

ANLEITUNG

IN EINER GEHEIMNISVOLLEN PYRAMIDE ENTDECKEN DIE SPIELER ALS FORSCHER EIN LABYRINTH, VERBORGENE GRABKAMMERN UND WERTVOLLE SCHÄTZE. DOCH DER FLUCH DES PHARAOS LASTET AUF DER PYRAMIDE UND TRIFFT DIE FORSCHER, DIE DIE GRABRUHE DES PHARAOS STÖREN. SO MANCHER WEG VERÄNDERT SICH IM SPIELVERLAUF PLÖTZLICH – UND EINE UNBEKANNTE, TÖDLICHE GEFAHR LAUERT IM DUNKELN: DER PHARAO HAT EINEN FURCHTERREGENDEN DÄMON AUF DIE FORSCHER GEHETZT! AMMUT – EIN WEIBLICHES WESEN MIT DEM KOPF EINES KROKODILS, DEM KÖRPER EINES LÖWEN UND DEM HINTERTEIL EINES NILPFERDS – JAGT DIE FORSCHER DURCH DIE FINSTEREN GÄNGE DER PYRAMIDE, UM DIE GRABKAMMERN UND SCHÄTZE DES PHARAOS ZU BESCHÜTZEN.

WER WIRD ES SCHAFFEN, AUS DER PYRAMIDE ZU ENTKOMMEN UND DIE WERTVOLLSTEN SCHÄTZE NACH HAUSE ZU BRINGEN?

SPIELAUFBAU



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan,
- 5 Forscher-Figuren,
- 1 Ammut-Figur,
- 1 Plastikfuß,
- 25 Grabkammer-Kärtchen (5 rot, 5 gelb, 5 blau, 5 grün, 5 orange),
- 131 Labyrinth-Kärtchen,
- 65 Schatzkarten,
- 40 Ereigniskarten,
- 5 Forscherkarten,
- 45 Lebensplättchen,
- 2 Spezialwürfel,
- 1 Spielanleitung

Zug vorzeitig – übrige Würfelpunkte verfallen (siehe 4.: „Graue Labyrinth-Kärtchen und Ereigniskarten“).

▲ Forscher dürfen nicht auf einem Feld stehen bleiben, auf dem bereits ein anderer Forscher steht. Kann ein Forscher nicht vorbeiziehen, muss er spätestens auf dem Feld vor dem anderen Forscher stehen bleiben.

▲ Ein Forscher kann ein Feld betreten, auf dem Ammut steht (übrige Würfelpunkte verfallen) – Ammut greift den Forscher dann allerdings an (siehe 5.B). Es ist also nicht möglich, an Ammut vorbeizuziehen.

▲ Leere Grabkammern dürfen die Forscher wie eine Kreuzung in jede Richtung passieren, soweit es der Weg zulässt (dafür wird wie bei den Labyrinth-Kärtchen ein Würfelpunkt verbraucht). Dasselbe gilt, wenn ein Forscher ein Grabkammer-Kärtchen, das sich auf einem Grabkammer-Feld befindet, nicht einsammeln möchte (siehe 3.B: „Schätze bergen“). Der Forscher muss dann nicht auf der Grabkammer anhalten und lässt das Grabkammer-Kärtchen einfach liegen. Auch wenn ein Forscher seinen Zug in einer Grabkammer beendet, darf er das Grabkammer-Kärtchen liegen lassen.

B) SCHÄTZE BERGEN

Wenn ein aktiver Spieler seine Forscher-Figur in eine Grabkammer bewegt, in der sich ein Grabkammer-Kärtchen befindet, kann er dieses einsammeln. Jeder Spieler darf aber nur je ein Grabkammer-Kärtchen jeder Farbe besitzen! Möchte der aktive Spieler das Grabkammer-Kärtchen behalten, legt er es offen vor sich ab. Dann zieht er eine Schatzkarte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab.

▲ Einige Schatzkarten sind mit „F“ markiert – das bedeutet, dass der Forscher eine Falle ausgelöst hat und ein Lebensplättchen abgeben muss.

▲ Andere Schatzkarten sind mit „A“ markiert – diese Schätze bewacht Ammut besonders aufmerksam, deshalb bewegt der aktive Spieler die Ammut-Figur bei einer Schatzkarte mit „A“ 1 Feld auf der Ammut-Strecke bzw. 2 Felder auf dem Spielplan.

▲ Ist die Schatzkarte weder mit einem „F“ noch mit einem „A“ markiert, passiert nichts weiter.

