

RUBICER DORN

LUXOR

THE MUMMY'S CURSE

- Expansion 1 -



Die Mumie ist erwacht!

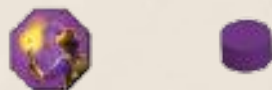
Die Luxor Erweiterung: The Mummy's Curse enthält vier Erweiterungsmodule. Diese können einzeln oder in beliebiger Kombination zusammen mit dem Basisspiel Luxor gespielt werden.

Durch die Module erhalten die Spieler individuelle Fähigkeiten, neue Karteneffekte und mehr Möglichkeiten, Schätze zu sammeln. Zudem sind alle Materialien für den fünften Spieler mit dabei.

Der Fünfte Spieler

Spielmaterial

1 Spielermarker 1 Zählstein



5 Abenteurer



18 Horuskarten



Mit dieser Erweiterung ist es nun möglich, bis zu fünf Spieler auf die Schatzjagd in den Tempel mitzunehmen. Die Regeln des Basisspiels bleiben dabei unverändert.

Wir empfehlen jedoch, beim Spiel zu fünft mit den Modulen „Ausrüstung (2)“ und „Artefakt-Schatzplättchen (3)“ zu spielen. Damit sind für alle Abenteurer genügend Schätze vorhanden und es muss nicht so häufig gemischt werden.

Die neuen Horuskarten werden unabhängig von der Spielerzahl zu den anderen Horuskarten des Basisspiels hinzugemischt. Dies stellt sicher, dass auch im späteren Spielverlauf noch Horuskarten zur Auswahl stehen.

Modul 1: Die Mumie

Spielmaterial

18 Mumienplättchen

Vorderseite



Rückseite



1 Mumie



mit Plastikfuß

20 Talismane



Änderungen im Spielaufbau

Die Mumie wird auf das erste Schatzplättchen vor die Grabkammer gestellt. Die Mumienplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan platziert. Dann werden die ersten drei Plättchen aufgedeckt und als Auslage neben den Stapel gelegt. Die Talismane werden als Vorrat zu den Mumienplättchen gelegt und abhängig von der Spielerzahl nimmt sich jeder Spieler die folgende Zahl an Talismanen:

Spielerzahl	2	3	4	5
Talismane pro Spieler	6	4	3	2



Änderungen im Spielablauf

Mumie bewegen und Talismane erhalten

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Horuskarte vom Horustableau auf die Hand nimmt oder eine Horuskarte von der Hand ausspielt, bewegt er sofort die Mumie. Die Mumie läuft dabei immer von Plättchen zu Plättchen in Richtung Start (entgegengesetzt der Spieler-Laufrichtung). Sie läuft immer so viele Plättchen, wie Augen auf der Horuskarte abgebildet sind. Zieht die Mumie dabei an Abenteurern der Mitspieler vorbei, werden diese auf diesem Feld hingelegt und sind ab jetzt vorübergehend nicht mehr im Spiel. Eigene Abenteurer werden nicht hingelegt.

Auf dem Plättchen, auf dem die Mumie ihren Zug beendet, müssen alle Abenteurer, einschließlich derjenigen des aktiven Spielers, hingelegt werden. Für jeden Mitspieler, von dem mindestens ein Abenteurer hingelegt wurde, nimmt sich der aktive Spieler einen Talisman aus dem Vorrat.



Beispiel: Spieler Grün spielt eine Horuskarte mit 3 Augen. Die Mumie bewegt sich drei Plättchen und alle anderen Spieler müssen ihre Abenteurer hinlegen, sobald die Mumie an ihnen vorbeigezogen wird. Auf dem Plättchen, auf dem die Mumie ihren Zug beendet, muss auch der grüne Spieler seinen Abenteurer hinlegen. Die liegenden Abenteurer sind inaktiv. Der grüne Spieler nimmt sich für jeden Mitspieler, deren Abenteurer der Mumie zum Opfer gefallen sind, einen Talisman aus dem Vorrat (hier zwei).


