

Die Perlen des Poseidon

von Yohan Goh



8+



2-4



30



DIE GESCHICHTE

Euer U-Boot ist tief getaucht. Endlich habt ihr ihn entdeckt: Poseidons Graben. Auf dem Monitor eures Nautographen macht ihr mit präziser Stempeltechnik die Umrissse von 4 Gegenständen sichtbar. Ganz in der Nähe müssen sich die 4 Perlen Poseidons befinden – genau dort, wo eure Schatzkarten ihre Fundorte anzeigen. Wer von euch wird sie zuerst entdecken? Und wird es jedem von euch gelingen, die Namen der Perlen zu entschlüsseln? Worauf wartet ihr? Macht sichtbar, was für immer verborgen schien: Die Perlen des Poseidon.

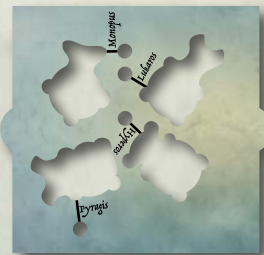
DAS SPIEL UND DEIN ZIEL

Ihr stempelt reihum die Umrissse von 4 Gegenständen sichtbar. Sobald ihr ein Objekt erkennt, enträtselt ihr mit Hilfe der Schatzkarten, wo sich die zugehörige Perle verbirgt. Jeder von euch möchte sie als Erster entdecken und nach dem Gegenstand benennen, neben dem sie gefunden wurde. Wer beim Aufspüren von Perlen und Namen besonders findig ist, wird mit den meisten Poseidontalern belohnt und gewinnt.

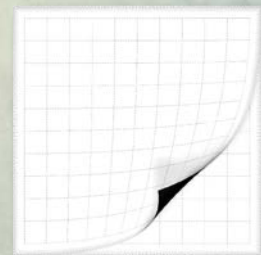
DIE AUSSTATTUNG



1 Nautograph
(Rahmen mit „Blick“ auf Poseidons Graben)



36 Schablonen
– davon braucht ihr für jede Partie des Spiels nur eine!



60 Stempelraster
(am Abreißblock) – davon braucht ihr für jede Partie des Spiels nur eines!



2 Deckblätter



2 Schatzkarten



48 Namenskarten



1 Stempelholz



1 Stempelkissen



32 Poseidontaler
mit den Werten 1 und 3



8 Perlen

DIE VORBEREITUNG

- Legt den **Nautograph** in eure Mitte.
- Legt **eine Schablone – unbesehen** und vollständig **bedeckt** mit einem **Stempelraster** – im Rahmen ab.

ACHTUNG: Folgt dabei ganz **genau** den **Anweisungen** der beiden (identischen) **Deckblätter**.


Beachtet dabei besonders, dass ihr **nie unter** Deckblätter und Stempelraster schaut, damit die **Schablone, mit der ihr spielt, bis zum Spielende unbesehen und geheim** bleibt.

Alle übrigen Schablonen verwahrt ihr verborgen unter den Deckblättern in der Schachtel. Dorthin zurück legt ihr auch den Abreißblock mit den restlichen Stempelrastern.

- Jeder nimmt sich **verdeckt** die **12 Namenskarten** seiner gewünschten Rückseitenfarbe.
- Legt beide **Schatzkarten** für alle gut sichtbar aus.
- Haltet **Perlen** und **Poseidontaler** als **Vorrat** bereit.
- Überreicht **Stempelholz** und **Stempelkissen** dem Spieler, der das Geheimnis dieses Spiels gelüftet – also die Schachtel geöffnet – hat. Er beginnt das Spiel.



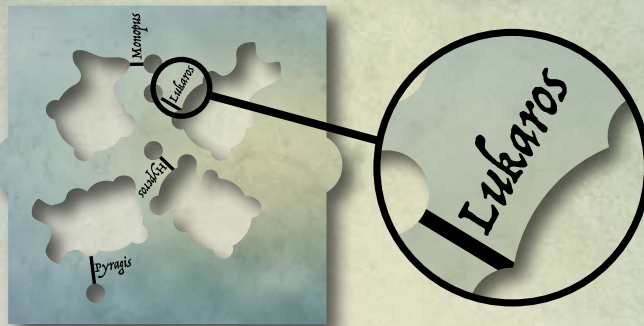
Hinweise:

