

ALI BABA MEMO



Ein orientalisches Suchspiel von Dominique Ehrhard für 2 - 6 Spieler ab 5 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 657993 • © 1997, 2015 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Ali Baba und besuchen einen arabischen Basar. Dort haben die Schmuckhändler ihre Schätze in Tonkrügen gut versteckt. Doch nicht in jedem Krug wartet ein Schatz. Manche sind leer und in anderen haben sich Räuber versteckt, die nur darauf lauern, den Spielern ihre Schätze wieder abzunehmen. Jeder versucht, so viele Schätze wie möglich zu ergattern und sich zu merken, wo die fiesen Diebe warten. Wer schafft es, die Gauner zu überlisten und selbst die meisten Schätze zu finden?

Spielinhalt:

- 48 Kärtchen: 12 Sets á 4 Kärtchen;
die Sets unterscheiden sich durch unterschiedlich orientalischem gemusterte Krüge auf den Rückseiten;
die Vorderseiten zeigen entweder einen Schatz (2x), einen leeren Krug (1x) oder einen Krug mit Räuber (1x)
- 1 Spielanleitung



Spielziel:

Gewonnen hat, wer die meisten Krüge mit Schätzen gesammelt hat.

Spielvorbereitung:

- Die Kärtchen werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt und gemischt.
Danach werden sie verdeckt und willkürlich in 4 Reihen zu je 12 Kärtchen aufgelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.



Spielablauf:

Der Spieler an der Reihe deckt ein Kärtchen seiner Wahl auf, sodass es alle Spieler sehen können. Je nachdem, was auf der Vorderseite der Karte abgebildet ist, passiert Folgendes:



Leerer Krug: Der Spieler nimmt das Kärtchen und legt es vor sich ab. Sein Zug ist damit beendet.



Krug mit Räuber: Das Kärtchen bleibt an seinem Platz liegen und wird wieder umgedreht. Der Zug des Spielers ist beendet.



Krug mit Schätzen: Der Spieler nimmt das Kärtchen auf die Hand und hat nun die Möglichkeit, sein Glück ein weiteres Mal zu versuchen, indem er noch ein Kärtchen aufdeckt. Zeigt das Kärtchen

- einen weiteren Krug mit Schätzen, darf er dieses ebenfalls auf die Hand nehmen und, wenn er will, ein weiteres Kärtchen aufdecken. Dies darf er beliebig oft wiederholen, solange das aufgedeckte Kärtchen einen Krug mit Schätzen zeigt. Beendet der Spieler seinen Zug freiwillig, legt er alle Schatzkärtchen auf der Hand vor sich ab.
- einen leeren Krug, ist der Zug des Spielers beendet. Er legt die Schatzkärtchen und das Kärtchen mit dem leeren Krug vor sich ab.
- einen Krug mit Räuber, wird der Spieler von diesem überfallen. Er verliert alle Schatzkärtchen, die er auf der Hand hat. Sowohl die Schatzkärtchen wie auch das Kärtchen mit Räuber werden beliebig auf freie Plätze in den Reihen verteilt und umgedreht.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Schatzkärtchen gesammelt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Das Spiel endet auch dann, wenn nur mehr 12 Kärtchen auf dem Tisch ausliegen, auch wenn noch kein Spieler 12 Schatzkärtchen gesammelt hat. Das bedeutet nämlich, dass nur noch Räuber in den übrig gebliebenen Krügen lauern. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Schatzkärtchen vor sich abgelegt hat. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der die wenigsten leeren Krüge gesammelt hat.