



# Schatz-Alarm!

Die mag(net)ische Suche  
nach den kostbaren Edelsteinen

Für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 020 5  
Autor: Heinz Meister · Redaktion: Alexandra Cordes  
Illustration: Dynamo Limited · Foto: Becker Studios  
Design: kinetic, DE Ravensburger  
KniffDesign (Spielanleitung)



Im Affenreich Bingo Bongo leben die Affen wie im Paradies. Es gibt Bananen und Kokosnüsse in Hülle und Fülle und alle sind glücklich und zufrieden. Der Affenkönig Babu hütet den Affenschatz, der ihnen dieses Glück und diesen Reichtum beschert. Aber eines Tages hat die Schlange Shira den Schatz gestohlen und ihn tief unter dem Blätterdickicht versteckt. Die Affen machen sich sofort auf die Suche. Mit ihrem magischen Schatzsucher tasten sie im Dickicht nach den kostbaren Edelsteinen. Wer findet die meisten Edelsteine und bringt sie zurück zum Affenkönig?

## Inhalt

1 Spielplan, 1 Einsatz, 15 Edelsteine,  
7 Bananenwürfel, 1 Schatzsucher (Magnet),  
5 Affen, 1 Siegertreppe, 1 Kunststofffuß

## Ziel des Spiels

Möglichst viele Edelsteine finden und  
als Erster mit seinem Affen zum Affenthron  
kommen.

## Vor dem ersten Spiel

Aus der Mitte des Spielplans drückt ihr  
vorsichtig die Lehne des Affenthrons heraus.  
Den Kunststofffuß steckt ihr durch den  
Schlitz in der Siegertreppe  
und befestigt die Lehne  
des Affenthrons darin.



Ravensburger

## Spielvorbereitung

Die **15 Edelsteine** legt ihr mit den drei kleinen Löchern nach oben in den Einsatz in der Spielschachtel. Achtet darauf, dass die Edelsteine gleichmäßig verteilt sind und nachher nicht direkt unter dem Schlupfloch in der Mitte des Spielpans liegen. Sie sollen, wenn der Spielplan aufgelegt wird, nicht zu sehen sein! Die drei roten Edelsteine sind besonders wertvoll und sollten nicht zu nahe beieinanderliegen.

- Den **Spielplan** legt ihr in den Einsatz über die Edelsteine. Die Edelsteine sind jetzt unter dem Dschungeldickicht verborgen. Dort müsst ihr sie mit dem magischen Schatzsucher finden und aus dem Schlupfloch in der Mitte des Spielplans herausholen.
- Den **Schatzsucher** stellt ihr auf ein beliebiges Eckfeld des Spielplans.
- Die **Siegertreppe** legt ihr neben die Schachtel. Jeder Mitspieler sucht sich einen Affen aus und stellt ihn auf die erste Stufe der Treppe. Der goldene Affenkönig Babu wird auf seinen Thron gesetzt.
- Die **sieben Bananenwürfel** legt ihr neben die Spielschachtel.



## So wird gespielt

Der kleinste Spieler darf beginnen.

### Würfeln und ziehen

Du würfelst mit **allen sieben Bananenwürfeln**.

Jetzt darfst du mit dem Schatzsucher

so viele Felder ziehen,

wie du Bananen

gewürfelt hast.

Du darfst in alle

Richtungen ziehen, auch

diagonal. **Während deines Zuges**

**darfst du 3-mal würfeln und ziehen.**



### Schatz-Alarm

Jetzt wird es spannend: Achte beim Ziehen mit dem magnetischen Schatzsucher darauf, ob du ein „Klack“ hörst, denn dann hat er einen der kostbaren Edelstein gefunden. Hast du ein „Klack“ gehört? Dann rufst du: „Schatz-Alarm“.

### Edelsteine bergen

Mit den Bananenpunkten, die du gewürfelt hast, ziehst du weiter in Richtung zum Schlupfloch. Hast du es mit deinen Bananenpunkten bis zum Schlupfloch geschafft? Dann darfst du deinen Edelstein jetzt vorsichtig herausholen und in Sicherheit bringen. Pass auf, dass du ihn nicht verlierst, denn dann musst du ihn durch das Schlupfloch wieder in das Dickicht zurückschieben.



### Edelsteine ablegen und Affen ziehen

Hast du deine Beute sicher aus dem Dschungeldickicht geholt, bekommst du dafür Gewinnpunkte.

- Ein grüner Edelstein bringt dir 1 Gewinnpunkt
- Ein blauer Edelstein bringt dir 2 Gewinnpunkte
- Ein roter Edelstein bringt dir 3 Gewinnpunkte

Hast du mehrere Edelsteine ergattert, darfst du die Punkte zusammenzählen.





Gefundene Edelsteine legst du in beliebiger Reihenfolge auf die Baumstämme, rechts und links von der Siegertreppe. Ziehe jetzt auf der Siegertreppe mit deinem Affen entsprechend viele Felder zum Affenthron. Dort wartet der König schon ungeduldig auf den Gewinner der Edelsteinsuche.

### Spielregel in Kürze

1. 3-mal mit allen sieben Bananen-Würfeln würfeln und ziehen.
2. Schatz-Alarm: Zum Schlupfloch ziehen und Edelstein bergen.
3. Edelstein ablegen und eigenen Affen auf der Siegertreppe ziehen.

### Zug beendet

Sobald du Edelsteine abgelegt hast, ist dein Zug beendet. Du darfst nicht mehr würfeln und übrige Bananenpunkte verfallen. Der nächste Spieler bekommt jetzt den Schatzsucher und beginnt wieder in einer der vier Ecken des Spielplans. Er darf nicht vom Schlupfloch aus starten.

### Keinen Schatz gefunden?

Wenn du keinen Schatz gefunden hast oder mit einem Edelstein nicht bis zum Schlupfloch gekommen bist, darf der nächste Spieler mit dem Schatzsucher gleich weiterspielen. Er würfelt und zieht dann mit dem Schatzsucher von dem Feld aus weiter, auf dem du aufgehört hast.

Im Lauf des Spiels werden die Edelsteine immer seltener. Achtet darauf, auf welchen Feldern es schon einen Schatz-Alarm gab. Dort braucht ihr jetzt nicht mehr zu suchen.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Baumstämme auf der Siegertreppe mit Edelsteinen belegt sind. Es bleiben also am Ende des Spiels noch drei Edelsteine in der Spielschachtel liegen. Der Affe, der am nächsten am Affenthron steht, hat das Spiel gewonnen. Das Spiel ist auch beendet, wenn einer der Affen beim Affenkönig ankommt, bevor alle Baumstämme belegt sind.

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr gleich noch eine Runde „Schatz-Alarm“ spielen.

Der Affenkönig freut sich schon auf euch!

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

227232



Ravensburger