

Jeder Spieler, der am Ende einer Wettrunde alle 5 Tipps hintereinander richtig abgegeben hat, bekommt dafür einen der 15 Sonderschätze (Wert 4 Punkte).

Die erbeuteten lila Schätze können im Basisspiel nach dem Legen der roten Schatzsteine platziert werden. Im Profispiel können sie jederzeit gelegt werden. Alles unter Einhaltung der bestehenden Regeln.

Auslage der Karten nach dem Spiel bei Verwendung der Option „Wetten der Schatzsucher.“

Das Solospiel (für einsame Schatzsucher)

Im Solospiel zieht der Spieler die Zahlenkarten und legt die Plättchen wie oben beschrieben und versucht einen möglichst hohen Punktwert zu erzielen.

Das Solospiel kann nach den Basisregeln oder nach den Profiregeln des Spiels erfolgen.



Any player who, at the end of the betting round, has guessed correctly five times in a row, is rewarded with one of the 15 special treasures (with a value of 4 points each). In the basic game the special treasures can be used after all of one's red treasure pieces are used.

In the professional game, they can be used at any time. Special treasures must be placed in compliance with the existing rules.

Placement of the cards after the game, using the optional rules for betting with the treasure hunters.

The solo game (for lonely Treasure Hunters)

In a solo game, the player sets up the game as described above and tries to obtain the highest possible score.

You can use the basic or professional rules.



„Das Labyrinth des Pharaos“

Ein Spiel für 1-5 Spieler, ab 8 Jahren,
von Mark „Krimsu“ Sienholz

„The Pharaoh's Labyrinth“

A game for 1-5 players, ages 8 and up
By Mark „Krimsu“ Sienholz
English Translation by Ralf Sandfuchs and Rick Heli

Spielmaterial

- (1) 5 Pyramiden-Spielpläne
- (2) 5 × 28 Gangplättchen mit den Ziffern 1-5, je 2 × 6-14, 15-19
- (3) 5 Schatzsucher
- (4) 5 × 3 Gangfeldmarker
- (5) 5 × 12 Schatzsteine (je 3 Rot, 4 Grün, 5 Blau)
- (6) 28 Zahlenkarten mit den Ziffern 1-5, je 2 × 6-14, 15-19
- (7) 15 Sonderschätze
- (8) 5 Hoch- und 5 Niedrig-Plättchen



Components

- (1) 5 pyramid player boards
- (2) 5 sets of 28 corridor tiles with numbers 1-5, 6-14 (2x) and 15-19
- (3) 5 Treasure Hunters
- (4) 5 sets of 3 corridor markers
- (5) 15 special treasures (each having 3 red, 4 green and 5 blue)
- (6) 28 number cards displaying 1-5, 6-14 (2x) and 15-19
- (7) 15 special treasures (purple)
- (8) 5 High and 5 Low tiles

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler platziert seinen Pyramiden-Spielplan (1) vor sich und legt seine Gangplättchen (2) offen nach Zahlen sortiert vor sich aus. Die doppelten Gangplättchen 6-14 werden aufeinander gelegt.
- Jeder Spieler bekommt einen Schatzsucher (3), seine drei Gangfeldmarker (4) und zwölf Schatzsteine (5).
- Die Zahlenkarten (6) werden gemischt und als verdeckter Stapel zwischen den Spielern ausgelegt.
- Die lila Sonderschätze (7) und Hoch-/Niedrig-Plättchen (8) werden nur bei der Option „Das Wetten der Schatzsucher“ benötigt.
- Zettel und Stift werden zum Aufschreiben der Siegpunkte bereit gelegt.