- Längere Zeit unbenutzte Stempelkissen können immer mal wieder trocken werden und dann zunächst (zu) wenig Farbe abgeben. Benetzt in diesem Fall vor dem Spiel das Stempelkissen mit ein wenig Wasser oder Tinte. Und schon wird's wieder ... Probiert das Stempeln kurz auf einem „Schmierzettel“ – so lange, bis die Farbe gut aufrägt.
- Der Stempel besteht aus Holz. Sobald ihr ihn verwendet, wird er sich selbst einfärben und so jederzeit eine glatte, bestens zum Stempeln „präparierte“ Fläche aufweisen. Das sieht dann beim Stempeln so aus: 
- Um euch nicht unnötig schmutzig zu machen, stempelt ihr immer mit derselben Seite und verwendet nur die gegenüberliegende Fläche, um den Stempel festzuhalten.
- Drückt beim Stempeln fest auf. So könnt ihr Umrisse von verborgenen Gegenständen am besten sichtbar machen. Presst den Stempel aber nicht zu fest in das Stempelkissen hinein, sonst ermüdet das Material.



POSEIDONS GRABEN

4 Perlen verbergen sich – auf der Schablone, mit der ihr spielt – in Poseidons Graben. Poseidon hat jede Perle neben einem **Gegenstand** versteckt und ihr den **Namen** dieses Gegenstands gegeben.



Jede Schablone zeigt 4 Gegenstände und 4 Perlen (Kreise). Die Gegenstände können dort beliebig angeordnet sein.

Jede Schatzkarte zeigt alle **12 Gegenstände**, die es gibt – jeweils **spiegelverkehrt** zur **anderen** Schatzkarte. Ihr werdet auf jedem Tauchgang **4** dieser Gegenstände in Poseidons Graben antreffen. Welche 4? Findet es heraus!



Beispiel: Das Amulett **Lukaros** ist auf Schatzkarte A so zu sehen – und auf Schatzkarte B spiegelverkehrt. Findet ihr das Amulett später in Poseidons Graben, wird es dort in einer dieser beiden Ansichten zum Vorschein kommen. Es kann dort „irgendwie gedreht“ herumliegen.

Neben jedem Gegenstand ist eine **Perle eingezeichnet**. Ihre **Position** verrät euch, **an welcher Stelle** diese Perle **neben „ihrem“ Gegenstand** (im Graben) liegt. Sie trägt den **Namen** dieses Gegenstandes.



Beispiel: Liegt das Amulett **Lukaros** – so wie hier gezeigt – in Poseidons Graben, dann befindet sich „seine“ Perle links daneben – genau dort, wo sie auf der Schatzkarte eingezeichnet ist.

Jede andere Perle verrät durch ihre „falsche Position“, dass sie nicht zu **Lukaros** gehört.

Jede Perle liegt so, dass sie nur zu einem Gegenstand gehören kann!

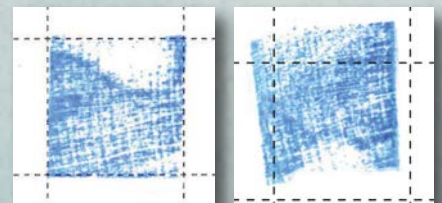
So helfen euch die Schatzkarten im Spielverlauf:

- Erkennt ihr einen „gestempelten“ Gegenstand an seinen Konturen, dann zeigen euch die Schatzkarten, **wo ihr neben ihm** stempeln müsst, um „seine“ Perle zu finden.
- Findet ihr eine Perle, ohne zu wissen zu welchem Gegenstand sie gehört, könnt ihr **anhand ihrer Position** und einiger schon vorhandener **Konturen** entschlüsseln, **welcher Gegenstand** auf der Schatzkarte dieser Perle ihren Namen gibt.

DAS SPIEL LÄUFT ...

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bis ihr die erste Perle findet, stempelt jeder in seinem Spielzug mit dem **Stempelholz** ein beliebiges weißes Feld des Stempelrasters **farbig**.

Vermeidet es, die Linien des Rasters zu überstempeln. →



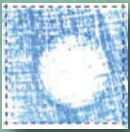
Korrekt gestempelt.

So nicht!

So macht ihr nach und nach die Gegenstände in Poseidons Graben sichtbar und erhaltet immer mehr Informationen über die Position der Perlen.

● Perle gefunden! ●

→ Gelingt es dir, einen **Kreis** sichtbar zu machen, hast du eine **Perle entdeckt!**

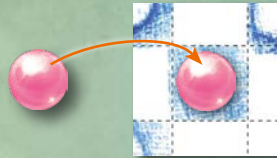


Wer eine Perle „gestempelt“ hat, erkennt sie am Kreis, der sich (immer) vollständig in einem Feld des Stempelrasters befindet.

