Ein Spiel von Antonin Boccara und Yves Hirschfeld
Illustriert von Olivier Danchin

21 Minuten Schatzsuche
für 2 bis 6 Nachteulen
ab 6 Jahren

MYSTERIUM KIDS

DER SCHATZ VON KAPITÄN BUH



DIE LEGENDE

Eine Legende besagt, dass in der verlassenen Villa am Rande der Stadt ein prächtiger Schatz versteckt ist. Auf der Suche nach dem Schatz verbringt ihr eine Nacht in der Villa.

Stundenlang sucht ihr erfolglos und wollt gerade aufgeben, als der Geist von Kapitän Buh erscheint und euch seine Hilfe anbietet. Er ist zwar kein großer Redner, dafür aber ein hervorragender Tamburinspieler! Mithilfe seines Tamburins wird er euch auf die richtige Spur lenken, um den Schatz zu finden.

Ziel des Spiels

Ihr müsst zusammenarbeiten, um den Schatz von Kapitän Buh zu finden, bevor der Mond untergeht und die Nacht vorüber ist.

In jeder Runde spielt **eine oder einer von euch den Geist von Kapitän Buh**. Der Geist benutzt das *Tamburin*, um den anderen einen Hinweis auf die richtige *Geräuschkarte* zu geben. Nur wenn ihr richtig ratet, findet ihr einen Teil des Schatzes von Kapitän Buh.

Spielmaterial und Aufbau

A **1 *Villatafel***
Legt die *Villatafel* in die Tischmitte.

B **1 *Mondtafel* und 1 *Mondplättchen***
Legt die *Mondtafel* mit der -Seite nach oben direkt über die *Villatafel*. Legt das *Mondplättchen* auf das Mondfeld ganz links.

C **78 *Geräuschkarten***
Mischt die *Geräuschkarten* und legt je eine Karte aufgedeckt auf die 5 Raumfelder der *Villatafel*. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel neben die *Villatafel*.

D **10 *Schatzplättchen***
Nehmt die 7 *Schatzplättchen* **ohne** -Symbol und mischt sie durch. Bildet daraus einen verdeckten Stapel und legt ihn neben die *Villatafel*. Legt die Plättchen **mit** -Symbol zurück in die Schachtel.

E **5 *Geisterplättchen* und 1 *Tamburin***
Die oder der Älteste von euch nimmt die 5 *Geisterplättchen* und das *Tamburin*.
Du spielst in der ersten Runde den Geist.





Für ein schwieriges Spiel dreht die *Mondtafel* auf die -Seite.

Mischt außerdem die 3 *Schatzplättchen* mit dem -Symbol zusammen mit den anderen 7 *Schatzplättchen*, bevor ihr den Stapel bildet.



SPIELABLAUF

Wenn du der Geist bist, mischst du verdeckt die 5 *Geisterplättchen* und ziehst ein zufälliges davon. Schau dir die Zahl auf der Vorderseite des gezogenen Plättchens an und lege es zurück auf den Tisch, **ohne dass die anderen die Zahl sehen**. Die Zahl auf dem *Geisterplättchen* zeigt dir, welche *Geräuschkarte* die anderen erraten müssen.

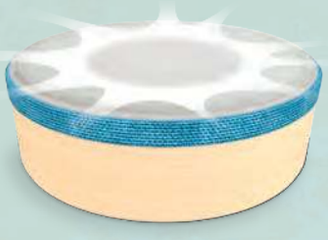
Nimm dir das *Tamburin* und bitte die anderen, **ihre Augen zu schließen**. Dann sagst du „**Buuuh**“ als Zeichen, dass du nun einen Hinweis gibst. Mit dem *Tamburin* machst du Geräusche, die den anderen dabei helfen, die richtige *Geräuschkarte* zu erraten. Wenn du fertig bist, sagst du erneut „**Buuuh**“, um das Ende deines Hinweises anzuzeigen. Die anderen dürfen nun **ihre Augen wieder öffnen**.

Jetzt dürft ihr anderen darüber sprechen, welche *Geräuschkarte* der Geist mit seinem Geräusch gemeint haben könnte. **Der Geist darf währenddessen nicht sprechen oder weitere Hinweise geben!** Wenn ihr zusammen entschieden habt, welche Karte der Geist gemeint haben könnte, teilt ihr ihm euer Ergebnis mit. Falls ihr euch nicht auf eine Karte einigen könnt, entscheidet die Spielerin oder der Spieler links vom Geist, auf welche Karte ihr euch festlegt.

Der Geist deckt dann das *Geisterplättchen* auf. Ist die Zahl auf dem *Geisterplättchen* die gleiche Zahl wie die der *Geräuschkarte*, auf die ihr euch geeinigt habt?

