

# Tal der Könige



Ein altägyptisches Deckbauspiel  
von Tom Cleaver  
Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

# Spielübersicht

Zur Zeit der Pharaonen verkörpert ihr ägyptische Adlige, die sich auf ihren Tod und ihr Begräbnis im Tal der Könige vorbereiten. Der ägyptische Glauben besagt, dass ein Sterbender Güter mit in den Tod nehmen darf! Daher statten die Ägypter ihre Gräber mit Nahrung, Schabtis (Statuen von Dienern, die für sie im Jenseits arbeiten sollen), Kanopen (um ihre Organe zu erhalten), Götzenstatuen, Haushaltsgegenständen und Amuletten aus. Ihr wetteifert miteinander darum, die besten Artefakte mit ins Grab zu nehmen. Bei Spielende wertet ihr die Artefakte in euren Gräbern und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

## Spielmaterial

- 96 Artefaktkarten:



40 Startkarten

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:  
ersatzteilservice@pegasus.de.

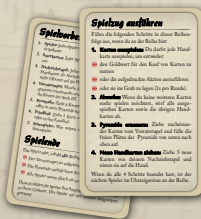
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team.



1 Startspielerkarte



4 Grabkarten



4 Übersichtskarten



29 Karten  
Stufe II



27 Karten  
Stufe III

## Die Artefaktkarten

Diese Karten stellen die verschiedenen Amulette, Statuen, Sarkophagen und andere Schätze dar, die ihr während des Spiels sammelt.

1. **Titel:** Der Name der Karte.
2. **Goldwert:** Ihr verwendet den Goldwert, um andere Karten zu kaufen.
3. **Kosten:** Der Kaufpreis der Karte in Gold.
4. **Rahmenfarbe:** Der Rahmen zeigt euch die Kartenart bzw. das Set an, zu dem die Karte gehört. So sind z. B. alle Amulette gelb. Zusätzlich erkennt ihr die Kartenart anhand des Symbols in der linken oberen Ecke.
5. **Aktion:** Anstatt den Goldwert der Karte zu nutzen, dürft ihr auch die Aktion der Karte ausführen.
6. **Historischer Text:** Dieser Text schildert den geschichtlichen Hintergrund des abgebildeten Artefakts.
7. **Kartenart:** Es gibt 3 Kartenarten: Startkarten, einmalige Artefakte und Sets. Anhand der Zahlen in Klammern erkennt ihr, wie viele Karten zum jeweiligen Set gehören.



8. **Kartenstufe:** Jede Karte zeigt in der rechten unteren Ecke die Stufe an, zu der sie gehört. Die Startkarten bestehen aus 4 Sätzen mit den Markierungen A, B, C, D – dies sind die Stufe I-Karten.



## Spielvorbereitung

1. **Spieler:** Jeder Spieler nimmt sich 1 Grabkarte und 1 Übersichtskarte und legt sie in seinem **Spielbereich** vor sich aus.
2. **Startkarten:** Jeder Spieler erhält einen Satz (A, B, C oder D) mit **Startkarten** (bestehend aus 4 Schabttis, 3 Urnen, 2 Truhen mit Nahrung und 1 Opfertisch). Spielen weniger als 4 Spieler, legt ihr die überzähligen Startkarten zurück in die Spielschachtel.
3. **Nachziehstapel:** Jeder Spieler mischt seine 10 Startkarten und legt sie als **Nachziehstapel** verdeckt vor sich ab. Danach zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die **Hand**. Links neben seinem Nachziehstapel benötigt jeder Spieler Platz für den **Ablagestapel**, rechts daneben Platz für das **Grab**.
4. **Vorratsstapel:** Ihr sortiert die Karten der Stufen II und III in zwei separate Stapel, mischt beide Stapel getrennt voneinander und legt anschließend die Karten der Stufe II auf die Karten der Stufe III. Diese Karten bilden den verdeckten **Vorratsstapel**.
5. **Pyramide:** Zieht 6 Karten vom Vorratsstapel und legt sie offen in einer Pyramide aus (siehe Abbildung rechte Seite).
6. **Friedhof:** Zieht 1 Karte vom Vorratsstapel und legt sie offen neben ihn. Diese Karte bildet den **Friedhof**.
7. **Startspieler:** Der Spieler, der zuletzt in einem Museum war, wird Startspieler. Nun seid ihr bereit, mit dem Spiel zu beginnen!