→ Super!
Für deinen Scharfsinn erhältst du sofort **3 Poseidontaler.**



→ Wähle nun eine Perle aus dem Vorrat und lege sie auf den **Fundort**. So bestimmst du ihre **Farbe**.



→ Lege dann die andere Perle dieser Farbe **neben den Nautograph**. Dort wartet sie darauf, ob ihr ihren **Namen entschlüsseln** könnt.



● Nach jedem Perlenfund: Die Namensrunde ●

Sofort nachdem ein Spieler eine Perle entdeckt hat, führen **alle anderen Spieler** eine **Namensrunde** durch. Erst danach seid ihr wieder mit euren regulären Spielzügen an der Reihe.

Der Finder der Perle spielt bei der Namensrunde nicht mit!

Alle Teilnehmer der Namensrunde **dürfen** (in beliebiger Reihenfolge) eine **Namenskarte** ihrer Wahl **verdeckt** neben die **eben gefundene** Perle am Nautograph legen.

Zeige niemandem, welche Karte du spielst!

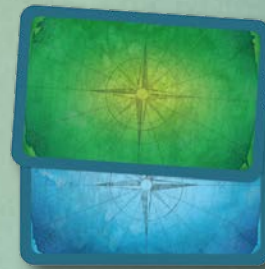
Die Namenskarten legt ihr überlappend aufeinander, so dass die Farben der Kartenrückseiten erkennbar sind.

Wer keine Namenskarte ausspielen möchte, kann dies später im Spielverlauf noch tun.

Bedenkt, dass ihr für jeden Namen nur eine Karte habt und ihr euren Tipp nicht nachträglich ändern dürft.

Nach jeder Namensrunde ist der linke Nachbar des Perlenfinders am Zug.

Gespielte Namenskarten sind geheime Tipps auf den Namen der Perle.



Nachdem die **erste Perle** gefunden wurde, dürft ihr ab sofort in **jedem Zug** aus diesen **2 Möglichkeiten** eine wählen:

→ **Stempeln**
(so wie schon beschrieben.)

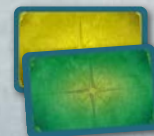
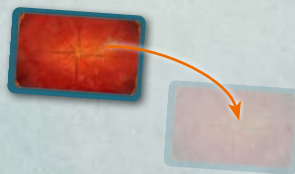


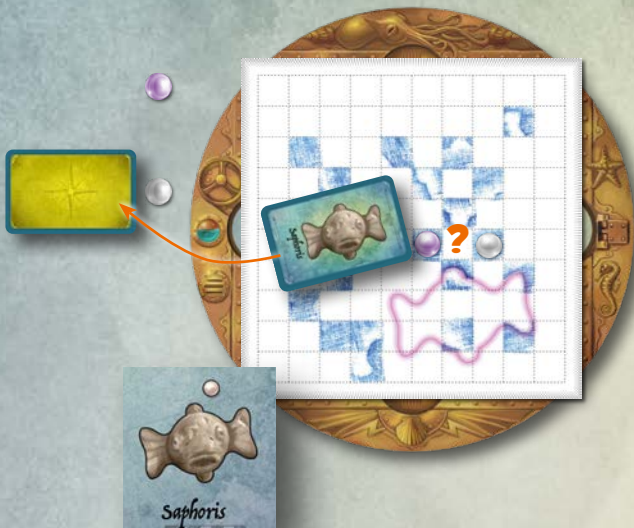
oder stattdessen

→ Eine **Namenskarte** spielen
(Das ist keine Namensrunde, sondern ein Spielzug, bei dem nicht gestempelt wird.)



Wer eine Namenskarte spielen möchte, legt sie **verdeckt** neben eine (bereits gefundene) Perle, für die er noch **keinen Tipp** abgegeben hat. Liegen an der Perle bereits Namenskarten seiner Mitspieler, legt er seine mit etwas Abstand dazu.





Beispiel: An den bereits gestempelten Umrissen glaubst du *Saphoris* zu erkennen. Die weiße und die lila Perle wurden in seiner Nähe gefunden. Aber nur die weiße Perle liegt dort, wo die Schatzkarte den Fundort neben diesem Gegenstand vermerkt. Deshalb legst du deine Namenskarte – *Saphoris* – neben die weiße Perle.