Spielziel

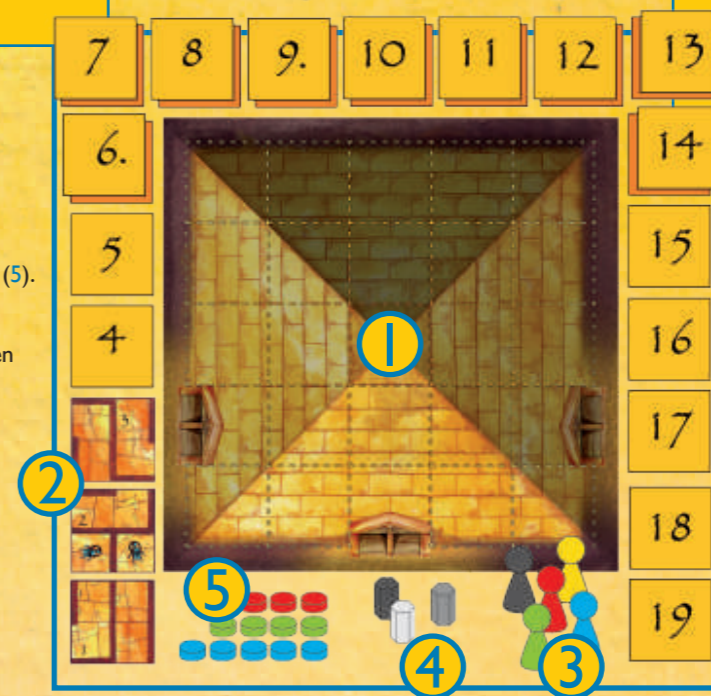
Die Spieler sind Schatzsucher und versuchen in der von ihnen entdeckten Pyramide möglichst weit vorzudringen. Denn im Innern warten Schätze auf ihre Entdeckung, die in speziellen Schatzkammern versteckt sind.

Dafür legen die Spieler nach und nach ihre Gangplättchen auf ihre Pyramiden-Spielpläne und versuchen, mit diesen **einen** möglichst langen Gang zu bilden. Zusätzlich platzieren sie ihre Schatzsteine. Für beides gibt es Siegpunkte, die am Ende den Gewinner des Spiels bestimmen.

Das Basisspiel (für Hobby-Schatzsucher)

Die Spielrunde
In jeder Spielrunde dreht ein beliebiger Spieler die oberste Zahlenkarte um und nennt die Nummer.

A. Plättchen legen
Alle Spieler nehmen nun das Gangplättchen mit der gezogenen Nummer und legen es **passend** auf eines der Felder des Spielplans. Die Spieler können hierbei frei über Feld und Ausrichtung des Plättchens entscheiden.



Setting up the Game

- Each player takes a player board (1) and a set of corridor tiles (2), sorting them numerically. Stack up the double tiles in the 6-14 range.
- Each player takes a Treasure Hunter (3), a set of three corridor markers (4) and a set of twelve treasure pieces (5).
- Shuffle the number cards (6) to form a deck and place them face down within reach of all the players.
- Place the special treasures (7) and High/Low tiles (8) aside. They are only needed for the Option: Betting with the treasure hunters.
- Have pencil and paper handy to record victory points.

Idea of the Game

The players are Treasure Hunters trying to enter a recently discovered pyramid. Inside, treasures are waiting, hidden in special chambers. The players place corridor tiles one by one, trying to create a **single** path, as long as possible, through the pyramid. In addition, treasure pieces can be placed. Together, tiles and treasures determine the victory points for each player in the end.

The Basic Game (for amateur Treasure Hunters)

The Turn
Each turn, one player reveals the uppermost number card, for all to see.

A. Place Tiles
Each player now takes the corridor tile having the corresponding number and places it **entirely within** one of their board spaces. Players are free to decide which space to use and how to orient the tile.

Krimsu und das Krimsteam danken (we thank):

Special Supporter:

Conny Sienholz, Ralf Sandfuchs, Thorsten Kettermann, Holger und Nathalie Herrmann, Hans und Hanni Priesel, Anke und Ronald Kobs, Rick Heli, Bernd Streckmann, Karsten Höser, Irene und Martin Esmann, Arne Hoffmann, Dieter Andreschak, Klaus Werner Heuschen, Biggi Hirtz-Breitmar, Jacques Kieft, Mouny, Bernhardt Schmidt & Dominick Schulte

Supporter:

Dominik Ahrens, Markus Böttcher, Christian und Corinna Braukmüller, Magda da Silva, Frank Deutschendorf, Markus Eberhardt, Elke Frank, Robert Gaida, Erik Guttman, Dieter Haag, Klaus Hechenbichler, Christoph Hensel, Georg Höfer, Gerd Illner, Michael Jäger, Steffi Jansen, Hartmut Kubitz, Uwe Lerch & Monika, Jürgen Mader-Focks, Anja und Patrick Menon, Utz Pansegrau, Jörg Schirmer, Saskia Schmid, Viola Schmidt, Kerstin Schuler, Pascal Seibert, Johannes Sich, Eike Simon, Michael Stadler, Christian Steffens, Dietwart Sternberg, Anja Weber, Sabine Weber, Daniela Wolfangel & Thorsten Zander

Und allen anderen Helfern und Supportern...