Erreicht die Mumie das letzte Plättchen vor dem Start, so wird sie mit dem nächsten Schritt wieder auf das erste Plättchen vor der Grabkammer gesetzt und geht von da aus weiter. Abenteurer, die noch auf der Starttreppe stehen, müssen nicht hingelegt werden.


Ein Abenteurer kann über das Feld mit der Mumie hinweggezogen werden, ohne den Abenteurer hinlegen zu müssen. Beendet er aber den Zug auf dem Plättchen der Mumie, so wird er sofort hingelegt und führt die Aktion des Plättchens nicht aus.

Abenteurer aufrichten

Abenteurer, die liegen, zählen als nicht aktiv im Spiel, können nicht bewegt werden und zählen auch nicht für das Einsammeln von Schätzen und Artefakten. Ihre jeweilige Position gibt allerdings Punkte am Ende des Spiels.

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges versuchen, seine Abenteurer wieder aufzurichten, muss es aber nicht. Der Spieler würfelt einmal und je nach Ergebnis passiert folgendes:

 Der Spieler darf einen seiner liegenden Abenteurer aufrichten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

 Der Spieler darf alle seine liegenden Abenteurer aufrichten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

 Der Spieler darf alle seine liegenden Abenteurer aufrichten und führt danach ganz normal seinen Zug aus.

Die Abenteurer werden auf dem Plättchen oder dem Feld aufgerichtet, auf dem sie liegen. Dadurch kann ein Spieler weder **Schatzplättchen einsammeln** noch ein **Plättchen auslösen**.

Wichtig: Ein Abenteurer auf dem Plättchen mit der Mumie kann nie aufgerichtet werden. Die Mumie muss zuerst wegbewegt werden.



Beispiel: Spieler Grün möchte seine Abenteurer aufrichten. Er würfelt eine 3 und darf somit alle seine Abenteurer aufrichten. Nur der Abenteurer, der auf dem Plättchen mit der Mumie liegt, darf nicht aufgerichtet werden.

Mumienplättchen aktivieren

Am Ende eines Zuges, nachdem ein Spieler **Schritt 3: „Karte ziehen“** ausgeführt hat, darf er sich entscheiden, ein Mumienplättchen aus der Auslage zu aktivieren. Um ein Plättchen zu aktivieren, muss der Spieler die auf dem Plättchen abgebildete Anzahl Talismane zurück in den Vorrat legen. Dann führt der Spieler die Fähigkeit des Plättchens aus. Anschließend wird das Plättchen auf den Ablagestapel gelegt und es wird ein neues Plättchen aufgedeckt. Ein Spieler kann nur ein Plättchen in seinem Zug aktivieren.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

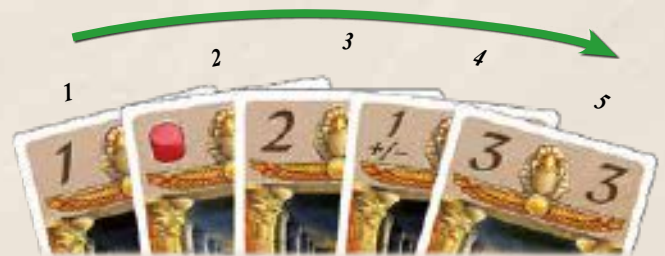


Beispiel: Spieler Grün benutzt zwei Talismane, um das Mumienplättchen „Horuskarte“ zu aktivieren. Durch dieses Plättchen darf er eine seiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und sich dafür die oberste Horuskarte eines beliebigen Stapels nehmen. Die Horuskarte wird in der Mitte seiner Handkarten einsortiert.

Die Mumienplättchen-Effekte



Handkarten tauschen – Der Spieler legt alle seine Handkarten auf den Ablagestapel und zieht nacheinander 5 neue Karten vom Nachziehstapel. Dabei wird jede Karte rechts auf der Hand einsortiert.



