



Ein Spiel von Álvaro Tárraga und Toni Vaquer

Willkommen bei **Tesoros del Mar Menor**, einem leichten Kartenspiel für **2–5 Spieler**, inspiriert von der Tierwelt, Kultur und den Landschaften der Stadt **San Pedro del Pinatar** (Region Murcia). In **15–25 Minuten** sammelt ihr Schätze, schützt eure Truhen und spielt euren Mitspielern fiese Streiche. Wer am Ende die meisten Punkte hat, wird zum **Obersten Entdecker** gekrönt!

1. Spielmaterial

80 Karten insgesamt:

- **51 Schatzkarten** (17 blaue, 17 weiße und 17 grüne)
- **21 Trickkarten** (goldfarben)
- **6 Truhenkarten** (mit einer Kurzfassung der Regeln auf der Rückseite)
- **2 personalisierbare Karten** (1 Schatz und 1 Truhe).

2. Spielziel

Am Ende des Spiels addiert jeder Spieler die Punkte seiner **Schätze in der Truhe** sowie die Boni aus seinen **Flaggen**. Der Spieler mit der **höchsten Punktzahl** gewinnt.

3. Aufbau (3–5 Spieler)

1. **Alle Karten mischen** und den **Nachziehstapel** verdeckt in die Tischmitte legen. Abgelegte Karten bilden im Laufe des Spiels den **Ablagestapel** neben dem Nachziehstapel.
2. Jeder Spieler **zieht 5 Karten** vom Nachziehstapel.
***Mulligan:** Erhält ein Spieler in seiner Starthand keine einzige Schatzkarte, darf er diese Hand offen zeigen, komplett abwerfen, 5 neue Karten ziehen und die abgeworfenen Karten wieder in den Nachziehstapel mischen.*
3. Jeder Spieler zieht **1 Truhenkarte zufällig** und legt sie offen vor sich ab, so dass die **blaue Seite links** liegt. Das zeigt die Reihenfolge der Schatzstapel: **blau, weiß, grün** (entsprechend den Rändern auf der Karte).
4. **Truhen starten:** Gleichzeitig wählen alle Spieler **1 Schatz** aus ihrer Hand und legen ihn verdeckt vor sich ab. Wenn alle gewählt haben, werden die Karten aufgedeckt und jeweils als **oberste Karte** auf den Stapel der entsprechenden Farbe gelegt.
5. Lässt neben dem Nachziehstapel Platz für den **Ablagestapel**.



Für 2 Spieler siehe die Variante **Cofre Fantasma (Geistertruhe)**.

4. Spielbereich der Spieler

Jeder Spieler besitzt:

- **1 Truhenkarte.**
- **Drei Schatzstapel** auf seiner Truhe (blau, weiß und grün). Nur die **oberste Karte** jedes Stapels ist für die anderen sichtbar.
- Eine **Hand mit Karten**, die die Mitspieler nicht sehen.

5. Kartentypen

In **Tesoros del Mar Menor** gibt es **3 Kartentypen**: **Schätze**, **Tricks** und **Truhen**.

5.1 Schätze

Schatzkarten gibt es in **drei Farben**, entsprechend den drei Farben der **Flagge von San Pedro del Pinatar**. Jede Farbe steht für einen wichtigen Aspekt der Stadt:



Das Meer (blau)



Das Salz (weiß)



Die Pinien (grün)



Einige Schätze (die mit dem Wert **0**) zeigen ein **Schloss-Symbol**. Sobald sie in eurer Truhe liegen, können diese **nicht gestohlen** werden. Außerdem **schützen** sie die anderen Schätze desselben Stapels, die **unter ihnen** liegen.

5.2 Tricks (Trickkarten)

Trickkarten erlauben es euch, mit anderen Spielern und den Karten im Spiel zu interagieren und den **Spielverlauf ordentlich durcheinanderzubringen**. Sie sind **goldfarben** und mit dem **Tricksymbol** gekennzeichnet.