Viel Spaß beim Spielen wünscht: Mark „Krimsu“ Sienholz

Krimsus Krimskramskiste
Mark „Krimsu“ Sienholz
Rümannstrasse 66a
80804 München
www.krimsu.de - info@krimsu.de



B. Schatzsteine platzieren

Haben alle Spieler ihr Plättchen gelegt, entscheiden sie, ob sie Schatzsteine platzieren wollen. Dabei ist folgendes zu beachten:

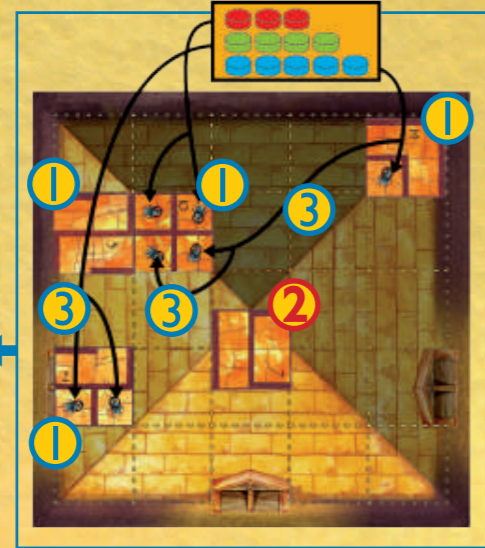
- Auf jedem Skarabäus eines Plättchens kann jeweils **ein** Schatzstein platziert werden.
- Es dürfen nur Schatzsteine auf dem **gerade gelegten** Plättchen der Spielrunde platziert werden.
- Die Spieler müssen zuerst die blauen Schatzsteine einsetzen. Erst danach dürfen sie die grünen und schließlich die roten Schatzsteine legen.
- Die Schatzsteine haben folgende Werte:

Farbe:	●	●	●
Wert:	1	2	3

Beispiele:

Zu A: (1) So kann ein Plättchen gelegt werden
(2) So Nicht

Zu B: (3) Hier kann auf den Skarabäen je ein Schatzstein platziert werden



Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, wird die nächste Zahlenkarte umgedreht, usw.

Der Schatzsucher

Spätestens nach dem Legen des **dritten** Plättchens muss jeder Spieler entscheiden ...

- an welchem der 3 Pyramideneingänge **und**
- an welcher Seite des gewählten Pyramideneingangs (rechts oder links)

... er mit seinem Schatzsucher startet und setzt ihn dort davor.

Beginnt an diesem Eingang schon ein Gang, wird der Schatzsucher bis zum Ende des Ganges weitergezogen (siehe Bild), was auch bei jeder folgenden Erweiterung eines Ganges geschieht.

Die Gangfeldmarker

Zur besseren Zählung am Schluss des Spiels setzt jeder Spieler auf das – von seinem gewählten Eingang aus gezählte – 15. Feld den weißen, auf das 30. Feld den grauen und auf das 45. Feld den schwarzen Gangfeldmarker.

Je tiefer man in die Pyramide vordringt, desto dunkler werden die Marker.

Spielende und Wertung

Sind alle 25 Felder der Spielpläne mit Gangplättchen belegt, ist das Spiel zu Ende, und es wird gewertet.

Die drei verbleibenden Plättchen werden nicht mehr gelegt. Jeder Spieler zählt nun die einzelnen Felder (je ein Viertel eines Plättchens) seines Ganges, beginnend beim gewählten Eingang der Pyramide. Es gibt folgende Siegpunkte:

- 1 Siegpunkt für jedes Gangfeld (Bild: 27 Siegpunkte)
- Für jeden Schatzstein in einer Schatzkammer gibt es die entsprechenden 1, 2 oder 3 Siegpunkte, wenn folgende zwei Bedingungen erfüllt werden (Beispiele a):
 - Das Schatzkammerfeld (= ein Viertel eines Gangplättchens) ist komplett von 4 Wänden eingerahmt.
 - Das Schatzkammerfeld liegt mit mindestens einer Seite (nicht über Eck) am Gang des Schatzsuchers an.
- Schatzsteine im Gang sind nichts wert.
- Der Außenrand der Pyramide gilt dabei als Wand. Die drei Eingänge der Pyramide gelten als offen.

