



# Little BATTLE



p. 2

Trésors en vue ! Cap sur El Capulco !

Sur la plage de cette île mystérieuse, des coffres remplis de trésors sont enterrés. Vite, rassemble ta meilleure équipe d'Aventuriers pour récupérer le plus de trésors possible avant tes adversaires !



p. 9

Treasures sighted! Set course for El Capulco! Under the sandy beaches of this mysterious island, are chests filled with treasure.

Quick! Assemble the best team of Adventurers to grab as much treasure as possible before your opponents take it all!



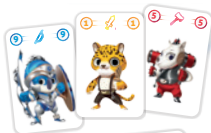
S. 16

Schätze in Sicht! Am Kap von El Capulco!

Am Strand dieser geheimnisvollen Insel sind Truhen voller Schätze vergraben. Stellt schnell eine Bootsbesatzung aus Abenteurern zusammen, die so viel Schätze wie möglich bergen sollen, bevor es andere tun.



# SPIELMATERIAL



## 30 Abenteurerkarten

10 Papageien, 9 Nashörner,  
8 Leoparden und 3 Anführer

## 18 Schatzkistenkarten

8 blaue Schatztruhen, 6 rote  
Schatztruhen und 4 gelbe Schatztruhen



## 5 Langschiffe



## 1 Schlafplatz

(der Schachtelboden)

# VORBEREITUNG

1 Jeder Spieler sucht sich 1 Langschiff aus und stellt es vor sich hin.

2 Mischt die Schatztruhenkarten und bildet daraus zwei gleichhohe Stapel; die Truhenseite soll sichtbar sein. Sie stellen den Strand dar.

3 Mischt die Abenteurerkarten (ohne die Anführer; wenn ihr mit den Anführern spielen wollt, müsst ihr Seite 21 lesen), und teilt an jeden Spieler 5 davon verdeckt aus.

4 Die unbenutzten Karten kommen verdeckt auf den Schlafplatz.

## SPIELZIEL

Sammle die mit Goldmünzen gefüllten Schatztruhen und werde der reichste Kapitän. Aber pass auf, denn die anderen Besatzungen wollen ebenfalls an die Schätze.

## SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in zwei Teilen ab:



### 1 DIE ABENTEURER ANHEUERN

Bevor ihr die Schätze bergen könnt, muss jeder von euch eine Abenteuerbesatzung zusammenstellen.

Du hast 5 Karten auf der Hand. Wähle 1 davon, die du behalten möchtest, und lege sie verdeckt auf dein Langschiff. Gib die anderen Karten verdeckt an den Spieler links von dir; der Spieler rechts von dir gibt dir seine.

Wähle erneut 1 Karte davon, die du behalten möchtest und lege sie auf dein Langschiff. Dann gibst du die 3 übrigen Karten an deinen linken Nachbarn und so weiter, bis du nur noch 1 Karte von deinem rechten Nachbarn erhältst. Sobald jeder von euch 5 Karten auf seinem Boot liegen hat, sind eure Besatzungen komplett und es geht weiter mit Teil 2.

Dieser Teil besteht aus zwei Schritten:

### SCHRITT 1

#### Ansturm auf die Schatztruhen

### SCHRITT 2

#### Das Teilen der Beute

## SCHRITT 1 Ansturm auf die Schatztruhen

Jetzt, wo eure unerschrockene Besatzung für das Abenteuer bereit ist, wird es Zeit, sich auf die am Strand vergrabenen Schatztruhen zu stürzen!

Jeder nimmt sich seine 5 Karten, die auf seinem Langschiff liegen. Schau auf die Schatztruhen, die am Strand liegen. Jeder wählt 1 Abenteurerkarte, die er jetzt ausspielen möchte. Wenn ihr bereit seid, stoßt ihr alle einen Kriegsschrei aus und legt eure Karte verdeckt vor dem Truhenstapel eurer Wahl ab.

Jetzt geht es weiter mit **SCHRITT 2**.

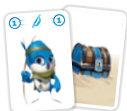
Wichtig: Alle Spieler müssen ihre Abenteurerkarten gleichzeitig ausspielen. Wenn ein Spieler seine Karte nicht zur gleichen Zeit wie die anderen ausspielt, darf er bei dieser Runde nicht mitmachen und muss seine Abenteurerkarte oben auf den Schlafplatz legen.

## SCHRITT 2 Das Teilen der Beute

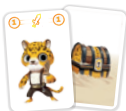
Sobald der Ansturm auf die Schatztruhen beendet ist, macht ihr mit dem Aufteilen der Beute weiter. Deckt eure ausgespielten Abenteurerkarten auf.



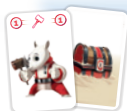
→ Die Beute wird nach genauen Regeln aufgeteilt:



Die Papageien können nur die blauen Schatztruhen öffnen.



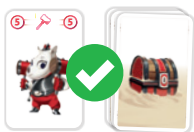
Die Leoparden können nur die gelben Truhen öffnen.



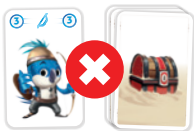
Die Nashörner können nur die roten Truhen öffnen.