Sie werden **immer in eurem eigenen Zug** ausgespielt, sofern auf der Karte nichts anderes steht. Wichtige Symbole:



Tricksymbol



Plus-Symbol



Blitzsymbol

Einige Tricks (**Pirata, Pescador, Buzo und Ornitóloga**) haben ein **Plus-Symbol (+)**. Das bedeutet: Nachdem der Trick **erfolgreich** ausgeführt wurde (und nicht von einer **Princesa Rusa** – Russische Prinzessin – annulliert wurde), dürft ihr **zusätzlich 1 Schatz** aus eurer Hand in eure Truhe legen.

Karten mit **Blitzsymbol (Princesa Rusa)** dürfen **jederzeit** gespielt werden und unterbrechen den Zug eines anderen Spielers.



Pirat: Schaue dir die Handkarten eines Mitspielers an und stiehl 1 Karte daraus.



Fischer: Nimm den obersten Schatz von einem beliebigen Schatzstapel in der Truhe eines Mitspielers und füge ihn deiner Hand hinzu.



Taucher: Schau dir die obersten 5 Karten des Ablagestapels an, wähle 1 Karte und nimm sie auf die Hand. Lege die übrigen Karten in derselben Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel.



Ornithologin: Schau dir die obersten 5 Karten des Nachziehstapels an, wähle 1 Karte und nimm sie auf die Hand. Lege die übrigen Karten in derselben Reihenfolge zurück oben auf den Stapel.



Salzarbeiter: Lagere 2 Schätze aus deiner Hand in deiner Truhe ein.



Russische Prinzessin: Hebt die zuletzt gespielte Trickkarte auf.

Mehrere *Russische Prinzessinnen* können nacheinander als Reaktionen gespielt werden. Dadurch wird der ursprüngliche Trick je

nach letzter gespielter Prinzessin aufgehoben oder wieder aktiviert. Das nennen wir eine „**Prinzessinnen-Kette**“.

Beispiel: Spieler 1 spielt einen Pescador, um einen Schatz aus der Truhe von Spieler 2 zu stehlen. Spieler 2 hebt den Trick mit einer Princesa Rusa auf. Spieler 1 reagiert mit einer weiteren Princesa Rusa und aktiviert den Pescador wieder. Schließlich spielt Spieler 3 eine dritte Princesa Rusa (er möchte auf keinen Fall, dass Spieler 1 diesen Schatz bekommt!). Die erste Prinzessin ist ein NEIN, die zweite ein JA, die dritte wieder ein NEIN. Am Ende wird der Pescador nicht ausgeführt, Spieler 1 stiehlt keinen Schatz und darf den Plus-Effekt (+) nicht nutzen, um einen Schatz einzulagern. Sein Zug endet.



5.3 Truhen

Truhenkarten stellen die Schatztruhe jedes Spielers dar. Der abgebildete Ort zeigt, wo dieser Spieler seine Truhe und Schätze aufbewahrt.



Sie zeigen bedeutende Orte der Stadt und enthalten auf der Vorderseite eine kurze Regelübersicht.

Außerdem besitzt jede Truhenkarte ein Symbol, das im **Fortgeschrittenen Modus** „Lugares Singulares“ (**Besondere Orte**) den Punktebonus angibt, den ihr am Ende des Spiels erhaltet.

6. Spielablauf – Aufbau eines Zuges

Startspieler ist derjenige, der zuletzt einen leckeren Caldero (lokaler Reis-Fisch-Eintopf) aus der Mar Menor gegessen hat. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Zug besteht aus **zwei Phasen**:

1. **Ziehen:** Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel.
2. **Aktion:** Wähle genau eine der folgenden Optionen:
 - **1 Schatz** aus deiner Hand in deine Truhe einlagern (auf den Stapel der passenden Farbe).
 - **1 Trickkarte** aus deiner Hand ausspielen.
 - **1 zusätzliche Karte ziehen.**

7. Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald die **letzte Karte** vom Nachziehstapel gezogen wurde. Beende den **Zug des aktuellen Spielers** und geht dann zur **Wertung** über. Jeder Spieler:

1. **Wirft** alle noch verbliebenen Karten auf seiner Hand ab.
2. **Addiert** die Werte aller Schätze in seiner Truhe.
3. **Flaggen:** Für jedes vollständige Set aus (**blau + weiß + grün**) erhält er **5 Zusatzpunkte**.
4. **Truhe (Fortgeschrittenen Modus):** Wendet den **Bonus** eurer Truhenkarte an.
5. Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt. Bei einem Gleichstand gilt: Der Spieler mit **mehr Flaggen** gewinnt. Besteht der Gleichstand weiter, gewinnt derjenige mit **mehr Schätzen**. Gibt es immer noch Gleichstand, wird der Sieg **geteilt**.

