anzahl von Stichen zu erreichen und in der letzten Spielrunde die "goldene Karte" zu erraten. Das Spiel besteht aus insgesamt 10 Spielrunden. In der ersten Runde erhält jeder Spieler eine Karte, in der zweiten Runde zwei Karten und so weiter, bis schließlich in der zehnten Spielrunde jeder Spieler 10 Karten erhält. Von dem ersten Kartenspiel bekommt jeder Spieler vier Karten mit unterschiedlicher Kartenfarbe (z. B. alle Siebener, Achter und Neuner). Diese Karten bilden die "Farbkarten" und müssen von jedem Spieler offen auf den Tisch gelegt werden, damit sie jeder sehen kann. Die übrigen Karten dieses Kartenspiels werden nicht mehr benötigt.

## **2. Der Spielablauf**

Nachdem der erste Geber bestimmt wurde, wird das zweite Kartenspiel gemischt und an jeden Spieler eine Karte ausgeteilt. Eine weitere Karte wird offen ausgelegt und bildet die Trumpffarbe dieser Runde. Anschließend sagt der Spieler links vom Geber an, wie viele Stiche er in dieser Runde voraussichtlich erreichen wird, danach dessen linker Nachbar und schließlich der Geber selbst. Nachdem alle Ansagen notiert wurden, wird gestochen (mehr dazu in Kapitel 4). Am Ende wird überprüft ob die Ansagen mit den tatsächlichen Stichen übereinstimmen und dementsprechend Punkte vergeben (mehr dazu in Kapitel 5). Der Spieler, der am Ende einer Runde die meisten Punkte erreicht hat, ist Geber der nächsten Runde. Ist dies bei zwei Spielern der Fall, ist der Spieler mit den wenigsten Punkten neuer Geber. Haben alle Spieler gleich viele Punkte, teilt der vorherige Geber erneut die Karten aus. Danach beginnt die zweite Runde, in der jeder Spieler zwei Karten bekommt. Jetzt wird erneut angesagt, gestochen, die Ansagen verglichen und Punkte vergeben. Dann beginnt die dritte Runde mit drei Karten und so weiter.

## **3. Die Schlussrunde**

In der zehnten Spielrunde wird vor dem Austeilen der Karten zuerst von jedem Spieler eine Kartenfarbe und ein Kartenwert für die "goldene Karte" (den verborgenen Schatz) angesagt und notiert. Anschließend wird die oberste Karte ("goldene Karte") verdeckt in die Tischmitte gelegt. Danach werden die übrigen Karten einzeln an die Spieler verteilt. Die letzte Karte bestimmt die Trumpffarbe. Der übrige Spielablauf bleibt gleich. Zum Schluss wird vom Geber die "goldene Karte" aufgedeckt. Stimmt die angesagte Kartenfarbe oder der angesagte Kartenwert mit der "goldenen Karte" überein, werden Bonuspunkte vergeben (siehe Kapitel 5). Danach werden alle Punkte von jedem Spieler zusammengezählt. Wer die meisten Pluspunkte bzw. die wenigsten Minuspunkte erzielt hat, hat das Spiel gewonnen.

## **4. Das Stechen**

**Kartenfarben (1. Rangordnung): Trumpffarbe, Ausspielfarbe, Abwurfarbe (absteigend)**

**Kartenwerte (2. Rangordnung): Ass, Zehner, König, Dame, Bube, Neuner, Achter, Siebener (absteigend)**

Der Spieler links vom Geber beginnt nun damit, die erste Karte auszuspielen. Jeder Spieler muss der Reihe nach die Farbe ablegen, die vom Ausspieler ausgespielt wurde. Wer den höchsten Wert einer Farbe gelegt hat, darf alle drei Karten zu sich nehmen und die nächste Karte ausspielen. Wer die ausgespielte Farbe nicht ablegen kann, muss bei seinen vier "Farbkarten" die entsprechende Karte umdrehen (nicht früher!). Anschließend muss eine Trumpffarbe abgelegt werden. Ist die Trumpffarbe bereits ausgespielt worden, kann eine beliebige Karte abgeworfen werden. Gleiches trifft zu, wenn ein Spieler weder die ausgespielte Farbe noch die Trumpffarbe besitzt. In diesem Fall müssen zwei "Farbkarten" (die Ausspielfarbe und die Trumpffarbe) umgedreht werden, bevor eine Karte abgeworfen wird.

Vergisst man eine "Farbkarte" umzudrehen oder wird sie erst dann umgedreht, nachdem man bereits abgelegt hat, erhält man 10 Minuspunkte. Wenn ein Spieler eine Kartenfarbe ausspielt oder ablegt, die er bereits umgedreht hat, erhält er 25 Minuspunkte. In beiden Fällen muss der Fehler noch bemerkt werden, bevor die nächste Karte ausgespielt wird. Wer umgedrehte Karten absichtlich wieder aufdeckt, erhält 50 Minuspunkte.

## **5. Die Punktevergabe**

Sind am Ende einer Spielrunde die tatsächlich erzielten Stiche mindestens genauso hoch wie die angesagten Stiche, dann wird die angesagte Stichpunktzahl mit der Spielrunde, in der man sich gerade befindet, multipliziert und der Ergebnis als Pluspunkte vermerkt. Für jeden Stich, den man jedoch zu viel oder zu wenig angesagt hat, als man tatsächlich erreicht hat, bekommt man einen Minuspunkt, der ebenfalls mit der aktuellen Spielrunde multipliziert wird. Diese Minuspunkte werden nun mit den Pluspunkten verrechnet. Ein Spieler, der zum Beispiel in der achten Spielrunde ansagt, er würde fünf Stiche machen, in Wirklichkeit aber sieben Stiche macht, bekommt somit  $(5 \times 8 =)$  40 Pluspunkte. Davon werden ihm  $(-2 \times 8 =)$  16 Minuspunkte abgezogen. Somit hat er in dieser Spielrunde  $(40 - 16 =)$  24 Pluspunkte erzielt. Würde er genau fünf Stiche machen, würden ihm keine Minuspunkte abgezogen werden und er hätte 40 Pluspunkte. Würde er dagegen nur zwei Stiche machen, so hätte er in dieser Spielrunde  $(-3 \times 8 =)$  24 Minuspunkte. Wenn in der Schlussrunde die angesagte Kartenfarbe mit der "goldenen Karte" übereinstimmt, bekommt man zusätzlich 20 Pluspunkte. Stimmt der angesagte Kartenwert überein, bekommt man zusätzlich 40 Pluspunkte. Stimmen jedoch beide Ansagen mit der "goldenen Karte" überein, bekommt man zusätzlich 160 Pluspunkte.