

Ravensburger Spiele® Nr. 26 241 0 • Für 2 - 4 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Gunter Baars • Illustration: Chris Mitchell • Design: Kinetic / DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

INHALT

20 Forscherfiguren
in 4 Farben

1 Hieroglyphenwand

1 Spielplan

7 Bodenbeläge
»Steine und Sand«

16 Skarabäen

6 Fluch-Kärtchen

49 Hieroglyphenkärtchen

21 Sarkophage
(mit den
Werten 3-10)

7 Säulen

7 Pharaonenkarten

4 Forscherteams haben sich durch die verwinkelten Gänge des Tempels gekämpft und endlich die große Grabkammer erreicht. Dort stehen vor einer zerfallenen Hieroglyphenwand 21 Sarkophage vor 7 Säulen, auf denen rätselhafte Zeichnungen von Tieren zu sehen sind. Schnell wird den Forschern klar: Zwischen diesen Tieren und der zerfallenen Wand besteht ein Zusammenhang. Kannst du den Forschern helfen, die Wand wieder aufzubauen, um herauszufinden, welche Mumien sich in den Sarkophagen befinden?

ZIEL DES SPIELS

Um die Hieroglyphenwand wieder aufzubauen, werden Tierpaare gebildet. Für jedes gebildete Tierpaar wird ein Skarabäus vor die entsprechende Säule gelegt. Sobald der dritte Skarabäus vor einer Säule liegt, darf der Spieler, dessen Forscher vor dieser Säule steht, den vordersten Sarkophag an sich nehmen. Wer am Ende die wertvollsten Sarkophage gesammelt hat und somit die meisten Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel wird der gesamte Schachtelinhalt auf dem Tisch ausgebreitet. Aus dem Spielplan werden die vorgestanzten Teile ausgebrochen und entsorgt. Aus der Hieroglyphenwand werden die grauen Pappzungen nach oben herausgeschoben und ebenfalls entsorgt. Dann werden die vorgestanzten Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Die 7 Bodenbeläge »Steine und Sand« werden in die entsprechenden Vertiefungen des Schachtel-einsatzes gedrückt.

Anschließend und vor jedem weiteren Spiel wird der Spielplan so zurück in die Schachtel gelegt, dass sich der Schlitz des Plans mit dem Schlitz des Einsatzes an der Längsseite der Schachtel deckt. Die Hieroglyphenwand wird mit den Öffnungen nach oben und den Fenstern nach vorn senkrecht in diesen Schlitz gesteckt. Die Spieler setzen sich so, dass alle die Vorderseite der Hieroglyphenwand gut sehen können.

Die 7 Säulen werden mit der Bildseite nach vorn in beliebiger Anordnung in die dafür vorgesehenen 7 Öffnungen des Spielplans gesteckt.

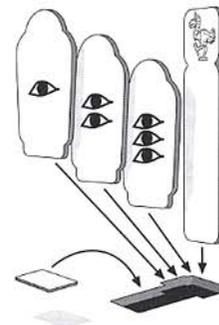
Die 21 Sarkophage werden mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch gelegt und entsprechend der Augenanzahl (1,2 und 3) in drei Stapel sortiert. Diese drei Stapel werden jeweils gut gemischt und wie folgt neu geordnet: zunächst werden alle 3-er Sarkophage auf dem Tisch ausgebreitet, darauf kommt jeweils ein 2-er Sarkophag und zum Schluss jeweils ein 1-er Sarkophag, so dass insgesamt 7 Stapel mit jeweils 3 Sarkophagen auf dem Tisch liegen. Diese werden mit der Vorderseite nach vorn vor die 7 Säulen gesteckt. Dabei darf niemand die Rückseite (die Mumien) sehen.

Auf den 49 Hieroglyphenkärtchen befinden sich bunt durcheinander die 7 Tiere, die auch auf den Säulen zu sehen sind. Die Hieroglyphenkärtchen werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Kärtchen und nimmt sie für die Mitspieler verdeckt auf die Hand. Die übrigen Kärtchen werden als Vorrat verdeckt neben der Schachtel gestapelt.