Beispielwertung: Spieler 1 addiert die Werte seiner Schätze in der Truhe und kommt auf **26 Punkte**. Spieler 2 kommt auf **30 Punkte**.



Bei den Flaggen hat Spieler 1 jedoch 4 Flaggen Sets (20 Zusatzpunkte), während Spieler 2, nur zwei Flaggen Sets bilden kann (10 Zusatzpunkte).

Insgesamt erzielt Spieler 1 $26 + 20 = 46$ Punkte, Spieler 2 $30 + 10 = 40$ Punkte. Weil Spieler 1 darauf geachtet hat, Schätze in **allen drei Farben** zu sammeln, gewinnt er das Spiel.

8. Varianten

8.1 Geistertruhe (2 Spieler)

Ihr spielt nach den **normalen Regeln**, mit folgenden Änderungen:

- **Verdeckte Ablage:** Am Ende jeder Runde (wenn beide Spieler ihren Zug gemacht haben) nehmt ihr die oberste Karte des Nachziehstapels ohne sie anzusehen und legt sie verdeckt auf einen separaten Stapel: das ist der Cofre Fantasma (die Geistertruhe).

Wenn diese Karte die letzte Karte des Nachziehstapels ist, löst das ebenfalls das Spielende aus – so, als hätte ein Spieler sie gezogen.

- **Optionale Wertung:** Am Ende des Spiels könnt ihr die **Geistertruhe wie einen dritten Spieler werten**; alle Trickkarten darin sind jeweils **1 Punkt** wert. So spielt ihr nicht nur gegeneinander, sondern auch **gegen die Geistertruhe!**

8.2 Besondere Orte (Fortgeschrittener Modus)

In diesem Modus werden die Truhenkarten noch wichtiger, denn jeder Spieler erhält am Spielende einen zusätzlichen Punktebonus entsprechend seiner Truhe. Wir empfehlen, zunächst einige Partien im Basisspiel zu spielen, bevor ihr diesen Modus ausprobiert.

- **Fischmarkt:** +1 Punkt für jeden **blauen Schatz**.
- **Mühle:** +1 Punkt für jeden **weißen Schatz**.
- **Vogelbeobachtungsturm:** +1 Punkt für jeden **grünen Schatz**.
- **Rathaus:** +2 Zusatzpunkte pro **Flagge** (also insgesamt 7 Punkte pro Flagge).
- **Museum:** Während des Spiels legt ihr eure ausgespielten Trickkarten auf einen 4. Stapel in eurer Truhe. Diese Karten sind geschützt wie mit einem Schloss (niemand kann sie nehmen). Jede dieser Karten ist am Spielende 1 Punkt wert.
- **Salzfabrik:** +2 Punkte für jeden Schatz mit einem Schloss.

8.3 Verborgene Schätze (Memoriemodus)

Tesoros Ocultos verwandelt das Spiel in ein klassisches **Memoryspiel**: Die Karten sind im Sand vergrabene Schätze, und eure Aufgabe ist es, möglichst viele Paare zu finden.

1. **Wählt einen Schwierigkeitsgrad** (Anzahl der Paare):
- *Leicht:* 4-6 - *Mittel:* 9-11 - *Schwierig:* 15-17 - *Super schwierig:* 21
2. Von den Schätzen, die **mindestens zweimal vorkommen** (alle außer den Schätzen mit dem Wert 5), sucht ihr die Karten heraus, die ihr für den gewählten Schwierigkeitsgrad braucht.
3. Mischt diese Karten und legt sie **verdeckt** in einem **Raster** aus.

In deinem Zug deckst du **genau zwei Karten** auf:

- Stimmen die Karten **überein** (gleiches Bild), **nimmst du das Paar** und **bist sofort nochmal am Zug**.
- Stimmen sie **nicht überein**, drehst du sie wieder **verdeckt** auf ihren ursprünglichen Platz zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn **keine Karte mehr verdeckt** liegt, zählt jeder Spieler, wie viele **Paare** er gesammelt hat. Der Spieler mit den **meisten Paaren** gewinnt.