Beispiel: Du hast dich getäuscht! Als mehr Stempelabdrücke die Umrisse klarer machen, erkennst du, dass hier gar nicht *Saphoris* zum Vorschein kommt, sondern *Monopus*. Aber es bleibt rätselhaft: Weder die weiße noch die lila Perle liegen an dem Fundort, den die Schatzkarte dafür vorsieht. Dir wird klar: Die Perle dieses Gegenstands habt ihr noch gar nicht gefunden! Erst bei deinem nächsten Spielzug stempelst du an dieser Stelle und findest die Perle *Monopus*. (siehe „Perle gefunden!“)

SO ENDET DAS SPIEL

Hat einer von euch die **4. Perle** entdeckt, führen die anderen Spieler – wie nach jedem Perlenfund – eine **Namensrunde** durch.

Danach hat **jeder Spieler** reihum einen letzten Zug, bei dem er stempelt **und** eine Namenskarte spielt. Wer auf eines oder beides verzichten möchte, darf dies tun.

Auch der Spieler, der die letzte Perle gefunden hat, darf diesen letzten Zug ausführen. Danach endet das Spiel mit der *Auswertung der Namenskarten*.

Auswertung der Namenskarten

Lüftet nun das Geheimnis von Poseidons Graben, indem ihr das **Stempelraster entfernt**. Legt die Perlen von dort so auf die Schablone, dass sie ihre **ursprüngliche Position** auf den Fundorten beibehalten. Auf der Schablone seht ihr nun, welche Perle zu welchem Gegenstand gehört.

Deckt jetzt eure Namenskarten neben den Perlen auf. Verändert ihre Positionen nicht und wahrt vorhandene Abstände.

Für **jede Perle** werden Poseidontaler verteilt:

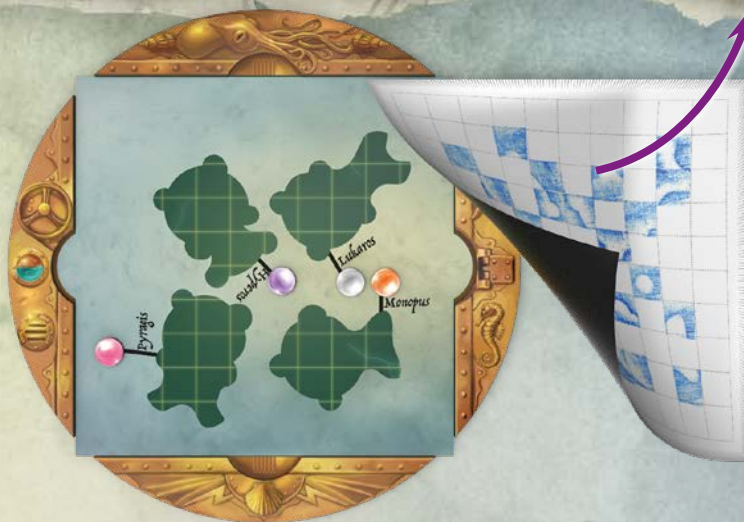
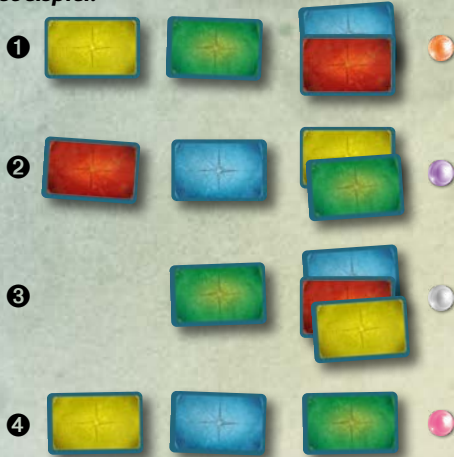
Der Erste, der die Perle richtig benannt hat, bekommt **2 Poseidontaler**. Haben in der Namensrunde mehrere Spieler korrekt getippt, erhalten sie alle **2 Poseidontaler**.



Jeder andere Spieler, der die Perle richtig benannt hat, erhält **1 Poseidontaler**.



Auswertungsbeispiel:



Die **orangene Perle** – gefunden von **GELB** – heißt **Monopus**. **BLAU** und **ROT** haben in der Namensrunde getippt, doch nur **ROT** hat die richtige Namenskarte gelegt und bekommt **2 Poseidontaler**. Später im Spiel hat **GELB** die Perle ebenfalls richtig benennen können und erhält dafür **1 Poseidontaler**.