# Spielablauf

Der Startspieler führt den ersten Spielzug aus. Danach folgen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn, bis ihr das Spielende einleitet.

## Der Spielzug

Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden 4 Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

- 1. Karten ausspielen:** Du darfst jede deiner Handkarten für genau 1 der folgenden Funktionen ausspielen:
  - Du darfst die Karte ausspielen, um ihren Goldwert zu nutzen (und **Karten zu kaufen**).
  - Du darfst die **Aktion durchführen**, die auf der Karte beschrieben wird.
  - Du darfst die Karte **ins Grab legen** (einmal pro Runde).Für jede Karte darfst du frei entscheiden, für welche der oben genannten Funktionen du sie nutzen möchtest.
- 2. Abwerfen:** Wenn du keine weiteren Karten mehr spielen möchtest, wirf alle ausgespielten Karten sowie die übrigen Handkarten ab. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge abwerfen. Alle abgeworfenen Karten wandern auf deinen eigenen Ablagestapel und **nicht auf den Friedhof oder dein Grab**.
- 3. Pyramide erneuern:** Hast du in deinem Spielzug bis jetzt keinerlei Veränderungen in der Pyramide durchgeführt, musst du nun 1 beliebige Karte aus der Pyramide entfernen und auf den Friedhof legen, so dass die Pyramide dadurch in sich zusammenfällt. Unabhängig davon musst du sie nun mit neuen Karten füllen. Ziehe nacheinander Karten vom Vorratsstapel und fülle die freien Plätze der Pyramide von unten nach oben. Du darfst die verbliebenen Karten im Vorratsstapel durchzählen (ohne ihre Reihenfolge zu verändern).
- 4. Neue Handkarten ziehen:** Ziehe 5 neue Karten von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand. Immer wenn du eine Karte von deinem Nachziehstapel ziehen sollst, dieser aber leer ist, mische die Karten deines Ablagestapels und bilde damit einen neuen verdeckten Nachziehstapel.

Wenn du alle 4 Schritte beendet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

# Die 3 Funktionen einer Karte im Detail

## Karten kaufen

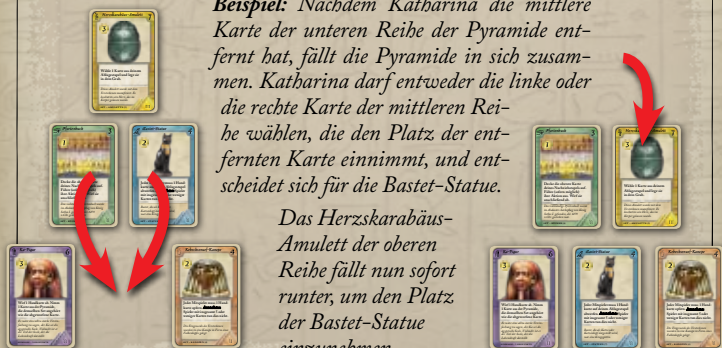
Du darfst nur Karten der unteren Reihe kaufen, so dass du immer die Wahl aus 3 Karten hast. Du darfst niemals Karten aus der mittleren und oberen Reihe kaufen; diese Karten müssen erst in die untere Reihe fallen. Während deines Spielzugs darfst du so viele Karten kaufen, wie du dir leisten kannst. Du musst aber immer einen Kauf komplett abschließen, bevor du die nächste Karte kaufen darfst.