Schatzsteine, die diese Vorgaben nicht erfüllen (Beispiele b), werden zum einfacheren Zählen vor der Wertung vom Spielplan genommen. Die Siegpunkte aus erreichten Gangfeldern und gewerteten Schätzen werden zusammengezählt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



B. Place Treasure Pieces

Once all players have placed their tiles, each has the option to place treasure pieces. The following rules apply:

- A player can place **one** treasure piece onto each scarab.
- Treasure pieces can only be placed onto the tile which was placed during the **current turn**.
- Initially players must use the blue treasure pieces. Only when these are used up, they may use the green ones, and finally when these are exhausted, the red ones.
- Treasure pieces have the following point values:

Color:	●	●	●
Value:	1	2	3

Examples:

- (1) You can place a treasure piece this way.
(2) Placement is not possible this way.
- (3) You can place a treasure piece onto each of these scarabs.

Once all players have performed their actions, the next number card is revealed, and the next turn begins.

The Treasure Hunter

By the end of the **third** turn, each player must decide where to start the path through the pyramid, meaning they must choose ...

- one of the three entrance portals, **and**
- which side of the portal to use (right or left).

To decide this, a player places the Treasure Hunter next to the entrance and moves it along an existing path as far as possible (see picture). On future turns, whenever the path extends, the Treasure Hunter proceeds further into the maze. Its position indicates the extent of the player's path.

The Corridor Marker

To make counting easier, place corridor markers on your path, as follows:

- at 15 paces in, place the white marker
- at 30 paces, the grey marker
- at 45 paces, the black marker

The more you enter the pyramid, the darker the markers become.

End of the game and scoring

When all 25 pyramid spaces are covered with tiles, the game is over. The three remaining tiles are not used.

Each player counts the individual paces of his path (counting one quarter of a tile as a pace), starting from the entrance.

Score victory points as follows:

- 1 victory point for each pace in the path (picture: 27 victory points)
- For each treasure piece on the board, the corresponding 1, 2 or 3 victory points, if they meet the following requirements (Example a):
 - The treasure chamber (= one quarter of any tile) is surrounded by four walls.
 - The treasure chamber touches the Treasure Hunter's path with at least one wall.
- Treasure pieces in a corridor are worth nothing.
- The outer edge of the pyramid is regarded as a wall. However, the pyramid's three entrance portals are not.

Remove treasure pieces that do not meet these requirements (Example b). Add all victory points.

The player with the most Victory Points wins. In case of a tie, all such tied players are considered winners.

Das Profispiel (für Diplom-Schatzsucher)

Es wird nach den Basisregeln gespielt. Die Spieler dürfen aber beim Legen eines Schatzsteins im Profispiel frei entscheiden, ob sie einen blauen, grünen oder roten Schatzstein platzieren.

In der Wertung ändert sich folgendes:

- Es gelten die Wertungsbedingungen aus dem Basisspiel.
- Für jeden zu wertenden Schatzstein wird geprüft, an welcher Position er den jeweiligen Gang erstmals berührt. Dabei gilt die Seite einer Schatzkammer, die zuerst an den Gang (vom Eingang an gezählt) angrenzt, als entscheidend für die Wertung.

Hierbei erhalten nun die Gangfeldmarker auch eine Zusatzfunktion. Sie markieren folgende Gangabschnitte:

- Eingangsfeld bis Feld 15 = Faktor x1
- Feld 16 bis Feld 30 = Faktor x2
- Feld 31 bis Feld 45 = Faktor x3
- alles ab Feld 46 = Faktor x4

Der Wert des Schatzsteins wird nun mit dem jeweiligen Gangfeldfaktor multipliziert.