Die 6 Fluch-Kärtchen (mit der Schlange auf der Rückseite) werden beiseite gelegt. Sie werden nur für die Variante »Der Fluch des Pharao« benötigt.

Die 16 Skarabäen werden auf die Steinplatte des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler erhält 5 Forscherfiguren einer Farbe, die er vor sich stellt.





Außerdem zieht jeder Spieler verdeckt *eine* der vorher gut gemischten **7 Pharaonenkarten**, sieht sie sich heimlich an und legt sie *verdeckt* vor sich ab. Die Karten zeigen auf der Vorderseite eines der Lieblingstiere des Pharaos. Steht der Spieler bei Spielende mit einer seiner Figuren vor der Säule mit diesem Tier, erhält er einen Bonus.

DAS SPIEL BEGINNT

Der jüngste Spieler fängt an. Er lässt eines seiner 3 Hieroglyphenkärtchen in einen Schacht der Hieroglyphenwand fallen und nimmt sich anschließend ein neues Kärtchen aus dem Vorrat. Die Kärtchen dürfen *nicht* gedreht, also kopfüber eingeworfen werden!



Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, indem sie ein Kärtchen in einen der Schächte werfen und ihre Hieroglyphenkärtchen wieder auf 3 ergänzen.

Hat ein Spieler durch sein eingeworfenes Kärtchen erreicht, dass sich in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe *zwei gleiche Tiere direkt nebeneinander* befinden, hat er eine Kombination erzielt.

Es gibt zwei Arten von Kombinationen:

1. Die beiden Tiere schauen nicht in die selbe Richtung

Steht vor der Säule noch kein Forscher, darf der Spieler einen eigenen Forscher vor die Säule des entsprechenden Tieres stellen. Befindet sich dort bereits irgendein Forscher, bleibt dieser stehen. In jedem Fall nimmt der Spieler einen Skarabäus von der Steinplatte und legt ihn vor die Säule des entsprechenden Tieres.

2. Die beiden Tiere schauen in die selbe Richtung

Steht vor der Säule noch kein Forscher, darf der Spieler einen eigenen Forscher vor die Säule des entsprechenden Tieres stellen. Befindet sich dort aber bereits ein Forscher eines Mitspielers, findet ein Forscher-Tausch statt. Dazu wird der erste Forscher an seinen Besitzer zurückgegeben. Dann stellt der Spieler am Zug einen eigenen Forscher vor diese Säule. In jedem Fall nimmt der Spieler einen Skarabäus von der Steinplatte und legt ihn vor die Säule.

Achtung: Es darf nie mehr als 1 Forscher vor einer Säule stehen.

Mehrere Kombinationen gleichzeitig

Es ist möglich mit dem Einwurf eines Kärtchens auch mehrere Kombinationen zu erreichen. Schafft man dies mit *unterschiedlichen Tieren*, wird vor jede entsprechende Säule ein Skarabäus gelegt (Beispiel A).

Erreicht man mehrere Kombinationen mit dem *gleichen Tier*, legt man pro Kombination einen Skarabäus vor diese Säule. Mehr als zwei Skarabäen dürfen aber in einem Zug nicht vor die *gleiche* Säule gelegt werden (Beispiel B).

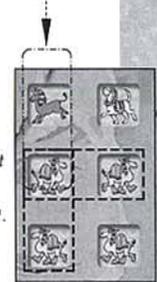


Beispiel A

Mit Kamelen und Maultis wurde je eine Kombination erreicht. Der Spieler stellt seinen Forscher vor die Säule mit dem Kamel (Blickrichtung identisch). Befindet sich hier bereits die Figur eines Mitspielers, wird sie ausgetauscht. Vor die Säulen **beider Tiere** wird jeweils ein Skarabäus gelegt.

Beispiel B

Mit den Kamelen wurden zwei Kombinationen erreicht. Der Spieler stellt seinen Forscher vor die Säule mit dem Kamel (Blickrichtung identisch). Befindet sich hier bereits die Figur eines Mitspielers, wird sie ausgetauscht. Außerdem legt er 2 Skarabäen vor diese Säule.



Bereits vorhandene Kombinationen werden nicht wieder gewertet.

Der Sarkophag öffnet sich!