Die Grabkammer-Kärtchen sind mit den Zahlen 1, 2 oder 3 markiert. Hat der Spieler ein mit „2“ markiertes Grabkammer-Kärtchen eingesammelt, zieht er erneut eine Schatzkarte und legt sie vor sich ab. Gegebenenfalls führt er ein „F“ oder „A“ auf der Schatzkarte aus. Hat der Spieler ein mit „3“ markiertes Grabkammer-Kärtchen eingesammelt, wiederholt er diese Aktion noch einmal – er zieht also insgesamt 3 Schatzkarten.

Es kann passieren, dass ein Forscher die Forschungsreise nicht übersteht und seine Grabkammer-Kärtchen auf einem Feld zurücklassen muss (siehe unter „Wertvolle Lebensplättchen“). In diesem Fall können die Mitspieler diese Grabkammer-Kärtchen einsammeln. Dazu bleibt ein Forscher einfach auf dem Feld stehen, auf dem die Grabkammer-Kärtchen liegen. Dort darf er beliebig viele Grabkammer-

Kärtchen in den Farben, die ihm noch fehlen, nehmen. Die nicht benötigten Grabkammer-Kärtchen lässt er einfach liegen. Außerdem zieht der Spieler für jedes genommene Grabkammer-Kärtchen je nach Markierung 1–3 Schatzkarten vom Stapel, legt sie vor sich ab und führt sie aus. Danach ist sein Zug beendet.

ZU 4. GRAUE LABYRINTH-KÄRTCHEN UND EREIGNISKARTEN

Betrifft ein Forscher ein graues Labyrinth-Kärtchen, bleibt er stehen, restliche Würfelpunkte verfallen.

Der Forscher muss eine Ereigniskarte vom Stapel ziehen, laut vorlesen und das Ereignis ausführen. Einige Ereignisse stärken den Forscher, weil er ein Lebensplättchen bzw. eine Schutzkarte erhält oder Ammut bewegen darf. Andere Ereignisse schwächen ihn, weil er ein Lebensplättchen abgeben muss.

Zieht ein Spieler eine Schutzkarte, legt er sie vor sich ab. Sie schützt ihn vor dem nächsten negativen Ereignis: Er muss dann nicht wie verlangt ein Lebensplättchen abgeben oder gegen Ammut kämpfen, wenn die Ammut-Figur den Spieler oder er die Ammut-Figur angreift (siehe 5.B). Ausgeführte Ereigniskarten werden auf einem offenen Ablagestapel abgelegt. Falls die Ereigniskarten ausgehen sollten, wird dieser Stapel gemischt und dient als neuer Ziehstapel.

ZU 5.

A) AMMUT BEWEGEN

Für jedes gewürfelte Ammut-Symbol bewegt sich Ammut ein Feld vorwärts auf der Ammut-Strecke. Erreicht Ammut das letzte, mit einer Grabkammer gekennzeichnete Feld der Ammut-Strecke, wird die Ammut-Figur sofort auf eine beliebige leere Grabkammer auf dem Spielplan versetzt. Eine Grabkammer gilt als leer, wenn sich weder eine Forscher-Figur noch ein Grabkammer-Kärtchen darin befinden. Wenn noch keine Grabkammer leer sein sollte, wartet Ammut auf seinem Feld bis die erste Grabkammer frei wird und wird dann vom aktiven Spieler sofort dorthin versetzt.

Sobald Ammut die Ammut-Strecke verlassen hat und sich auf dem Spielplan befindet, muss der aktive Spieler die Ammut-Figur für jedes gewürfelte Ammut-Symbol um 2 Felder über die Wege auf den Labyrinth-Kärtchen bewegen.

Nicht vergessen: Wer eine Schatzkarte mit Ammut-Symbol zieht, muss Ammut ebenfalls bewegen.

Ammut muss den Wegen des Labyrinths genauso folgen wie die Forscher. Für Ammut spielt es aber keine Rolle, ob ein Labyrinth-Kärtchen grau ist oder nicht – Ammut muss nicht anhalten und überquert graue Felder wie alle anderen!

Wenn ein Spieler zwei Ammut-Symbole würfelt und Ammut sich bereits auf dem Spielplan befindet, kann der aktive Spieler Ammut auch direkt in eine leere Grabkammer versetzen, statt die Ammut-Figur um 4 Felder zu bewegen.



Wenn ein Spieler zwei Ammut-Symbole gewürfelt und Ammut bewegt hat, würfelt der Spieler erneut mit beiden Würfeln.