Die **lila Perle**, die **ROT** gefunden hat, trägt den Namen **Hyeros**. **GRÜN** und **GELB** haben in der Namensrunde getippt, lagen aber beide falsch. Erst später hat **BLAU** den ersten richtigen Tipp abgegeben und erhält **2 Poseidontaler**. **ROT** bekommt **1 Poseidontaler**.

Lukaros, die **weiße Perle**, wurde sofort von **GELB**, **ROT** und **BLAU** benannt und bringt ihnen allen **2 Poseidontaler**. **GRÜN** durfte als Entdecker der Perle in der Namensrunde keine Karte spielen, bekommt aber für den späteren Tipp auch **1 Poseidontaler**.

GRÜN konnte als Erster die **pinke Perle** korrekt als **Dymgis** identifizieren und bekommt **2 Poseidontaler**. Der Perlenfinder **GELB** und Spieler **BLAU** erhalten jeweils **1** für ihre späteren Tipps.

Endergebnis:

ROT: 3 durch Perlenfunde + 5 durch Namenskarten = **8 Poseidontaler**
BLAU: 0 durch Perlenfunde + 5 durch Namenskarten = **5 Poseidontaler**
GRÜN: 3 durch Perlenfunde + 3 durch Namenskarten = **6 Poseidontaler**
GELB: 6 durch Perlenfunde + 4 durch Namenskarten = **10 Poseidontaler**

Eure Expedition war **erfolgreich**. Jahrtausende lang hat kein Mensch sie zu Gesicht bekommen, aber ihr konntet dank eures Spürsinn und der modernsten **Stempeltechnologie die Perlen des Poseidon** ausfindig machen. Doch nur einer von euch, wird als ihr Entdecker in die Geschichte eingehen. Zählt nun eure **Poseidontaler**. Wer die **meisten** gesammelt hat, gewinnt und wird auch noch in hundert Jahren als findigster Schatzsucher der Welt bekannt sein. Es kann mehrere Gewinner geben.

Nehmt jetzt die Schablone, mit der ihr eben gespielt habt, dreht sie mit der Rückseite nach oben und legt sie in die Schachtel unter alle anderen Schablonen. So spielt ihr zunächst alle 36 Schablonen und anschließend ihre spiegelverkehrten Rückseiten durch. Damit sich auch danach niemand merken kann, welche Schablone beim nächsten Spiel folgt, könnt ihr sie hin und wieder ein wenig umschichten. Mischt die Schablonen aber nie (wie Spielkarten), sondern seid dabei sehr achtsam, damit keine Risse entstehen.

Stempelrasterblock nachbestellbar unter „service.zoch-verlag.de“

Autor: Yohan Goh
 Illustration: Folko Streese

Satz & Layout: Oliver Richtberg

Art.Nr.: 60 110 5174

2023 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1, D-90765 Fürth
 Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



Die Perlen des Poseidon

by Yohan Goh



8+



2-4



30



THE STORY

Your submarine has dived deep. Finally, you have discovered it: Poseidon's Rift. By using a precise stamping technique, you make the outlines of 4 objects visible on the monitor of your Nautograph. Poseidon's 4 pearls must be nearby - exactly where your treasure maps indicate their locations. Which one of you will be the first to discover them? And will each of you manage to decipher the names of the pearls? What are you waiting for? Make visible what seemed to be hidden forever: Poseidon's pearls.

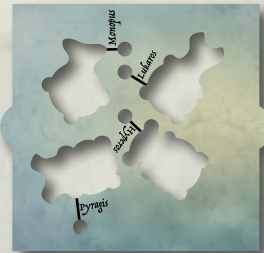
THE OBJECT OF THE GAME

In turn, players stamp so that the outlines of 4 objects become visible. As soon as you recognize an object, you look at the treasure maps to figure out where the corresponding pearl is hiding. Each of you wants to be the first to discover it and to name it after the object next to which it was found. The player who is particularly resourceful in detecting pearls and names will be rewarded with the most Poseidon coins and win the game.

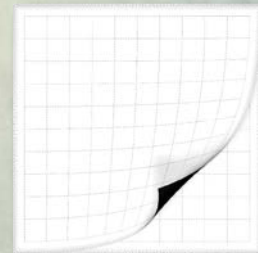
THE CONTENTS



1 Nautograph
(frame with a "view"
of Poseidon's Rift)



36 stencils
- you will need only one of
them per game!



60 stamp grids
(on a tear-off pad) - you will need only
one of them per game!