Sobald vor eine Säule der *dritte Skarabäus* gelegt wird (egal von welchem Spieler), darf der Spieler, dessen *Forscher* vor dieser Säule steht, den vordersten Sarkophag an sich nehmen, ansehen und verdeckt vor sich auf den Tisch ablegen. Der Spieler, der den Sarkophag erhält, muss nicht zwangsläufig der Spieler sein, der den Skarabäus gelegt hat. Die Rückseite zeigt die enthaltene Mumie und ihren Wert (1 Auge: 3/4 Punkte, 2 Augen: 5/6 Punkte, 3 Augen: 7/8/10 Punkte).

Hinweis: Die 3 Skarabäen werden nach einer Sarkophag-Öffnung wieder zurück auf die Steinplatte gelegt!

SPIELLENDE

Ist die Hieroglyphenwand vollständig mit den Hieroglyphenkärtchen gefüllt, geht das Spiel seinem Ende entgegen.

Skarabäen versetzen

Jeder Spieler darf jetzt noch Skarabäen versetzen, um womöglich noch 3 Skarabäen vor einer Säule zu versammeln und damit einen weiteren Sarkophag zu öffnen. Allerdings darf er die Skarabäen nur zwischen solchen Säulen versetzen, vor denen er *eigene* Forscher stehen hat.

Beispiel: Ein Forscher von Spieler A steht bei Spielende vor der Säule mit dem Kamel. Vor dieser Säule befinden sich ein 2er-Sarkophag und 1 Skarabäus. Ein weiterer Forscher von Spieler A steht vor der Säule mit der Schlange. Hier befinden sich ein 3er-Sarkophag und 2 Skarabäen. Spieler A nimmt den Skarabäus von der Kamel-Säule und setzt ihn vor die Schlangen-Säule. Da sich hier jetzt 3 Skarabäen befinden, darf Spieler A den 3er-Sarkophag öffnen. Die Skarabäen werden zurück auf die Steinplatte gelegt. Natürlich wäre es auch möglich gewesen, die beiden Skarabäen der Schlangen-Säule vor die Kamel-Säule zu legen und den 2er-Sarkophag zu öffnen. Dieser hätte allerdings weniger Punkte eingebracht.

Endabrechnung

Jeder Spieler zählt die Punkte auf seinen Sarkophagen zusammen.

Anschließend dreht jeder Spieler seine Pharaonenkarten um. Steht er mit seinem Forscher vor der entsprechenden Säule, bekommt er noch **7 Punkte** zusätzlich.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt der Spieler, der mehr Sarkophage besitzt.

NOCH FRAGEN?

- Es besteht Zugzwang. Auch wenn ein Spieler keine Kombination erreichen kann oder will, muss er ein Hieroglyphenkärtchen einwerfen.
- Ein Hieroglyphenkärtchen darf vor die Wand gehalten werden, um zu sehen, welche Kombination(en) entstehen würde(n). Ein einmal eingeworfenes Hieroglyphenkärtchen darf allerdings nicht wieder aus der Hieroglyphenwand entfernt werden.
- Alle Kombinationen, die ein Spieler erzielt, werden auch gewertet. Das gilt auch, wenn man dadurch einen Skarabäus vor die Säule eines Mitspielers legen muss.

- Die erreichten Kombinationen dürfen in beliebiger Reihenfolge gewertet werden.
- Mehr als 3 Skarabäen dürfen vor keiner Säule liegen.
- Liegen vor einer Säule bereits 2 Skarabäen und ein Spieler darf 2 Skarabäen vor die Säule legen (da er mehrere Kombinationen mit diesem Tier erreicht hat), legt er zunächst einen Skarabäus ab, öffnet dann den Sarkophag (3 Skarabäen) und legt anschließend den 2. Skarabäus aus seinem Zug vor diese Säule.
- Vor eine Säule ohne Sarkophage werden trotzdem weiterhin Skarabäen gelegt, wenn die richtige Kombination erreicht wurde. Sie können für die Endabrechnung noch nützlich sein (siehe »Skarabäen versetzen«).
- Befinden sich 3 Skarabäen vor einer Säule ohne Sarkophage, bleiben sie bis zum Spielende liegen.
- Ein Forscherwechsel ist auch an einer Säule ohne Sarkophage möglich. Es kann sich durchaus lohnen, einen Forscher-Tausch an einer Säule vorzunehmen, vor der keine Sarkophage mehr stehen, da die davor liegenden Skarabäen am Spielende evtl. helfen, Sarkophage vor anderen Säulen zu öffnen.
- Darf ein Spieler einen Forscher einsetzen, hat aber keinen mehr vor sich stehen, darf er einen beliebigen eigenen Forscher von einer anderen Säule umsetzen.
- Bei Spielende bleiben meist einige Sarkophage ungeöffnet in der Grabkammer zurück.