Die Ammut-Figur muss nicht unbedingt ihre gesamte Strecke durchlaufen, bis sie auf den Spielplan kommt. Spätestens, wenn ein Spieler sein drittes Grabkammer-Kärtchen gesammelt hat, versetzt dessen rechter Nachbar die Ammut-Figur direkt in eine leere Grabkammer auf dem Spielplan. Sind alle Grabkammern besetzt, setzt der Mitspieler Ammut auf das letzte, mit einer Grabkammer gekennzeichnete Feld der Ammut-Strecke. Wenn eine Grabkammer auf dem Spielplan frei wird, wird Ammut sofort dorthin versetzt.

B) MIT AMMUT KÄMPFEN

Erreicht Ammut ein Feld, auf dem eine Forscher-Figur steht oder betritt ein Spieler mit seiner Forscher-Figur freiwillig ein Feld, auf dem Ammut steht, greift Ammut den Forscher an. Der angegriffene Spieler muss mit einem Würfel würfeln. Für jeden Würfelpunkt muss er ein Lebensplättchen abgeben. Würfelt der Spieler die 0 oder das Ammut-Symbol, übersteht er den Kampf unbeschadet. Dasselbe gilt, wenn der Spieler eine Schutzkarte hat – er muss dann nicht würfeln, sondern legt die Schutzkarte auf den offenen Ablagestapel ab. Nach jedem Angriff versetzt der angegriffene Spieler Ammut in eine beliebige leere Grabkammer. Sollte keine Grabkammer frei sein, darf der angegriffene Spieler Ammut auf ein leeres graues Feld versetzen.

WERTVOLLE LEBENSPLÄTTCHEN UND SONDERAKTIONEN

Jeder Spieler startet mit 7 Lebensplättchen. Jeder kann beliebig viele Lebensplättchen sammeln – die Anzahl der Lebensplättchen im gesamten Spiel ist allerdings durch den Vorrat begrenzt.

Wer freiwillig ein Lebensplättchen abgibt, kann während seines Zugs folgende SONDERAKTIONEN ausführen:

a) Forscher noch mal bewegen: Der aktive Spieler kann jederzeit ein Lebensplättchen abgeben, um noch mal mit beiden Würfeln zu würfeln. Dann führt der Spieler das Würfelergebnis aus, bewegt also seinen Forscher und/oder Ammut.

b) Zwei zusätzliche Labyrinth-Kärtchen ziehen und anlegen: Der aktive Spieler kann jederzeit zwei zusätzliche Labyrinth-Kärtchen ziehen und auf dem Spielplan platzieren, wenn er dafür ein Lebensplättchen abgibt. Auch hier gilt die Regel: Erst ein Labyrinth-Kärtchen ziehen und anlegen, dann das zweite Labyrinth-Kärtchen ziehen und anlegen.

c) Geheimgang entdecken: Der aktive Spieler kann auch einen Geheimgang entdecken, wenn er dafür ein Lebensplättchen abgibt. Der Spieler entdeckt einen Geheimgang, indem er ein aus dem Stoffbeutel gezogenes Labyrinth-Kärtchen nicht einfach auf einem freien Feld platziert, sondern dieses Kärtchen gegen ein beliebiges bereits auf dem Spielplan liegendes Labyrinth-Kärtchen austauscht. Dabei muss er bestehende Wege nicht erhalten. Der Spieler darf auch ein Kärtchen austauschen, auf dem eine Forscher-Figur steht: Die Figur stellt er dann einfach auf das neue Kärtchen.



ANLEITUNG

Das ausgetauschte Labyrinth-Kärtchen wird auf einem Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt. Wenn alle Labyrinth-Kärtchen aus dem Stoffbeutel auf dem Spielplan platziert sind, wird der Ablagestapel in den Stoffbeutel gegeben, gemischt und weiter verwendet.

Die Sonderaktionen „Forscher noch mal bewegen“ und „Zwei zusätzliche Labyrinth-Kärtchen ziehen und anlegen“ kann der aktive Spieler während seines Zugs beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge wiederholen.

Die Sonderaktion „Geheimgang entdecken“ ist dagegen nur möglich, wenn der aktive Spieler gerade ein Labyrinth-Kärtchen aus dem Stoffbeutel gezogen und noch nicht platziert hat. Ob das Kärtchen regulär oder als Sonderaktion gezogen wurde, spielt dabei keine Rolle.

Der aktive Spieler muss für jede einzelne Sonderaktion ein Lebensplättchen abgeben. So ist es zum Beispiel möglich, ein Lebensplättchen zu bezahlen, um zwei zusätzliche Labyrinth-Kärtchen zu ziehen und dann ein weiteres Lebensplättchen zu bezahlen, um einen Geheimgang zu entdecken und eines dieser Kärtchen zum Austauschen zu verwenden.

