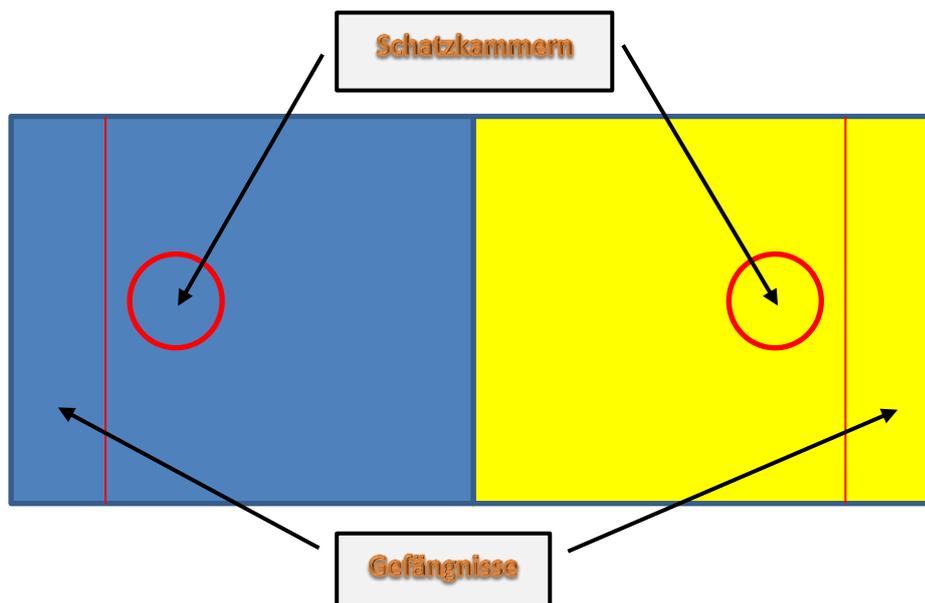


Schätzeklaunen

Basisspiel

1. Es spielen 2 Mannschaften gegeneinander. Wir nennen sie gelbe und blaue Mannschaft.
2. Das Spielfeld ist in das gelbe und das blaue Land geteilt. Die Mittellinie ist die Grenze.
3. Jede Mannschaft besetzt ihr jeweiliges Land.
4. In jedem Land gibt es eine Schatzkammer und ein Gefängnis. Jede Schatzkammer wird mit 3 Schätzen bestückt. Die eigene Schatzkammer und das eigene Gefängnis dürfen nur betreten werden, wenn ein gegnerischer, ungetickter Spieler dort drin ist.
5. Ziel des Spieles ist es, alle Schätze in die eigene Schatzkammer zu bringen.
6. Wenn ein Spieler das gegnerische Land betritt, darf er von der gegnerischen Mannschaft getickt werden.
7. Ein getickter Spieler geht in das Gefängnis im gegnerischen Land. Er kann befreit werden, in dem ein anderer Spieler seiner Mannschaft zu ihm läuft, ihn an die Hand nimmt und mit ihm das eigene Land erreicht. Sobald sich die beiden Spieler an der Hand halten, dürfen sie nicht mehr getickt werden.
8. Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft alle 6 Schätze in ihrer Schatzkammer hat.



Schätzeklauen

Giraffenschätzeklauen

- a. Jede Mannschaft hat 2 Könige, die gesondert markiert werden (z.B. mit Leibchen). Wenn Könige in das gegnerische Land kommen, dürfen sie nur von den gegnerischen Königen getickt werden.
- b. Zusätzlich wird mit einem Pezziball (fette Sau) gespielt. Dieser darf gerollt werden. Berührt der Pezziball eine Stirnwand, erhält die andere Mannschaft einen Punkt.
- c. Berührt ein König die fette Sau, verliert er die Königswürde und er muss das Leibchen abgeben (es wird aus dem Spiel genommen).
- d. Spielende ist, wenn eine Mannschaft alle Schätze in ihrer Schatzkammer hat. Dann wird der Mannschaft für jeden Schatz und für jede Berührung der Stirnseite durch den Pezziball ein Punkt gutgeschrieben.