2 cover sheets



2 treasure maps



48 name cards



1 stamp stick



1 stamp pad



32 Poseidon coins
(values 1 and 3)



8 pearls

🐉 THE SET-UP 🐉

- Put the **Nautograph** in the middle of the table.
- Place **one stencil** – *unseen* and completely **covered** by a **stamp grid** – inside the frame


ATTENTION: To do so, follow the **instructions** of the two (identical) **cover sheets precisely**. Be especially careful **never to look under** the cover sheets and the stamp grid, in order that the **stencil you are using** remains **unseen and secret** until the end of the game.

Keep all remaining stencils – hidden under the two cover sheets – in the box. Plus, put the tear-off pad with the remaining stamp grids back in there as well.

- Everybody takes the **12 name cards** with his chosen color on the back, *face down*.
- Lay out both **treasure maps**, well visible to all players.
- Put the **pearls** and the **Poseidon coins** within reach as a **supply**.
- Hand the **stamp stick** and the **stamp pad** to the player who has lifted the secret of this game – i.e., opened the box. He begins the game.

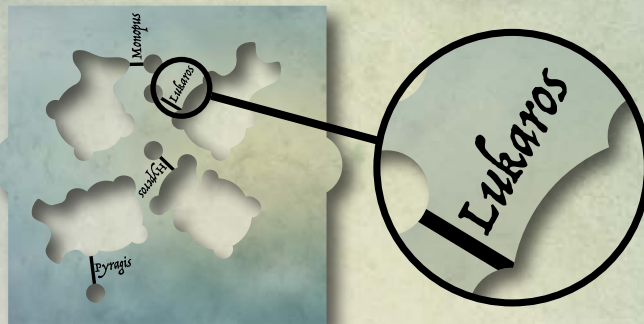


Tips:

- Stamps that have not been used for quite a while can sometimes dry out and then initially release (too) little ink. In this case, moisten the stamp pad with a bit of water or ink before you start playing – and it will work again ... Try to stamp on a piece of scrap paper and just keep doing so until the ink applies well.
- The stamp consists of wood. Once you have started using it, it will color by itself and always have a smooth surface that is perfectly "prepared" for stamping. When you stamp, this looks like that: 
- In order to avoid getting dirty unnecessarily, you should always stamp with the same side and use only the surface on the opposite side of the stamp stick for holding the stamp.
- Press the stamp stick firmly. This is the best way to make the outlines of hidden objects visible. But don't use the stamp pad with too much force; otherwise, the material will wear out.

POSEIDON'S RIFT

On the stencil you play with, **4 pearls** are hidden in Poseidon's Rift. Poseidon has hidden each pearl next to an **object** and **named** the pearl after this object.



Each stencil shows 4 objects and 4 pearls (circles). The objects can be arranged there in any way

Each treasure map shows all **12 existing objects** – each of them mirroring the other treasure map. On every dive, you will come across **4** of these objects in Poseidon's Rift. Which 4? Figure it out!



Example: This is how you see the *Lukaros* amulet on treasure map A – and on treasure map B, you see the mirror image. If you find the amulet in Poseidon's Rift later on, it will appear there in one of these two views. It can be positioned there "somehow turned around."

A **pearl** is **depicted** next to each object. Its **position** tells you **where exactly** this pearl lies **next to "its" object** (in the rift). It bears the **name** of this object.



Example: If the *Lukaros* amulet – as shown here – is lying in Poseidon's Rift, "its" pearl is located to the left of it – exactly where it is depicted on the treasure map.

Any other pearl tells you by its "wrong" position that it does not belong to *Lukaros*.

Each pearl is positioned in such a way that it can belong to only one object !

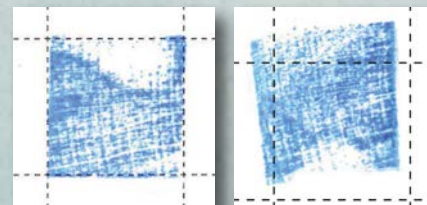
This is how the treasure maps help you during the course of the game:

- If you recognize a "stamped" object by its outlines, the treasure maps show you **where you** have to **stamp next to it** in order to **find "its" pearl**.
- If you find a pearl without knowing the object it belongs to, you can, **based on its position** and some already-existing **outlines**, decipher **which object** shown on the treasure map gives this pearl its name.

THE GAME IS ON...

You play clockwise, in turn. Until you find the first pearl, everybody who has his turn uses the **stamp stick** to stamp any one space on the stamp grid so it becomes **colored**.