Die Spieler zählen die durch die Gangfelder erreichten Siegpunkte mit den Siegpunkten der Schätze zusammen. **Beispiele für Wertungen mit Schatzsteinen, die x1, x2, x3 und x4 multipliziert werden.**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Optional - Das Wetten der Schatzsucher

Beim Wetten der Schatzsucher können die Spieler zusätzlich Schätze zum Platzieren erlangen. Die Sonderschätze (lila) haben dabei je einen Wert von 4 Punkten.

Vorbereitung:

Jeder Spieler bekommt zusätzlich je ein Hoch- und Niedrig-Plättchen, und die Sonderschätze werden bereitgelegt. Der Spielablauf bleibt bestehen. Es kann nach Basis- oder Profiregeln gespielt werden. Die Ergebnisse beim Wetten der Schatzsucher haben keinen Einfluss auf das Spiel an sich.



Im Spiel ändert sich folgendes:

Die Zahlenkarten werden nun in 5 Gruppen à 5 Karten ausgelegt. Während der ersten 5 Karten passiert nichts. Bevor jedoch die sechste Karte umgedreht wird, startet das Wetten der Grabräuber. Dieses findet in drei Runden statt, in denen jeweils die umgedrehten Zahlenkarten 6 bis 10, 11 bis 15 und 16 bis 20 eine Wettrunde darstellen.

Bevor eine neue Zahlenkarte aufgedeckt wird, nimmt jeder Spieler entweder sein Hoch- oder Niedrig-Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab. Damit gibt er an, ob er darauf wettet, dass die nächste gezogene Karte eine höhere Nummer als die letzte aufweist oder eine niedrigere. Das andere Plättchen behält er in der Hand.

Wenn die Zahlenkarte umgedreht wurde, zeigen die Spieler ihr ausgelegtes Hoch- oder Niedrig-Plättchen. Nun ergeben sich folgende Ergebnisse:

- Der Spieler hat richtig getippt, er bleibt bei der Wettrunde dabei.
- Der Spieler hat nicht richtig getippt. Er ist für die aktuelle Wettrunde raus, kann aber wieder bei der nächsten Wettrunde (der nächsten Fünfergruppe von Zahlenkarten) mitmachen.
- Wird eine Zahlenkarte gleicher Nummer gezogen, bleiben alle Spieler in der Wettrunde.

The Professional Game (for professional Treasure Hunters)

Use the Basic Game Rules. But in the professional version, players freely choose which type of treasure piece to place.

Scoring is now determined as follows:

- Apply the scoring rules as in the basic game.
- For each treasure piece, determine at which pace its chamber first touches the path. The location of this pace determines its scoring multiplier.

Using the corridor markers, consider the path as composed of up to 4 path segments.

- Starting field to 15 paces
- 16 to 30 paces
- 31 to 45 paces
- 46 and farther paces

Each treasure piece's value is multiplied by its segment multiplier:

Pace	1-15	16-30	31-45	46+
Multiplier	x 1	x 2	x 3	x 4

Players add these victory points to the points obtained from the path.

Example for scoring with treasure pieces, x1, x2, x3, x4 multiplier.

The player scoring the most points wins. In case of a tie, all such tied players are considered winners.

Optional - Betting with the Treasure Hunters

When these rules are used, players can obtain additional treasures to place. The special treasures (purple) each have a value of 4 points.

Preparation:

Each player receives a High and a Low tile. The special treasures are placed nearby.

You can play this variant using the basic or professional rules. Game play is normal. The betting results have no effect on the game itself.

Play:

Change the rules as follows:

Now the number cards are revealed into 5 stacks of 5 cards each. The first 5 cards are played as normal. However, before the sixth and each subsequent card is revealed, players may place their bets.

Betting occurs over three rounds, consisting of 5 cards each. More precisely, the rounds consist of cards 6-10, 11-15 and 16-20. Before a new number card is revealed, each player takes either his High or Low tile and places it face-down. The other tile remains concealed in hand.

Placing the High (Low) tile is a bet that the next card will show a higher (lower) number than the last. When the number card is revealed, evaluate the results as follows:

- The player has guessed correctly. He remains in the betting round.
- The player has guessed incorrectly. He is out of the current betting round, but can enter the next round (when the next stack of cards is used).
- If the revealed number card shows the same number as the previous one, all of these players remain in the betting round.