VARIANTEN

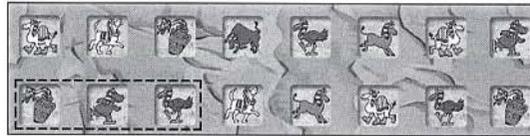
DER FLUCH DES PHARAO

Vor Spielbeginn werden von den bereits gemischten und verdeckten Hieroglyphenkärtchen 20 Kärtchen abgezählt und als verdeckter Stapel neben die Schachtel gelegt. Sie sind der **Startvorrat**.

Unter die restlichen 29 Hieroglyphenkärtchen werden die 6 Fluch-Kärtchen (mit der Schlange auf der Rückseite) gemischt. Diese 35 Kärtchen werden separat gestapelt und ebenfalls als verdeckter Stapel neben die Schachtel gelegt. Von ihnen wird erst nachgezogen, wenn der Startvorrat aufgebraucht ist.

Ein Fluch-Kärtchen erkennt man an der Schlange auf seiner Rückseite. Liegt so ein Kärtchen oben auf dem Stapel, wenn ein Spieler ein Hieroglyphenkärtchen nachziehen will, gibt es zunächst eine Fluch-Runde: Das Fluch-Kärtchen wird aufgedeckt und so vor die Spieler gelegt, dass alle es sehen können. Jetzt suchen alle gleichzeitig!

Befinden sich die dort abgebildeten 3 Tiere *nebeneinander*, aber in *beliebiger* Reihenfolge in einer waagrecht, senkrechten oder diagonalen Reihe irgendwo auf der Hieroglyphenwand, trifft einen Spieler, der bereits einen Sarkophag geöffnet hat, der Fluch des Pharaos! Die Blickrichtung der Tiere spielt hierbei keine Rolle! Der Spieler, der eine entsprechende Kombination als Erster entdeckt, darf entscheiden, welchen Mitspieler der Fluch trifft. Dieser Mitspieler muss nun einen *beliebigen* seiner bereits gewonnenen Sarkophage an den Spieler abgeben, der den Fluch entdeckt hatte. Das Fluchkärtchen kommt zurück in die Schachtel und ist damit aus dem Spiel.

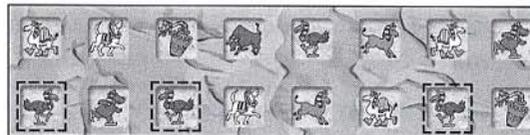


Anschließend füllt der Spieler seine Hand auf 3 Hieroglyphenkärtchen auf. Oder es gibt eine weitere Fluch-Runde, falls wieder ein Fluch-Kärtchen oben liegt usw. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kann keiner der Spieler eine passende Tier-Reihe entdecken, wird das Fluch-Kärtchen ohne weitere Auswirkungen in die Schachtel gelegt und das Spiel geht wie beschrieben weiter.

DIE AUGEN DER SPHINX

Für diese Variante braucht ihr besonders scharfe Augen. Hier müssen die Paare *nicht* direkt nebeneinander liegen, sondern sich nur in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen befinden, egal an welcher Stelle. Im Gegensatz zum Grundspiel darf pro Reihe, Spalte oder Diagonalen nur *ein Paar* gewertet werden. Kommt ein drittes oder weiteres Tier dazu, wird vor die entsprechende Säule *kein* Skarabäus mehr gelegt.



1. Tier

2. Tier

3. Tier usw.

Vor die Säule wird ein Skarabäus gelegt.

Vor die Säule wird kein Skarabäus mehr gelegt.