Einen Hinweis mit dem *Tamburin* geben

Der Geist kann auf dem und am *Tamburin* beliebige Geräusche erzeugen (kratzen, hauen, tippen, streichen, verschiedene Rhythmen etc.).



Falls es den Jüngeren von euch noch schwer fällt, so lange die Augen zu schließen, können sie sich auch umdrehen, während der Geist Hinweise gibt.

Falls ihr richtig geraten habt:

Ihr findet einen Teil des Schatzes!

Zieht das oberste *Schatzplättchen* und legt es aufgedeckt neben die *Villatafel*.



Falls ihr falsch geraten habt:

Ihr findet in dieser Runde leider keinen Teil des Schatzes.

Einige *Schatzplättchen* zeigen nur die Hälfte eines Gegenstands. Sobald ihr beide Hälften eines Gegenstands gefunden habt, legt sie aneinander und ihr bekommt einen zusätzlichen Punkt.



ENDE DER RUNDE

Egal ob ihr einen Teil des Schatzes gefunden habt oder nicht, **rückt ihr jetzt das *Mondplättchen* ein Feld weiter nach rechts**. Legt alle *Geräuschkarten* auf der *Villatafel* zurück in die Schachtel. Der Geist gibt das *Tamburin* und die 5 *Geisterplättchen* an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Sie ist jetzt der neue Geist. Sie deckt 5 neue *Geräuschkarten* auf und beginnt die nächste Runde.

WIE VIELE KARTEN MÜSST IHR RATEN?



Die Anzahl der Karten neben dem *Mondplättchen* auf der *Mondtafel* gibt an, wie viele *Geräuschkarten* ihr in dieser Runde raten müsst.

 : **1 *Geräuschkarte***

Der Geist zieht 1 *Geisterplättchen* und gibt einen Hinweis wie beschrieben.

 : **2 *Geräuschkarten***

Die Regeln verändern sich wie folgt (die anderen Regeln bleiben gleich):

Der Geist zieht 2 *Geisterplättchen* und legt sie verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Die anderen müssen beide Geräuschkarten nacheinander raten.

Sobald alle ihre Augen geschlossen haben, sagt der Geist „**Buuuh**“ und gibt mit dem *Tamburin* einen Hinweis für das linke *Geisterplättchen*. Dann sagt er erneut „**Buuuh**“ und gibt einen Hinweis für das rechte *Geisterplättchen* (**die Augen der anderen bleiben geschlossen**). Dann sagt der Geist zum dritten Mal „**Buuuh**“, um anzuzeigen, dass die anderen **ihre Augen wieder öffnen dürfen**.

Ihr anderen redet über die Hinweise und ratet dann nacheinander die *Geräuschkarten*. Zuerst teilt ihr dem Geist euer Ergebnis für den ersten Hinweis mit und der Geist deckt das linke *Geisterplättchen* auf. Dann teilt ihr ihm euer Ergebnis für den zweiten Hinweis mit und der Geist deckt das rechte *Geisterplättchen* auf. **Ihr zieht für jede richtig erratene Karte ein *Schatzplättchen*.**

SPIELENDE

Wenn das *Mondplättchen* auf das Mondfeld ganz rechts gerückt wird, beginnt die letzte Runde. Der Mond geht jetzt unter und die Nacht ist vorüber. Nach der letzten Runde ermittelt ihr euren gemeinsamen Punktestand. Ihr bekommt 1 Punkt für jeden **vollständigen** Stern auf den gezogenen *Schatzplättchen*.

Wertung für das normale Spiel

0–3 Punkte:
Nicht schlecht!
Aber es gibt noch einige Schätze in der Villa …

4–6 Punkte:
Das ist schon ein ansehnlicher Schatz!
Aber ein paar Schätze warten noch auf euch.

7–8 Punkte:
Wow! Ihr habt fast den ganzen Schatz gefunden!

9 Punkte:
Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt alles gefunden!

Wertung für das schwierigere Spiel

0–5 Punkte:
Nicht schlecht!
Ihr seid auf einem guten Weg.

6–9 Punkte:
Gute Arbeit. Ihr werdet immer besser!

10–12 Punkte:
Beeindruckend!
Euch macht niemand was vor.

13 Punkte:
Perfekt! Ihr seid die Besten der Besten!

BEISPIELRUNDE

Der Geist zieht das *Geisterplättchen* mit der Zahl **5**. Er muss also einen Hinweis für die *Geräuschkarte* in Raum **5** der Villa geben (darauf ist eine Katze).

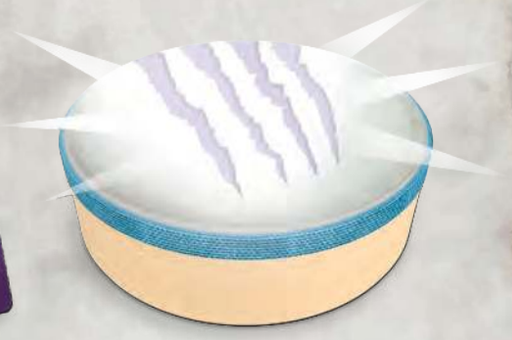


BUUUH!