Avoid stamping over the lines of the grid. →



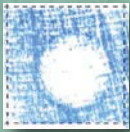
Stamped correctly.

Not like this!

This way, you gradually make the objects in Poseidon's Rift visible and get more and more information about the position of the pearls.

● Pearl found! ●

→ If you manage to make a **circle** visible, you have **discovered a pearl!**

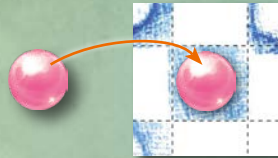


If you "stamp" a pearl, you recognize it by the circle that is (always) completely in one space of the stamp grid.

→ Super! For your astuteness, you immediately earn **3 Poseidon coins.**



→ Now choose a pearl from the supply and put it on the **place of discovery.** This way, you determine its **color.**



→ Then put the other pearl of this color **next to the Nautograph.** There it waits to see whether you will be able to **decipher its name.**



● Every time a pearl has been found: The name round ●

Right after one player has discovered a pearl, **all the other players** conduct a **name round.** Only after that will you continue with your regular game turns.

The finder of the pearl does not participate in the name round!

All players taking part in the name round **may** (in any order) place a **name card** of their choice **face down** next to the **just-found** pearl at the Nautograph.

Don't show anybody what card you are playing!

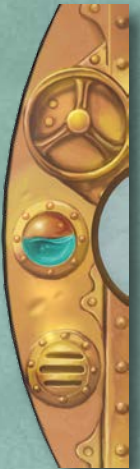
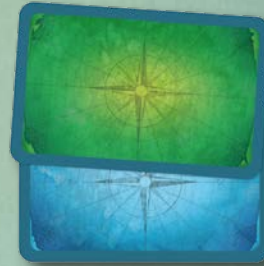
Put the name cards next to one another so that they overlap and the colors of the card backs can be seen.

If you don't want to play a name card, you can do this later during the course of the game.

Keep in mind that you have only one card for each name and can't change your guess later on.

After each name round, the player to the left of the pearl finder has his turn.

Every name card played is a secret guess for the pearl's name.



Once you have found the **first pearl,** you may from now on choose either **one** of these **2 options** on **each turn:**

→ **Stamp**
(as described above)

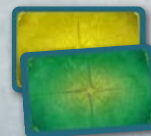
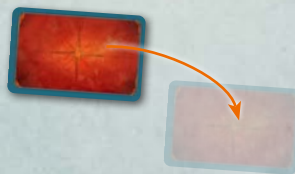


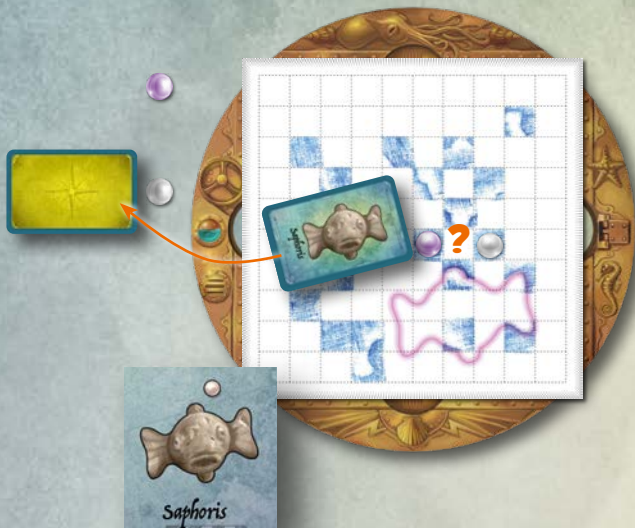
or
instead

→ Play a **name card**
(this is not a name round; it is a game turn where you don't stamp)



If you want to play a name card, you place it **face down** next to any already-found pearl for which you haven't yet made a **guess.** If there are already name cards by other players there, you add your card with some distance.





Example: From the already-stamped outlines, you think that you recognize *Saphoris*. The white and the purple pearls were found near it. But only the white pearl is lying where the treasure map shows the finding place next to this object. Therefore, you lay your name card – *Saphoris* – next to the white pearl.



Example: You were wrong! As additional stamp prints make the outlines clearer, you realize that it is not *Saphoris* that appears here, but *Monopus*. However, the situation remains mysterious: Neither the white pearl nor the purple one are lying at the finding place that the treasure map indicates. It becomes clear to you that you haven't yet found the pearl for this object! Only on your next game turn do you stamp at this spot and find the *Monopus* pearl (see "Pearl found!").