### Die Pyramide fällt in sich zusammen

Jedes Mal, wenn du 1 Karte aus der Pyramide entfernst, **fällt** die Pyramide sofort **in sich zusammen** (es sei denn, du entfernst die Karte aus der oberen Reihe). Dabei fällt die darüber liegende Karte aus der nächsthöheren Reihe eine Reihe tiefer, um den Platz der entfernten Karte einzunehmen. Wenn du eine der beiden Karten am Rand der unteren Reihe entfernst, ist es eindeutig, welche Karte eine Reihe tiefer fällt. Nur wenn du die mittlere Karte entfernst, stehen dir 2 Karten zur Verfügung, die den Platz der entfernten Karte einnehmen können. In diesem Fall entscheidest du, welche der beiden Karten runterfällt. Wenn eine Karte aus der mittleren Reihe herunterfällt, fällt auch sofort die Karte an der Spitze der Pyramide herunter (soweit vorhanden), um den Platz der anderen Karte einzunehmen.

***Beispiel:** Nachdem Katharina die mittlere Karte der unteren Reihe der Pyramide entfernt hat, fällt die Pyramide in sich zusammen. Katharina darf entweder die linke oder die rechte Karte der mittleren Reihe wählen, die den Platz der entfernten Karte einnimmt, und entscheidet sich für die Bastet-Statue.*

*Das Herzskarabäus-Amulett der oberen Reihe fällt nun sofort runter, um den Platz der Bastet-Statue einzunehmen.*







## Aktionen durchführen

Spiele die Karte offen aus deiner Hand aus und führe die aufgedruckte Aktion durch.

Besteht eine Aktion aus mehreren Anweisungen, musst du alle Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge ausführen. Du musst eine Anweisung vollständig ausführen, bevor du mit der nächsten beginnen darfst. Kannst du auch nur eine Anweisung der Karte nicht ausführen (wenn du z. B. eine verlangte Karte nicht besitzt), darfst du die Karte nicht als Aktion ausspielen.

Du musst alle Anweisungen der Karte abschließen, bevor du etwas anderes tun darfst. Sofern nicht anders angegeben, enden alle Anweisungen einer Karte spätestens am Ende deines Spielzuges.

Wenn du eine Karte als Aktion spielst, darfst du ihren Goldwert nicht nutzen. Wirf die Karten, die du für ihre Aktionen nutzt, nicht sofort ab. Sie bleiben bis zum Ende deines Spielzuges in deinem Spielbereich liegen.

### Verwendete Begriffe

- ❶ **Abwerfen:** Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, wirfst du Karten auf deinen Ablagestapel ab. Du darfst deinen Ablagestapel durchsuchen (ohne die Reihenfolge der Karten darin zu verändern).
- ❷ **Ausgespielte Karten:** Dies sind die Karten in deinem Spielbereich, die du für ihren Goldwert oder ihre Aktion ausgespielt hast.
- ❸ **Handkarten:** Dies sind die Karten auf deiner Hand, die du noch nicht gespielt hast.
- ❹ **Ins Grab legen:** Lege die gewählte Karte unter deine Grabkarte.
- ❺ **Kaufen:** Kaufe 1 Karte aus der unteren Reihe der Pyramide und wirf sie auf deinen Ablagestapel ab.
- ❻ **Kaufpreis:** Dies ist die Zahl in der rechten oberen Ecke der Karte.
- ❼ **Nehmen:** Sofern nicht anders angegeben wirfst du eine genommene Karte auf deinen Ablagestapel ab. Nimmst du 1 Karte aus der Pyramide, darfst du sie aus einer beliebigen Reihe nehmen.
- ❽ **Opfern:** Wähle 1 Karte und lege sie offen auf den Friedhof. Mit Ausnahme der obersten Karte darfst du die Karten im Friedhof nicht an-

schauen. Manche Karten fordern, dass du Handkarten opferst, andere wiederum verlangen, dass du Karten aus der Pyramide opferst. Bereits ausgespielte Karten darfst du **nicht** opfern.

- **Vorzeigen:** Du zeigst den anderen Spielern eine Handkarte und behältst sie auf der Hand.
- **Ziehen:** Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, ziehst du Karten nur von deinem eigenen Nachziehstapel.