9. Tipps & Taktik

- Schätze mit 0 Punkten helfen dir, Flaggen zu vervollständigen und dank ihres Schloss-Symbols schützen sie die wertvolleren Schätze darunter.
- Behalte im Blick, welche Trickkarten bereits gespielt wurden, um die Züge deiner Mitspieler besser vorausszusehen.
- Eine zusätzliche Karte zu ziehen vergrößert deine Hand, macht dich aber auch anfälliger für die Trickkarte Pirata. Die richtige Balance zwischen Risiko und Belohnung ist entscheidend.

10. Herkunft unserer Schätze

10.1 Blaue Schätze: Das **Blau** der Flagge steht für die zwei Meere: das Mittelmeer (auch Mar Mayor genannt) und die Mar Menor.

- **Qualle (0 Punkte):** La méduse «œuf sur le plat» typique de la Mar Menor pique très peu et sert de nourriture aux tortues et aux poissons.
- **Goldbrasse (1 Punkt):** Einer der häufigsten Fische der Mar Menor und eine der Hauptzutaten des berühmten Caldero.
- **Langostino del Mar Menor (2 Punkte):** Eine Garnelenspezies aus der Lagune, bekannt für ihren süßlichen Geschmack, der durch den hohen Salzgehalt der Mar Menor entsteht.
- **Cranca (3 Punkte):** Diese maurische Krabbe, vor Ort Cranca genannt, sieht aus wie ein lebender Stein: Muscheln und Sand kleben an ihrem Rücken und tarnen sie, bis sie blitzschnell hervorschießt, um Schnecken zu fangen.
- **Seepferdchen (4 Punkte):** Ein Symbol der Mar Menor; das Hippocampus guttulatus ist eine geschützte Art, und die wenigen verbleibenden Tiere sind sehr wertvoll. Wenn du eines siehst, störe es nicht – es stresst sehr leicht.
- **Unsere Liebe Frau vom Berge Karmel (5 Punkte):** Schutzpatronin der Seeleute und Fischer; jedes Jahr am 16. Juli wird sie in einer Bootsprozession über die Mar Menor getragen.



10.2 Weiße Schätze: Das **Weiß** steht für das Salz, die Salzindustrie und alles rund um die Salinen, die für die Stadt sehr wichtig waren und sind.

- **Moskito (0 Punkte):** Der Tigermoskito ist ein unvermeidlicher Bewohner von Salzsümpfen und Feuchtgebieten. Er vermehrt sich besonders gut, wenn stagnierendes Wasser vorhanden ist.
- **Salzsteuer (1 Punkt):** Das „weiße Gold“ der Mar Menor wird schon seit römischer Zeit exportiert; es wird in unseren Salinen gewonnen und ist in jeder Küche unverzichtbar.

- **Möwe (2 Punkte):** Die Korallenmöwe brütet in den Salinen der Mar Menor. Ihr korallenroter Schnabel und ihre elegante Silhouette verraten sie. Man sieht sie oft den Fischerbooten folgen.
- **Enten (3 Punkte):** Die Brandgans trägt eine kastanienbraune Brust und einen leuchtend roten Schnabel; sie brütet in den Salinen und füttert ihre Küken mit Krustentieren aus der Mar Menor.
- **Heilschlamm (4 Punkte):** Die Schlammbäder von Lo Pagán enthalten sogar mehr Magnesium als die der Toten Meer und werden zur Behandlung von Akne, Dermatitis, Arthritis und anderen Beschwerden genutzt.
- **Flamingo (5 Punkte):** Diese rosafarbenen Vögel sind bei Einwohnern und Besuchern von San Pedro sehr beliebt; sie leben in den Salinen und sind dort häufig bei der Nahrungssuche zu sehen.

10.3 Grüne Schätze: Die Pinien und Wälder, die der Stadt den Namen „Pinatar“ gegeben haben, werden durch das Grün in der Flagge geehrt.