🐉 THIS IS HOW THE GAME ENDS 🐉

Once one of you has discovered the **fourth pearl**, the other players conduct a **name round** – just as after each finding of a pearl.

After that, **each player**, in turn, has one last turn stamping **and** playing a name card. You may forgo one or both of these actions, if you want.

The player who has found the last pearl also may carry out this last turn. After that, the game ends with the *Evaluation of the name cards*.

🏳️ Evaluation of the name cards 🏳️

Reveal the secret of Poseidon's Rift by **removing** the **stamp grid**. Put the pearls from there on the stencil so that they maintain their **original position** on the finding places. Now you can see on the stencil which pearl belongs to which object.

Then reveal your name cards next to the pearls. Keep their existing distances and don't change the positions.

Now Poseidon coins are distributed for **each pearl**:

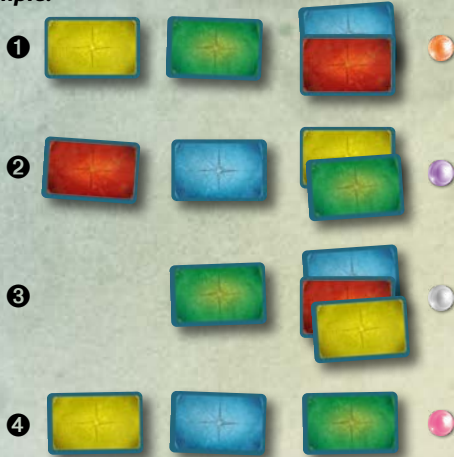
- The first player to name the pearl correctly gets **2 Poseidon coins**. If more than one player has made the correct guess in the name round, all these players get **2 Poseidon coins**.



- Every other player who has named the pearl correctly gets **1 Poseidon coin**.



Scoring example:



The **orange pearl** – found by **YELLOW** – is called **Monopus**. **BLUE** and **RED** both have made guesses in the name round, but only **RED** has laid out the correct name card and consequently gets **2 Poseidon coins**. Later in the game, **YELLOW** has also been able to name the pearl correctly and therefore gets **1 Poseidon coin**.

The **purple pearl** – found by **RED** – is called **Hybris**. **GREEN** and **YELLOW** have made guesses in the name round, but they were both wrong. Only later in the game has **BLUE** made the first correct guess and now gets **2 Poseidon coins**. **RED** gets **1 Poseidon coin**.

Luleros, the **white pearl**, was immediately named by **YELLOW**, **RED**, and **BLUE** and gets each of them **2 Poseidon coins**. **GREEN** had discovered the pearl and therefore was not allowed to play a card in the name round; but for a guess later on, he also gets **1 Poseidon coin**.

GREEN was the first to correctly identify the **pink pearl** as **Diansis** and gets **2 Poseidon coins**. **YELLOW**, the pearl finder, and **BLUE** both get **1 Poseidon coin** for their later guesses.

Final score:

- RED:** 3 for pearls found + 5 for name cards = 8 Poseidon coins
- BLUE:** 0 for pearls found + 5 for name cards = 5 Poseidon coins
- GREEN:** 3 for pearls found + 3 for name cards = 6 Poseidon coins
- YELLOW:** 6 for pearls found + 4 for name cards = 10 Poseidon coins

Your expedition was **successful**. For thousands of years, no human being has ever set eyes on them, but you have managed to discover **Poseidon's pearls** – thanks to your finding skills and to modern *stamping technology*. However, only one of you will go down in history as their discoverer. Now count your Poseidon coins. The player who has accumulated the **most** coins wins and will still be known in a hundred years as the world's most resourceful treasure seeker. There can be multiple winners.

Now take the stencil you have played with in this game, turn it upside down and put it under all the other stencils inside the box. This way, you can first play with the 36 stencils one after another, and then with their mirror-image backs. In order to prevent anybody from remembering which stencil will follow in the next game, you can occasionally restack them a bit. However, never shuffle the stencils (as you would with playing cards), and be very careful not to tear them.

The tear-off stamp grid pad can be reordered at: service.zoch-verlag.de.

Designer: Yohan Goh
 Illustrations: Folklo Streese
 Layout: Oliver Richtberg

English translation:
 Sybille & Bruce Whitehill,
 "Word for Wort"

Art. no.: 60 110 5174
 2023 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1, D-90765 Fürth
 spare parts: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