## 1 Karte ins Grab legen

**Einmal pro Runde** darfst du 1 Handkarte in dein Grab legen. Das darfst du **unabhängig von Aktionen** machen, die es dir erlauben, weitere Karten ins Grab zu legen.

Eine Karte, die du ins Grab legst, darfst du im restlichen Spiel weder für ihren Goldwert noch für ihre Aktion nutzen.

Die Karten, die du ins Grab legst, sind nicht geheim. Lege sie leicht gefächert unter deine Grabkarte, so dass alle Spieler sie sehen können.



*Beispiel  
Grabauslage*

## Spielende

Eine Partie *Tal der Könige* endet, sobald **alle** folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Es befinden sich keine Karten mehr im Vorratsstapel.
- Es befinden sich keine Karten mehr in der Pyramide.
- Alle Spieler waren gleich oft an der Reihe.

## Wertung

Am Spielende zählen die Spieler ihre Siegpunkte. Nur die Karten im eigenen Grab zählen; Handkarten sowie Karten im Nachzieh- und Ablagestapel eines Spielers sind wertlos.

Es gibt 3 Arten von Karten: **Startkarten** (Schabtis, Urnen, Truhen mit Nahrung und Opfertische), **einmalige Artefakte** (Boot, Grabmaske, usw.) sowie **Sets** (Sarkophag, Kanopen, Amulette, Bücher und Statuen). Startkarten und die einmaligen Artefakte sind so viele Siegpunkte wert wie aufgedruckt. Jede Karte eines Sets einer Farbe ist so viele Punkte wert, wie der Spieler *unterschiedliche* Karten dieser Farbe im Grab hat (doppelte Karten eines Sets werden ignoriert).

***Beispiel:** Katharina hat 6 unterschiedliche Statuen gesammelt und bekommt  $6 \times 6 = 36$  Siegpunkte.*

Jeder Spieler addiert alle seine Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt unter den Beteiligten der Spieler, der weniger Karten in seinem Grab hat. Herrscht hierbei immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

***Beispiel:** Katharina hat die folgenden Karten in ihrem Grab: 3 Schabtis (je 1 Siegpunkt), 1 Innensarkophag, 2 Anubis-Statuen und 1 Isis-Statue. Sie bekommt 3 Siegpunkte für die 3 Schabtis, 1 Siegpunkt für den Sarkophag ( $1 \times 1 = 1$ ) und 4 Siegpunkte für die 2 unterschiedlichen Statuen ( $2 \times 2 = 4$ ). Katharina hat also insgesamt 8 Siegpunkte. Die doppelte Anubis-Statue ist leider wertlos.*

Anzahl Karten im Set	Siegpunkte
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49

# Kartenglossar

## Startkarten



- **Opfertisch:** Du darfst diese Karte während des Spielzugs eines Mitspielers verwenden. Wenn du 1 Handkarte opfern oder abwerfen müsstest, darfst du stattdessen den Opfertisch vorzeigen. Nimm den Opfertisch anschließend zurück auf deine Hand.

- **Shabti:** Du musst dich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden: Vertausche die Positionen von 2 Karten in der Pyramide. Du darfst dadurch die Form der Pyramide nicht verändern. Die Pyramide fällt während des Tauschvorgangs nicht in sich zusammen. Entferne 1 beliebige Karte aus der Pyramide und lege sie auf den Friedhof. Dadurch fällt die Pyramide in sich zusammen.

## Einmalige Artefakte



- **Boot:** Du darfst diese Karte während des Spielzugs eines Mitspielers spielen, nachdem dieser 1 Karte gekauft hat und die Pyramide in sich zusammengefallen ist. Wirf das Boot ab, nimm dir 1 beliebige der 3 Karten aus der unteren Reihe der Pyramide (ohne sie bezahlen zu müssen) und lege sie auf deinen Ablagestapel. Danach fällt die Pyramide erneut in sich zusammen.