Abenteurer bewegen – Der Spieler bewegt seinen der Starttreppe am nächsten stehenden Abenteurer um 1-2 Plättchen weiter in Richtung Grabkammer. Er löst das Plättchen nicht aus, auf dem er landet.



2 Punkte – Der Spieler erhält sofort 2 Punkte.



Karte umstecken – Der Spieler darf eine seiner Handkarten auf eine beliebige Position in seiner Hand umstecken.



Skarabäus – Der Spieler zieht einen Skarabäus aus dem Vorrat.



Tauschen – Der Spieler darf einen seiner Skarabäen zurück in die Schachtel legen und sich einen neuen Skarabäus aus dem Vorrat nehmen.



Abenteurer bewegen – Der Spieler darf einen seiner stehenden Abenteurer um 1 Plättchen weiter in Richtung Grabkammer ziehen. Er löst das Plättchen nicht aus, auf dem er landet.



Horuskarte – Der Spieler legt eine beliebige Handkarte auf den Ablagestapel und nimmt sich dafür die oberste Horuskarte von einem beliebigen Stapel. Diese steckt er in die Mitte seiner Handkarten. Die Mumie bewegt sich hierbei nicht.



Punkte – Der Spieler erhält 2 Punkte für je zwei gesammelte Schatzplättchen.



Schlüssel – Der Spieler nimmt sich zwei Schlüssel aus dem Vorrat.



Abenteurer bewegen – Der Spieler bewegt seinen der Starttreppe am nächsten stehenden Abenteurer um 1-4 Plättchen weiter in Richtung Grabkammer. Er löst das Plättchen nicht aus, auf dem er landet.



Auswahl – Der Spieler darf sich zwei der drei abgebildeten Plättchen aus dem Vorrat nehmen. Dabei darf er nicht zweimal die gleiche Plättchensorte nehmen.



Weiterer Zug – Der Spieler führt sofort einen weiteren Spielzug durch.



Abenteurer bewegen – Der Spieler bewegt **alle** seine stehenden Abenteurer um 4 Plättchen weiter in Richtung Grabkammer. Kein Abenteurer löst dabei ein Plättchen aus, auf dem er seinen Zug beendet.



Niedrigste Punkte – Der Spieler erhält sofort Punkte in Höhe des Schatzplättchens auf dem Spielplan mit dem niedrigsten Punktwert.

Modul 2: Ausrüstung

Spielmaterial

35 Ausrüstungskarten (7 für jeden Spieler)



Änderungen im Spielaufbau

Die Startkarten des Basisspiels werden gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt. Anschließend erhält jeder Spieler 7 Ausrüstungskarten in seiner Farbe – zu erkennen an den farbigen Symbolen am unteren Rand der Karten. Dann mischt jeder Spieler seine Ausrüstungskarten und nimmt 5 dieser Karten auf die Hand.

Wichtig: Die Reihenfolge der Handkarten darf auch hier nicht verändert werden. Die beiden übriggebliebenen Karten werden nicht benötigt und verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Die Ausrüstungskarten funktionieren wie die normalen Startkarten und werden von der Hand auf den Ablagestapel gespielt.

Die Effekte der Ausrüstungskarten



6 – Der Spieler wählt einen seiner Abenteurer und bewegt ihn 6 Plättchen weiter in Richtung Grabkammer.



0 – Der Spieler wählt einen seiner Abenteurer, der auf einem Plättchen steht und bewegt ihn nicht. Anschließend führt der Abenteurer die Aktion des Plättchens aus.



+/- 1 – Der Spieler würfelt und kann das Ergebnis um eins erhöhen oder verringern. Dabei kann er auch aus einer 1 eine 0 und aus einer 6 eine 7 machen.



