



SCHATZSUCHE MAL ANDERS

Captain Billy Bones

Auf einer entlegenen Insel liegen unglaubliche Schätze verborgen. Wer tapfer genug ist, sich dem gruseligen Captain Billy Bones zu stellen, könnte mit einem ungeheuren Vermögen von der Reise zu dieser Insel heimkehren.

► Doch halt! Es genügt nicht, zu dieser Insel zu fahren und das Gold einzusammeln. Denn selbst wenn man das Gold schon in den Händen hat, kann der Captain es einem wieder abnehmen und man muss mit der Schatzsuche von vorne beginnen. Gewonnen hat derjenige, der als erster drei Goldmünzen in Sicherheit gebracht hat. Das Prinzip des Spiels erinnert an Mensch ärgere dich nicht, nur das hier nicht die Spieler gegeneinander, sondern das Spiel gegen jeden einzelnen vorgehen kann. Erstens kann die Drehscheibe die Spieler auf dem Spielbrett beliebig versetzen,



zweitens kann immer die Schatztruhe aufspringen und das Skelett von Captain Billy schnappt sich das Gold, dass die Schatzsucher mühevoll auf ihrem Rücken schleppen. Wie das geht? Das bleibt ein Geheimnis, Skelette sind eben immer unberechenbar. **{STR}** ☒

**CAPTAIN BILLY BONES***„Schatzsuche einmal anders!“*

VERLAG **JUMBO SPIELE**
GENRE **BRETTSPIEL**
SPRACHE **DEUTSCH, FRANZÖSISCH**
SPIELERANZAHL **2 BIS 4 SPIELER**
SPIELDAUER **CA. 20 MINUTEN**
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 5 JAHREN**
EAN **8-710126-004135**

Ausstattung

1 Schatzinsel, 4 Spielfiguren, 1 Drehscheibe, 12 Goldmünzen, Spielanleitung

Linkbutton

Herstellerseite
Jumbo Spiele

AUCH UM FEEN-DAMEN WILL GEBALZT WERDEN

Feenbalz

Die kleinen Feen aus dem Volk der Fehjenjhara leben fernab der Welt der Menschen in den ausgedehnten Wäldern, in die sich der Zauber vergangener Tage zurückgezogen hat.



► Hier, wo sich im Morgentau noch die Spuren der Nachtmahre vergangener Traumstunden finden, leben die Fehjenjhara zu Hunderten in ausgehöhlten Bäumen und versuchen mit kleinen Geschenken, die Dame ihres Herzens zu gewinnen.

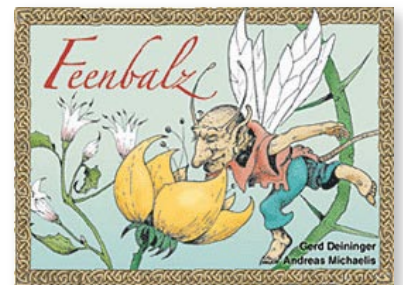
Doch die Fehjenjhara-Damen, die sich der Balz empfänglich zeigen, sind sehr wählerisch und lieben es, erobert zu werden. Und natürlich erwählen sie unter allen Werbern nur denjenigen, der ihnen die prachtvollsten Geschenke bieten kann.

Soweit einmal der Ausflug ins Feenreich. In „Feenbalz“ übernimmt jeder Spieler den Part eines dieser Fehjenjhara und es wird versucht, mit möglichst prachtvollen Sammlungen, die Feen-Damen für sich zu gewinnen. Dabei ist nicht immer sicher, welche Sammlung bei der nächsten Dame am besten ankommt.

Gespielt wird reihum, wobei jeder Spieler eine von drei möglichen Aktionen setzen kann. Entweder zwei verdeckte Karten vom Stapel ziehen, eine Handkarte gegen eine offen ausliegende austauschen, aber nur wenn

eines der darauf befindlichen Merkmale gleich ist. Diese Merkmale sind die Kategorie (Käfer, Blume, ...), die Farbe oder die Wertigkeit. Als letzte Aktion ist es möglich um eine Feen-Dame zu balzen. Dabei legt der aktive Spieler mindestens drei Karten aus der Hand auf den Tisch, die entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Kategorie aufweisen. Der Zahlenwert ist dann wichtig um festzustellen, wem die Feen-Dame ihre Gunst schenkt. Wenn alle ihre Sammlungen ausgelegt haben wird eine verdeckte Feen-Dame gezogen und nachgesehen welches ihre Vorlieben sind und was sie nicht so gerne mag. Dadurch können sich die Wertigkeiten der Sammlungen verändern, es darf aber jeder sein Angebot aus der Hand noch nachbessern. Wer dann in Summe die beste Sammlung hat, der bekommt die Karte mit der Feen-Dame. Gewonnen hat, je nach Spieleranzahl, derjenige, der entweder fünf oder sechs Feen-Damen für sich gewonnen hat.

„Feenbalz“ ist ein witziges und schnelles Spiel, das auch gut zwischendurch gespielt werden kann. Durch die ein-



fachen Regeln und die Symbole ist es auch für Kinder geeignet, obwohl der Hersteller als Mindestalter zehn Jahre vorschlägt. Die Zeichnungen sind sehr gut gelungen und gerade bei den ersten Spielen lenken die Motive auf den Karten sehr leicht vom Spiel selbst ab. Ein sehr nettes und liebes Familien- oder Partyspiel. **{JSt}** ☒

FEENBALZ*„Die gewitzten Feen sind los“*

VERLAG **DRACHENLAND VERLAG**
AUTOR **GERD DEININGER, ANDREAS MICHAELIS**
GENRE **KARTENSPIEL**
SPRACHE **DEUTSCH**
SPIELERANZAHL **3 BIS 6 SPIELER**
SPIELDAUER **CA. 60 MINUTEN**
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 10 JAHREN**
EAN **4-260018-660115**

Ausstattung

110 Karten, 1 Anleitung

Linkbutton

Webseite zu
„Feenbalz“