# SCHATZ DES PHÖNIX

Reiner Knizia  Marco Armbruster

amigo-spiele.de/02504

ab 8 Jahren | 2–6 Personen | ca. 30 Minuten

## SPIELIDEE

Legenden erzählen vom roten Phönix, der unvorstellbare Schätze hortet. Gerade ist er jedoch ausgeflogen und genau auf diese Chance habt ihr gewartet! Wer von euch hat die beste Ausrüstung, um seine Nester zu erreichen und den Phönix um ein paar seiner kostbaren Schätze zu erleichtern?
Legt eure Karten an den Nestern aus und versucht besonders wertvolle Kombinationen zu bilden. Wer von euch nach drei Durchgängen die meisten Schätze einsammeln konnte, wird Teil der Legende.

## INHALT

**69 Ausrüstungskarten**
(je zweimal: **Farbjoker 2** und **3**, die Karten **2–6** und **2x** in den Farben Rot, Blau, Gelb, Grün und Lila sowie einmal die Karte **7** in jeder Farbe)

**6 Gildenkarten**

**39 Schatz-Chips**
(36 kleine mit Werten zwischen 2 und 10, 3 große 10er)

**1 Startchip**

**3 Phönix-Nester**

## VORBEREITUNG

Legt die drei Phönix-Nester so in die Tischmitte, dass gleiche Symbole immer in gleicher Ausrichtung liegen. Lasst dabei um jedes Nest etwas Platz, um von allen Seiten Karten anlegen zu können. Sucht euch anschließend je eine Gilde aus und nehmt euch die entsprechende Gildenkarte. Sie zeigt euch, an welche Seite der Nester ihr im Spiel eure Karten legt. Übrige Gildenkarten legt ihr in die Schachtel zurück.
Mischt die kleinen Schatz-Chips und legt auf jedes Nest einen Schatz weniger als Personen mitspielen.

Spielt ihr beispielsweise zu dritt, legt ihr zwei Chips auf jedes Nest.

Spielt ihr jedoch zu sechst, legt ihr nur vier kleine Schatz-Chips auf jedes Nest und nicht fünf.
Zusätzlich legt ihr einen großen 10er Schatz-Chip auf das große Nest.
Legt die übrigen Schatz-Chips für die folgenden Runden verdeckt bereit. Mischt die Ausrüstungskarten und gebt allen je **5 Handkarten**. Mit den übrigen Ausrüstungskarten bildet ihr den verdeckten Nachziehstapel. Deckt davon die oberste Karte auf und legt sie daneben.
Gebt den Startchip der Person, die am besten schleichen kann.

**Spielaufbau für 3 Personen**

## SPIELABLAUF

Wer den Startchip hat, beginnt. Ihr spielt insgesamt drei Durchgänge. Dabei spielt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn, bis ihr alle je zwei Karten an jedes Nest gelegt habt. Dann verteilt ihr die Schätze.

### KARTE SPIELEN

- Bist du an der Reihe, legst du eine deiner Handkarten offen an ein beliebiges Nest. Dabei legst du deine Karte immer an die Seite des Nests, die **dein Gildensymbol** zeigt.
- Dann ziehst du eine Karte nach. Dabei darfst du entweder die oberste Karte des Nachziehstapels oder die offene Karte daneben wählen. Hast du die offene Karte gezogen, deckst du eine neue vom Stapel auf. Dann ist die nächste Person an der Reihe.
- An jeder Seite des Nests dürfen maximal zwei Karten liegen. Eine zweite Karte legst du etwas versetzt, damit man die Werte beider Karten erkennt. Nachdem ihr alle je **zwei Karten** an **jedes Nest gelegt** habt, verteilt ihr die Schätze.

*Alle haben bereits eine Karte gespielt und nun ist Ellie wieder an der Reihe. Sie könnte ihre Karte an das Nest mit dem 2er- und dem 6er-Schatz legen. Damit stünde ihre Kartenkombination an diesem Nest fest. Sie entscheidet sich dagegen und spielt lieber eine rote 3 an ein anderes Nest. Abschließend nimmt sie sich die offenliegende rote 3.*

## SCHÄTZE VERTEILEN

Beginnt mit dem Verteilen der Schätze bei den kleinen Nestern und wertet danach das große Nest aus. Ein Schatz ist immer so viel wert wie aufgedruckt ist. Die Person mit der höchsten Kombination an Ausrüstungskarten am Nest darf sich dort zuerst einen Schatz aussuchen, dann die Person mit der zweithöchsten usw.

## WERT DER KOMBINATION

Was eure abgelegten Ausrüstungskarten wert sind, hängt jeweils davon ab, wie gut die beiden Karten zusammenpassen. Der Wert ergibt sich wie folgt:

| Zwei Übereinstimmungen | | Eine Übereinstimmung | | | Keine Übereinstimmungen | | Keine Ausrüstung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| gleiche Farbe + gleiche Zahl | Joker + gleiche Zahl | gleiche Farbe + andere Zahl | gleiche Zahl + andere Farbe | 2x + gleiche Farbe | andere Zahl + andere Farbe | 2x + andere Farbe | 2x + 2x |
| Bilde den zweistelligen Wert | | Zähle die Werte zusammen | | Wert x2 | Nur der höhere Wert zählt | Nur der Wert zählt | Null |
| 33 | 22 | 13 | 12 | 14 | 5 | 4 | 0 |

Haben mehrere von euch eine gleichwertige Kombination an einem Nest liegen, nimmt sich die Person zuerst einen Schatz, die den Startchip hat oder ihm in Spielreihenfolge am nächsten ist.
Es kommt vor, dass manche von euch leer ausgehen und keinen Schatz an einem Nest erhalten.

*Ellie hat eine grüne 3 und einen 3er-Joker an diesem Nest liegen. Dies ergibt einen Wert von **33**. Sam hat eine grüne und eine rote 5 an diesem Nest liegen, was einen Wert von **10** ergibt. Ezio hat eine gelbe 3 und eine gelbe 7 gelegt und damit auch einen Wert von **10**.*

*Damit hat Ellie den höchsten Wert und sucht sich als Erstes einen Chip aus. Sie wählt den 6er-Chip. Sam und Ezio haben den gleichen Wert, jedoch sitzt Sam im Uhrzeigersinn näher an Ellie, die den Startchip hat. Er nimmt sich den 2er-Chip und Ezio geht leer aus.*

Wer in diesem Durchgang den großen 10er-Schatz-Chip vom großen Nest genommen hat, erhält **nach** dem Verteilen der Schätze den Startchip.
Damit endet der Durchgang. Eure Schätze sammelt ihr verdeckt vor euch. Ihr dürft euch eure Schätze jederzeit anschauen.

## NEUER DURCHGANG

Legt alle an den Phönix-Nestern liegenden Karten beiseite. Für den neuen Durchgang **behaltet** ihr eure **Handkarten** und spielt mit ihnen weiter.
Ist der Nachziehstapel leer, bildet ihn mit den beiseitegelegten Ausrüstungskarten neu.
Für den neuen Durchgang legt ihr wie zu Spielbeginn neue Schätze auf die Nester. Wer den Startchip hat, beginnt und spielt die erste Karte aus.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach dem **dritten Durchgang**. Zählt alle Werte eurer erbeuteten Schätze zusammen. Wer von euch den höchsten Gesamtwert an Schätzen hat, gewinnt und schreibt ein neues Kapitel in der Legende rund um den Schatz des Phönix. Haben mehrere von euch den höchsten Gesamtwert, gewinnen sie gemeinsam.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2025
Version 1.0