1+/2+/3+ – Der Spieler hat die Wahl, eine weitere Handkarte (links oder rechts außen) zu spielen und die Zahl oder das Würfelergebnis zu addieren. Der Abenteurer wird dem Ergebnis entsprechend weiter in Richtung Grabkammer gezogen. Es können nur Start- oder Ausrüstungskarten zusätzlich gespielt werden. Horuskarten können nicht gespielt werden. Der Spieler zieht am Ende seines Zuges auf 5 Handkarten auf. Die erste Karte wird als zweite Karte von rechts oder links einsortiert. Die zweite Karte wird, wie gewohnt, in die Mitte gesteckt.

*Anmerkung: Auch wenn eine 1+/2+/3+ Ausrüstungskarte als zweite Karte gespielt wird, darf man keine weitere Karte spielen. Nur **eine** zusätzliche Karte ist erlaubt.*



Beispiel: Spieler Rot spielt als zusätzliche Karte die Ausrüstungskarte 1+. Er darf keine weitere Karte spielen, setzt seinen Abenteurer weiter in Richtung Grabkammer (hier 3 Felder) und beendet seinen Zug.

Modul 3: Artefakt-Schatzplättchen

Spielmaterial

10 Artefakt-Schatzplättchen

Rückseite



Abbildung Spielaufbau:



Änderungen im Spielaufbau

Die Artefakt-Schatzplättchen werden zusammen mit den Schatzplättchen des Basisspiels verdeckt gemischt. Beginnend beim Tempelzugang wird zunächst auf die ersten 10 Felder, die kein Symbol (Osirisfeld, Horusfeld und Tempelplättchen Symbol) zeigen, jeweils ein Schatzplättchen verdeckt ausgelegt (siehe Abbildung). Die übrigen Schatzplättchen werden offen auf jedes freie Feld im Tempel und im Tempel und auf jedes verdeckt ausliegende Schatzplättchen gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Die Artefakt-Schatzplättchen sind im Spielverlauf funktionsgleich mit den anderen Schatzplättchen. Sie zeigen die für das Einsammeln benötigten Abenteurer und die Punkte, die man für das Einsammeln bekommt.



Bei Spielende bringen sie jedoch zusätzliche Punkte. Ein Artefakt-Schatzplättchen kann an ein vollständiges Set (mit oder ohne Joker-Schatzplättchen) angelegt werden und bringt dem Spieler 3 weitere Punkte. Je Set kann nur ein Artefakt-Schatzplättchen angelegt werden.



Beispiel: Der Spieler erhält bei der Schlusswertung 6 Punkte (3+3) für seine beiden Artefakt-Schatzplättchen, da er am Ende des Spiels beide an ein Set anlegen kann.

Sammelt ein Spieler ein Schatzplättchen ein, welches auf einem verdeckten Schatzplättchen liegt, so wird das verdeckte Plättchen umgedreht. Die Abenteurer werden auf das Plättchen gestellt, ohne das Plättchen zu nehmen, auch wenn die benötigten Abenteurer für das Einsammeln vorhanden sind. Ab dem nächsten Zug kann das Schatzplättchen wie üblich eingesammelt werden, indem ein Abenteurer seine Bewegung auf dem Schatzplättchen beendet.



Beispiel: Unter dem Schatzplättchen, das der rote Spieler bekommt, befindet sich ein weiteres Schatzplättchen. Dieses wird umgedreht und die Abenteurer werden wieder auf dem Plättchen platziert.

Modul 4: Charaktere

Spielmaterial

8 Charaktere



Änderungen im Spielaufbau

Die 8 Charaktere werden verdeckt gemischt und anschließend ein Charakter an jeden Spieler ausgeteilt. Diesen legt er offen vor sich ab. Die übrigen Charaktere werden zurück in die Schachtel gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Jeder Charakter besitzt eine Fähigkeit, die der Spieler je nach Charakter zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel nutzen kann. Eine Fähigkeit kann mehrmals im Spiel benutzt werden. Ein Spieler kann aber auch darauf verzichten, die Fähigkeit einzusetzen.