- **Ka-Figur:** Du darfst 1 beliebige Karte der Pyramide nehmen, wenn sie demselben Set angehört wie die abgeworfene Karte. Lege die genommene Karte auf deinen Ablagestapel. Danach fällt die Pyramide in sich zusammen. Du darfst diese Aktion nicht spielen, wenn in der Pyramide keine Karte demselben Set wie die abzuwerfende Karte angehört. Startkarten und einmalige Artefakte gehören keinen Sets an, so dass du sie mit der Ka-Figur nicht nehmen darfst.



- Mumifizierte Katze:** Du darfst diese Karte während deines eigenen Spielzugs spielen (wenn du einen Mitspieler zwingst, 1 Karte zu opfern) oder während des Spielzugs eines anderen Spielers (wenn dieser 1 Karte opfert oder andere Spieler dazu zwingt). Lege die genommene Karte auf deinen Ablagestapel. Du darfst diese Karte nicht spielen, um eine Karte zurückzuerhalten, die du selbst opferst. Du darfst diese Karte auch dann spielen, wenn ein Mitspieler am Ende seines Zuges 1 Karte aus der Pyramide entfernen muss, weil er die Pyramide nicht verändert hat.



## Sets

- Bastet-Statue:** Um die Gesamtzahl der Karten eines Spielers zu ermitteln, zählt dieser die Handkarten sowie die Karten in seinem Nachzieh- und Ablagestapel. Karten im Grab des Spielers zählen nicht. Die Spieler legen die Karten in Spielreihenfolge auf deinen Ablagestapel.



- Buch vom Durchwandeln der Ewigkeit:** Falls du in diesem Spielzug bereits 1 Karte aus der Pyramide gekauft hast, darfst du diese Aktion nutzen, um 1 weitere Karte aus der Pyramide zu nehmen. Diese muss geringere Kosten besitzen als die zuvor gekaufte Karte.



- Djed-Pfeiler-Amulett:** Schau dir die Karten in deinem Grab an. Wenn 1 Karte davon zum selben Set gehört wie 1 Karte der Pyramide, zeige den anderen Spielern jene Karte. Nimm 1 beliebige Karte aus der Pyramide, die zu diesem Set gehört. Lege sie auf deinen Ablagestapel. Hast du z. B. 1 Thoth-Statue im Grab, darfst du dir 1 Sobek-Statue aus der Pyramide nehmen. Startkarten und einmalige Artefakte gehören keinen Sets an, so dass du sie mit dem Djed-Pfeiler-Amulett nicht nehmen darfst.



● **Kebechsenuef-Kanope:** Um die Gesamtzahl der Karten eines Spielers zu ermitteln, zählt dieser die Handkarten sowie die Karten in seinem Nachzieh- und Ablagestapel. Karten im Grab des Spielers zählen nicht. Die Spieler opfern in Spielreihenfolge.



● **Hartenbuch:** Du darfst die aufgedeckte Karte nur für ihre Aktion nutzen, sonst nichts. Du musst die Aktion ausführen, auch wenn du es nicht möchtest.



● **Totenbuch:** Besitzen mehrere Karten die gleichen geringsten Kosten, darfst du entscheiden, welche von ihnen du nimmst. Dies zählt zusätzlich zu deiner 1 Karte, die du pro Runde ins Grab legen darfst.



● **Thoth-Statue:** Für den Rest deines Spielzuges ignorierst du den aufgedruckten Wert deiner Handkarten. Stattdessen ist jede Handkarte pauschal 4 Gold wert, auch wenn sie einen eigentlich höheren Wert haben sollte.



● **Tit-Amulett:** Du darfst das Tit-Amulett nicht auf Karten anwenden, die du für ihren Goldwert gespielt hast. **Du darfst das Tit-Amulett nicht auf das Boot, das Räuchergefäß oder die Thoth-Statue anwenden.** Wenn du in deinem Spielzug die Möglichkeit wählst, 1 Karte ins Grab zu legen, zählt dies nicht als Aktion und du darfst dies mit dem Tit-Amulett nicht wiederholen.