- **Prozessionsspinner (0 Punkte):** Sie lebt in den Pinien. Diese Raupe bewegt sich in langen Reihen, die wie Prozessionen aussehen. Aber Vorsicht: ihre Haare sind hochgradig reizend.
- **Pinie (1 Punkt):** Die Aleppo-Kiefer ist in San Pedro del Pinatar sehr verbreitet und der Baum, der der Stadt ihren Namen gibt. Sie verträgt salzhaltige Böden besonders gut.
- **Palme (2 Punkte):** Die Dattelpalme spendet wohlthuenden Schatten und süße Datteln, eine klassische Zutat vieler levantinischer Desserts.
- **Chamäleon (3 Punkte):** Das Gewöhnliche Chamäleon, das im Regionalpark vorkommt, ändert seine Farbe, um zu

kommunizieren und seine Körpertemperatur zu regulieren. Wenn du eines siehst, fass es nicht an – es ist geschützt, genau wie die Seepferdchen.

- **Eidechse (4 Punkte):** Die Westliche Sandrenneidechse liebt es, sich in der Sonne zu wärmen, und ernährt sich von Insekten – vor allem Moskitos, Fliegen und Spinnen.
- **Sankt Peter (5 Punkte):** Der Fischerapostel, der der Stadt ihren Namen gibt und ihr Schutzpatron ist. Sein Fest wird am 29. Juni gefeiert, und sein typisches Symbol sind die Schlüssel des Himmels.

10.4 Hintergrund

- **Pirat:** Zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert waren Überfälle von Berberpiraten an den Küsten rund um die Mar Menor sehr häufig.
- **Fischer:** Ein traditioneller Beruf, damals wie heute. Dank der Fischer haben wir immer frischen Fisch von höchster Qualität.
- **Taucher:** Ob zum Bewundern der Seegraswiesen und der römischen Überreste unter Wasser, zur Erforschung und Pflege des Meeres oder um Müll vom Meeresboden zu entfernen – Taucher sind in der Gegend sehr präsent.
- **Ornithologin:** Mit Fernglas und Notizbuch können diese Vogelforscher in und um unsere Stadt über 100 verschiedene Vogelarten beobachten.
- **Salzarbeiter:** Ein weiterer uralter Beruf der Region: Wasser leiten, warten, bis es verdunstet, und dann das Salz ernten. Bereits zur Römerzeit wurde hier Salz gewonnen.
- **Russische Prinzessin:** Eine russische Prinzessin, die Schnee gegen Salz eintauschte: Sie war mit dem Baron verheiratet, feierte Bälle in ihrem Palast in San Pedro (heute Museum) und genoss Sonnenuntergänge auf der Isla del Barón.

10.5 Truhen / Orte

- **Fischmarkt:** Dort wird der frisch gefangene Fisch im Morgengrauen versteigert, bevor er in hohem Tempo in Läden und Restaurants im ganzen Land geliefert wird.
- **Mühle:** Sie sorgt dafür, dass Wasser aus der Mar Menor in die Becken der Salinen fließt. Die Mühlen Quintín und Calcetera kann man heute noch entlang der Promenade La Mota bestaunen.
- **Vogelbeobachtungsturm:** Ein Holzturm, von dem aus Ornithologen, Biologen und Besucher die Vögel im Park beobachten, zählen und studieren können, ohne sie zu stören.
- **Rathaus:** Zwar stammt das Rathaus in seiner heutigen Form aus dem Jahr 1836, doch bereits im 17. Jahrhundert standen hier eine Kapelle zu Ehren des heiligen Petrus und ein Wachturm.
- **Museum:** Der neomaaurische Palast von 1892, bekannt als Casa de la Rusa, beherbergt heute das Museo Barón de Benifayó. Der Baron und die Russische Prinzessin lebten einst dort.
- **Salzfabrik:** Lange vor der Erfindung des Kühlschranks konservierten traditionelle Almadraba-Fischereien und Salzfabriken Fisch durch Einsalzen. Heute verwandeln Unternehmen wie Salazones Garre die besten Fische in köstliche Hueva, Mojama und andere Delikatessen.