Beispiel: Anstatt seinen Abenteurer gemäß der gespielten Karte drei Plättchen weiterzuziehen, nutzt der Spieler seine Spezialfähigkeit, setzt den Abenteurer nur ein Plättchen weiter und benutzt dann den Tunnel.

Hinweis: Die Spieler können ihre eingesammelten Schätze sowie Schlüssel und Skarabäen rund um den Charakter organisieren.



Die Charakterfähigkeiten im Detail:



Erneut würfeln – Jedes Mal, wenn der Spieler durch eine gespielte Karte würfeln muss, darf er entweder das erste Ergebnis nutzen oder seinen Wurf einmalig wiederholen und das neue Ergebnis nutzen.



Extra-Zug – Jedes Mal, wenn der Spieler ein reines Schatzplättchen-Set (Ein vollzähliges Set aus Vase, Statue und Schmuck ohne Joker-Schatzplättchen) gesammelt hat, darf er sofort einen weiteren kompletten Zug ausführen. Die drei Schatzplättchen des reinen Sets werden auf die Rückseite gedreht, um anzuzeigen, dass sie für die Fähigkeit benutzt worden sind. Umgedrehte Sets zählen aber weiterhin bei der Schlusswertung



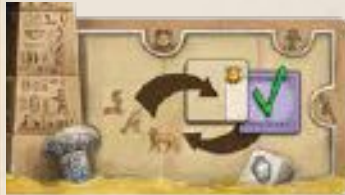
Horuskarte wählen – Jedes Mal, wenn der Spieler sich durch ein Horusplättchen eine Horuskarte nimmt, darf er die oberste Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Er steckt die gewählte Karte wie gewohnt in die Mitte seiner Handkarten.



Extra-Punkt – Jedes Mal, wenn der Spieler ein Schatzplättchen einsammelt, erhält er einen Punkt zusätzlich, den er auf der Zählleiste abträgt.



Vorwärts – Jedes Mal, wenn der Spieler eine Karte spielt, muss er sich entscheiden: Entweder die gespielte Karte nutzen oder die Karte ignorieren und stattdessen einen seiner Abenteurer um genau ein Plättchen weiter nach vorne setzen. Der Abenteurer führt die Aktion des Plättchens dann wie gewohnt aus.



Tempelaktion – Jedes Mal, wenn der Spieler ein Schatzplättchen einsammelt und ein Tempelplättchen aufgedeckt wird, darf er die Aktion des Tempelplättchens sofort einmalig ausführen.



Karte umstecken – Jedes Mal, wenn ein Spieler (Mitspieler und der Spieler selbst) einen neuen Abenteurer ins Spiel bringt, darf er eine seiner Handkarten an eine beliebige Position in seiner Hand umstecken.



Spezienschlüssel – Jedes Mal, wenn der Spieler eine Nicht-Horuskarte spielt, kann er einen seiner Schlüssel abgeben, um die Zahl der Karte um eins zu erhöhen oder zu verringern. Der Spieler zieht dann den Abenteurer gemäß der neuen Zahl. Die Zahl darf dabei nicht ins Negative gehen, die Zahl 0 ist erlaubt. Zu Beginn des Spiels bekommt dieser Spieler 2 Schlüssel aus dem Vorrat.



Beispiel: Der rote Spieler zieht an einer Anubis-Statue vorbei und aktiviert seinen dort liegenden Abenteurer. Der grüne Spieler darf nun entsprechend der Fähigkeit seines Charakters eine seiner Handkarten an eine beliebige Stelle in seiner Hand umstecken.



Beispiel: Der blaue Spieler spielt eine 2er Startkarte, die ihn dazu berechtigt, einen seiner Abenteurer zwei Felder nach vorne zu bewegen. Zusätzlich gibt er einen seiner Schlüssel ab, nutzt somit die Fähigkeit seines Charakters und verringert die Zahl seiner Karte um eins. Er benutzt dann den Tunnel.