Der Geist sagt „**Buuuh**“, dann gibt er seinen Hinweis.

Wie könnte man eine Katze durch Geräusche darstellen? Der Geist denkt zuerst an Geräusche, die eine Katze macht (schnurren, miauen etc.). Er kann außerdem Geräusche verwenden, die auf der Karte dargestellt sind (das Kratzen an der Wand). Er entscheidet sich, dieses Geräusch nachzuahmen, indem er einmal über das *Tamburin* kratzt.





Dann sagt er erneut „**Buuuh**“, um das Ende seines Hinweises anzuzeigen.

BUUUH!

Ihr anderen redet über den Hinweis und zieht zwei Karten in Betracht: den Rechen (Raum **3**) und die Katze (Raum **5**).



Ihr entscheidet euch schließlich für die Katze, weil ihr beim Rechen ein sich wiederholendes Kratzen erwartet hättet.

Der Geist deckt das *Geisterplättchen* auf: Die Zahl darauf passt zum Raum mit der Katze, also war es die richtige *Geräuschkarte*. Ihr zieht 1 *Schatzplättchen* und deckt es auf. Es ist die zweite Hälfte des Fernrohrs. Da ihr die erste Hälfte schon habt, legt ihr die Plättchen aneinander und erhaltet dadurch einen weiteren Stern. Dann fahrt ihr mit dem **ENDE DER RUNDE** fort.





CREDITS

Projektleitung: Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow)

Entwicklung: Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow)

Künstlerische Leitung: Maëva Da Silva (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow)

Grafikdesign: Joeva Gaubin, Simon Hay (Libellud), Vincent Diez (Space Cow)

Produktion: Léa Moinet (Space Cow), Norhane Bey (Asmodee Group)

Verkauf & Logistik für Libellud: Maximilien Da Cunha

Marketing für Libellud: Laurent Contios, Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Paul Neveur

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Sophia Keßler, Monika Planeta, Steffen Trzensky, Jessica Ullrich

Unser Dank geht an …

das restliche Libellud-Team für ihre Hilfe und Unterstützung: Alexandra Soporan, Alexandre Garcia, Anouk Girard-Dagnas, Lucas Forlacroix, Marion Ludovici, Matthis Garcia, Quentin Gourbeault, Stéphane Robert, Thomas Dutertre, Valentin Gaudicheau, genauso wie an Hannah Martel, Clément Heuzé und Wilfried Fort von Space Cow.

die beiden Autoren Antonin und Yves für ihren unendlichen Humor, ihre unerschöpfliche Energie und grenzenlose Genialität.

den Illustrator Olivier für sein unglaubliches Talent.

Oleg und Oleksandr für ihre freundliche Genehmigung.

Aline Vidberg und ihre kleinen Spieltester für ihre erleuchteten und erleuchtenden Meinungen.

Mysterium Kids: Der Schatz von Kapitän Buh ist das Kinderspiel der MYSTERIUM-Reihe. *Mysterium* ist ein Spiel von Oleksandr Nevskiy und Oleg Sidorenko.

MYSTERIUM

Wagt ihr es, das heimgesuchte Herrenhaus zu betreten?

Der Geist des schottischen Herrenhauses bittet euch, mit euren spiritistischen Fähigkeiten sein rätselhaftes Verschwinden aufzuklären. Aber er kann euch nur mit geisterhaften Visionen Hinweise geben.

In diesem kooperativen Spiel übernimmt einer von euch die Rolle des Geistes und kann nur mithilfe der Bildkarten kommunizieren. Die anderen müssen die erhaltenen Bildkarten richtig interpretieren, um das Geheimnis des Verschwindens zu lüften.

Ein schauriges und immersives Spiel

Gewinner des As d'Or 2016

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2016

10+ 2-7 42'

Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko · Xavier Collette & Igor Burlakov

MYSTERIUM PARK

Für eine schnelle und leicht zugängliche Spielerfahrung besucht Mysterium Park!

Kommt für den Zirkus und die Zuckerwatte. Bleibt wegen der Geheimnisse …

10+ 2-6 28'

Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko · Xavier Collette & MBI Studio

Libellud

SPACE Cow

macht Spiele für Kinder jeden Alters.

My First Castle Panic

4+

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE ENFANT CANNES 2020

TRAUM FÄNGER

4+

BURG KLAPPERFALLE

6+

YUM YUM ISLAND

6+

DREAM QUEST

6+

UNLOCK!

6+

SPACE Cow

WWW.SPACECOW.FR