# Impressum

**Autor:** Tom Cleaver

**Entwicklung:** John Goodenough

**Schachtel- und Kartengrafiken:** Banu Andaru

**Grafische Gestaltung:** John Goodenough, Guillermo Nunez

**Lektorat:** Nicolas Bongiu, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

**Produktion:** David Lepore

**Testspieler:** Jake Alexander, Adam Austin, Ryan Austin, Tom "Tommy Dice" Babble, Matt Beamer, Robert Booth, Priscilla Borges, Walt Brewer, Martin Campion, Harvey Cohen, Ryan Cole, Randall Drennen, David Ernst, Anna Fowler, Ann Fredricksen, Mark Fredricksen, Lisa Griesel, Adam Guay, Gonzo Joe Harrison, Sophie Harrison, John Hicks, Dave Johnston, Erik Johnson, Jason Kerney, Nhu Le, Cory Maloney, Nick Maloney, Bruce Muncher, Mai Nguyen, Brian Pennington, Adam Quinn, Eric Scheeler, Sherry Scott, Scott Shaw, Alexander Shvarts, Craig Springstube, Ray Swan, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Taylor, Adam Warth Jr., Zach Weenig, Carl Wilcoxon, Christian Wilson

## Deutsche Ausgabe

**Satz und Layout:** Anja Pittner

**Übersetzung:** Grzegorz Kobiela

**Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2014 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung  
der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist nur  
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



*Pegasus Spiele*

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](http://www.pegasusspiele.de)

# Übersicht

---

## Spielvorbereitung

- 1. Spieler:** Jeder Spieler nimmt sich 1 Grabkarte und 1 Übersichtskarte.
  - 2. Startkarten:** Jeder Spieler erhält 1 Satz mit 10 Startkarten.
  - 3. Nachziehstapel:** Jeder Spieler mischt seine 10 Startkarten und legt sie als Nachziehstapel verdeckt vor sich ab. Danach zieht jeder Spieler 5 Karten und nimmt sie auf die Hand.
  - 4. Vorratsstapel:** Sortiert die Karten der Stufen II und III, mischt beide Stapel getrennt voneinander und legt anschließend die Karten der Stufe II auf die Karten der Stufe III.
  - 5. Pyramide:** Zieht 6 Karten vom Vorratsstapel und legt sie offen in einer Pyramide aus.
  - 6. Friedhof:** Zieht 1 Karte vom Vorratsstapel und legt sie offen in den Friedhof.
  - 7. Startspieler:** Spieler, der zuletzt in einem Museum war, wird Startspieler.
- 

## Spielzug ausführen

Führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus, wenn du an der Reihe bist:

- 1. Karten ausspielen:** Du darfst jede Handkarte ausspielen, um entweder
  - den Goldwert für den Kauf von Karten zu nutzen
  - oder die aufgedruckte Aktion auszuführen
  - oder sie ins Grab zu legen (einmal pro Runde).
- 2. Abwerfen:** Wenn du keine weiteren Karten mehr spielen möchtest, wirf alle ausgespielten Karten sowie die übrigen Handkarten ab.
- 3. Pyramide erneuern:** Hast du bis jetzt keine Karte aus der Pyramide entfernt, musst du nun 1 beliebige Karte aus der Pyramide entfernen und auf den Friedhof legen, so dass die Pyramide in sich zusammenfällt. Unabhängig davon musst du nun die Pyramide mit neuen Karten füllen. Ziehe nacheinander Karten vom Vorratsstapel und fülle die freien Plätze der Pyramide von unten nach oben.
- 4. Neue Handkarten ziehen:** Ziehe 5 neue Karten von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.

Wenn du alle 4 Schritte beendet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

---

## Spielende

Das Spiel endet, sobald **alle** Bedingungen erfüllt sind:

- Der Vorratsstapel ist aufgebraucht.
- Die Pyramide enthält keine Karten.
- Alle Spieler waren gleich oft an der Reihe.

Danach zählen die Spieler ihre Siegpunkte anhand der Karten in ihren Gräbern. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!