Dabei können folgende Situationen entstehen:

- Vor dem Truhenstapel liegt nur 1 Abenteurerkarte



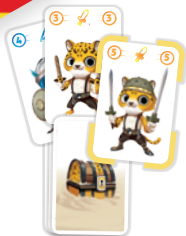
Dieser Abenteurer darf die Schatztruhe öffnen. Dieser Spieler nimmt sich die Schatztruhenkarte, legt sie verdeckt unter sein Langschiff und legt seinen Abenteurer verdeckt oben auf den Schlafplatz.



Dieser Abenteurer darf die Schatztruhe nicht öffnen. Der Spieler legt seinen Abenteurer sofort verdeckt oben auf den Schlafplatz.

- Es liegen mehrere Abenteurerkarten vor einem Schatztruhenstapel

Wenn sich mehrere Abenteurer vor demselben Schatztruhenstapel befinden, kommt es zum Kampf!



Die Abenteurer mit der Farbe der Schatztruhe kämpfen gegeneinander.

Der Stärkste von ihnen (also der mit der größten Zahl) bekommt die Schatztruhe.

Der Spieler, der die farblich passende Karte mit der höheren Zahl gespielt hat, nimmt die Schatztruhe und legt sie verdeckt unter sein Langschiff. Seine Abenteurerkarte legt er ab.

### • **Achtung: der Kampf geht noch weiter!**

Die Abenteurer, die noch vor dem Schatztruhenstapel liegen, können nun versuchen, die nächste Schatztruhe zu nehmen.

Die Bedingungen bleiben dieselben: Wenn jetzt nur noch ein Abenteurer hier liegt, der diese Schatztruhe öffnen kann, bekommt er sie. Wenn aber noch zwei oder mehr Abenteurer gegeneinander antreten, gewinnt der stärkste von ihnen die Schatztruhenkarte, die anderen Abenteurer können hoffen, die nächste Schatztruhe zu bekommen oder sie kommen auf den Schlafplatz.



Wichtig: Haltet eure gesammelten Schatztruhenkarten bis zum Spielende geheim vor den anderen Spielern!

### • **Wiederholt Schritt 2, bis ihr alle eure letzte Karte gespielt habt**

Wenn ihr keine Karten mehr auf der Hand habt, ist

Schritt 2 beendet. Falls noch Schatztruhen ausliegen, mischt ihr alle Abenteurerkarten vom Schlafplatz und beginnt erneut mit Schritt 1. Sobald aber alle Schatztruhenkarten genommen wurden, ist das Spiel zu Ende.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Schatztruhenkarten vom Strand genommen wurden.

Jeder von euch deckt nun seine gesammelten Schatzkarten auf und zählt die Goldstücke zusammen, die darauf abgebildet sind.

Jedes Goldstück hat den Wert 1.

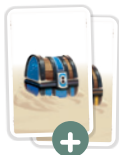
Wer die meisten Goldstücke gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

## VARIANTE

### ANFÜHRERKARTEN

*Ihr könnt das Spiel noch interessanter machen, wenn ihr mit den Anführern spielt!*

*Diese Karten haben folgende Bedeutung:*



#### Anführer der Papageien - Wert 0

*Clever: Wenn er eine blaue Schatztruhe nehmen darf, darf er sich auch die Schatztruhe darunter nehmen, egal, welche Farbe sie hat.*

## Anführer der Leoparden - Wert 0

Geschickt: Er kann auch eine Schatztruhe nehmen, welche die Farbe des letzten Abenteurers hat, der bei seinem Stapel eine Schatztruhe genommen hat. Er kann daher eine rote Truhe öffnen, wenn der letzte Abenteurer rot war, oder eine blaue Truhe, wenn der letzte Abenteurer blau war, nach den üblichen Regeln.



## Anführer der Nashörner - Wert 0

Eindrucksvoll: Er verscheucht alle Abenteuererkarten, die bei seinem Schatztruhenstapel liegen und einen Wert von 3 oder mehr haben.

Danach kann er nach den üblichen Regeln eine Schatztruhe seiner Farbe nehmen.

**!** Achtung: Es darf immer nur ein Anführer bei einem Schatztruhenstapel liegen.

Wenn zwei oder mehr Anführer beim selben Stapel liegen, haben sie keine Auswirkung und werden alle sofort auf den Schlafplatz gelegt.





---

Einige Worte der Autoren und des Teams:

Wir möchten dem ganzen Loki-Team danken, insbesondere Aurélie.

Weiterer Dank an Alvaro, Lisandro, Maoro und Nelly und an unsere Haupt-Spieltester Gwendo, Lionel und Alban.

Loki dankt den Schulen von Heillecourt und Ludres.

---

**Autoren:** Dorian & Leandro Berthelot

**Illustrationen:** Ariel Icandri

**Projektleitung:** Aurélie Raphaël

**Grafik:** Allison Machepy

**Assistent Projektleiter:** Delphine Brennan

**Übersetzung:** Michael Kröhnert





[WWW.LOKI-KIDS.COM](http://WWW.LOKI-KIDS.COM)

2020 LOKI - All rights reserved