11. Danksagung & Credits

Idee und Entwicklung: Álvaro Tárraga Carrasco

Entwicklung: Toni Vaquer Castillo

Illustration: Álvaro Tárraga Carrasco

Verlag: Flamenco Games

Spielerests: Taller Pinatar Playtesters

© 2025 Flamenco Games. Alle Rechte vorbehalten.

www.tesorosdelmarmenor.com

12. Herausforderungen, Erfolge & Trophäen

Hueva, schon von den Römern als eine Art Energie-Riegel der Antike gegessen, wird aus Fisch und Salz hergestellt – zwei Zutaten, die ebenso wertvoll wie lecker sind.

Wir laden dich ein, dein Können zu beweisen, indem du eine Reihe von **Herausforderungen** erfüllst, so viele **Hueva-Marker** wie möglich sammelst und ein wahrer Maestro Salazonero (**Meister der Salzfischerei**) wirst.

Leicht:



Bronze (1 Pkt)

Mittel:



Silber (3 Pkte)

Schwierig:



Gold (5 Pkte)

Super Schwierig:



Platin (10 Pkte)

Date	Nom	Description
	Erstes Spiel	Spiele deine erste Partie.
	Erste Flagge	Erhalte 1 Flagge.
	Extra-Karte!	Nutze mindestens einmal die Aktion „zusätzliche Karte ziehen“.
	Sichere Truhe	Lege dein erstes Schloss auf einen Schatzstapel.
	Schnapp's dir und lauf	Stieh! 1 Schatz aus der Hand eines Mitspielers.
	Unterwasser-Rettung	Nutze den Buzo (Taucher), um eine Karte aus dem Ablagestapel zu nehmen.
	Blitz-Flagge	Erhalte 1 Flagge bereits in Runde 2.
	Verborgener Schatz	Spiele eine Partie im Modus Tesoros Ocultos (Verborgene Schätze).
	Rekordpunktzahl	Gewinne eine Partie mit mindestens 50 Punkten.
	Herr des Meeres	Beende eine Partie mit mindestens 4 blauen Schätzen in deiner Truhe.
	Entdecker-Anfänger	Erfülle alle leichten Herausforderungen.
	Besondere Überfahrt	Spiele eine Partie im Modus Lugares Singulares (Besondere Orte).
	Geisterjäger	Gewinne eine Partie im Modus Cofre Fantasma (Geistertruhe).
	Frische Dorade	Stieh! einem anderen Spieler eine Dorada (blaue Karte) mit dem Pescador.

Date	Nom	Description
	Beschützer des Patrons	Lagere San Pedro mit dem Salinero ein und schütze ihn im selben Zug.
	Optimale Hand	Gewinne eine Partie mit 0 Handkarten am Spielende.
	Wert-Straße	Beende eine Partie mit einem Schatz jedes Werts in deiner Truhe.
	Flaggen-Spaß	Beende eine Partie mit 4 oder mehr Flaggen.
	Epische Punktzahl	Gewinne eine Partie mit mindestens 56 Punkten.
	Herr des Salzes	Beende eine Partie mit mindestens 6 weißen Schätzen in deiner Truhe.
	Meister-Entdecker	Erfülle alle mittleren Herausforderungen.
	Rosa Sichtung	Nutze die Ornitóloga, um einen Flamenco (Flamingo) zu erhalten.
	Prinzessinnen-Power	Spiele 3 Princesa Rusa in einer Kette auf denselben Trick.
	Legendäres Trio	Habe am Spielende alle drei 5-Punkte-Schätze in deiner Truhe.
	Perfekter Sieg	Gewinne eine Partie, in der alle deine Schätze Teil einer Flagge sind.
	Foto-Finish	Gewinne eine Partie durch die Gleichstandsregel.
	Farb-Straße	Beende eine Partie mit einem Schatz jedes Werts, alle in derselben Farbe.
	Herr der Flaggen	Beende eine Partie mit 6 oder mehr Flaggen.

Date	Nom	Description
	Legendäre Punktzahl	Gewinne eine Partie mit mindestens 62 Punkten.
	Herr des Parks	Beende eine Partie mit mindestens 8 grünen Schätzen in deiner Truhe.
	Oberster Entdecker	Erfülle alle schwierigen Herausforderungen.

Teile deine Erfolge auf www.tesorosdelmarmenor.com oder in den sozialen Netzwerken