JEDE Sonderaktion kostet JE ein Lebensplättchen!

Wenn ein Forscher nur noch ein Lebensplättchen besitzt, darf er dieses nicht für eine Sonderaktion ausgeben, da die Forschungsreise sonst für ihn tödlich endet.

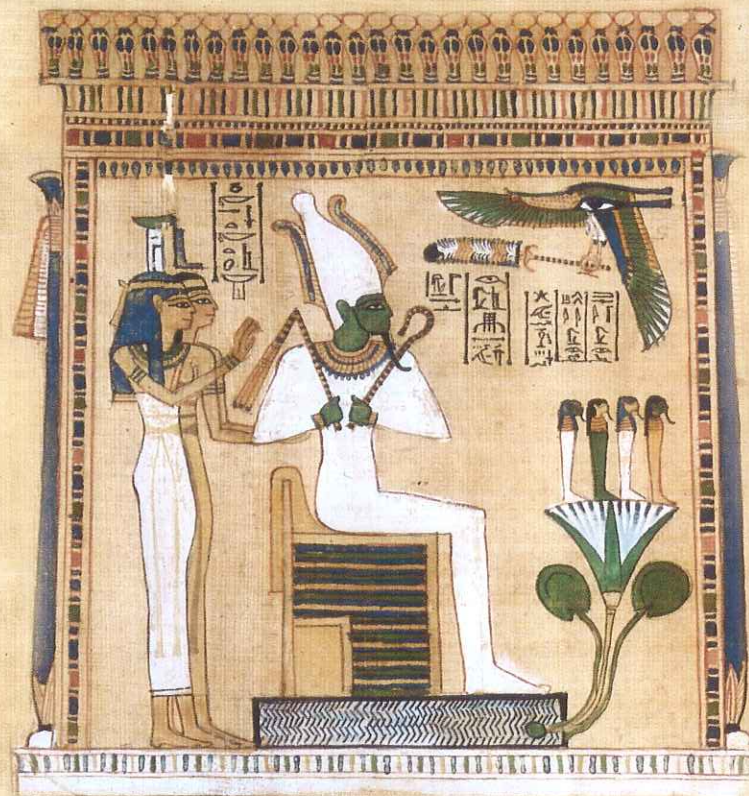
Die Forscher müssen aufpassen, dass ihnen die Lebensplättchen nie ausgehen. Für einen Forscher, der keine Lebensplättchen mehr hat, endet die Forschungsreise abrupt: Er verliert alle bisher gesammelten Grabkammer-Kärtchen und Schatzkarten. Seine Grabkammer-Kärtchen bleiben auf dem Feld liegen, auf dem die Forscher-Figur stand, als der Spieler sein letztes Lebensplättchen verloren hat. Seine Schatzkarten werden in die Schachtel gelegt und sind aus dem Spiel.

Der Spieler, der seinen Forscher verloren hat, bekommt aber noch eine Chance: Er stellt seine Forscher-Figur als neuen Forscher seines Teams auf ein beliebiges Ein-/Ausgangsfeld. Der neue Forscher des Spielers versucht nun, auf dem ausgebauten Wegesystem so schnell wie möglich wieder alle erforderlichen Grabkammer-Kärtchen und/oder Schätze einzusammeln und die Pyramide zu verlassen.

Die Grabkammer-Kärtchen sind allerdings nicht für den Spieler reserviert, dessen Forscher sie zurücklassen musste. Jeder Mitspieler darf diese Grabkammer-Kärtchen einsammeln, wenn er mit seiner Forscher-Figur das entsprechende Feld erreicht (siehe 3.B).

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Forscher 5 verschiedenfarbige Grabkammer-Kärtchen ODER 12 Schatzkarten gesammelt hat und ein Ein-/Ausgangsfeld erreicht. Beim Spiel zu fünf f reichen 4 verschiedenfarbige Grabkammer-Kärtchen oder 9 Schatzkarten aus. Dieser Forscher verlässt die Pyramide als ruhmreicher Sieger des Spiels und ist dem Fluch des Pharaos entkommen.



EIN SPIEL VON MARTIN WALLACE

SCHACHTELILLUSTRATION: FATANEH RAMAZANI

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit dem Britischen Museum in London hergestellt. Alle Bildrechte (Ausnahme: Schachtelillustration) liegen beim Britischen Museum und wurden mit dessen Erlaubnis verwendet.

© 2003 Sophisticated Games Ltd, 3 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK.

© 2003 KOSMOS Verlag, Postfach 106011 Stuttgart,
Tel.: +49 (0)711-2191-0, Fax: +49 (0)711-2191-422,
Web: www.kosmos.de, E-mail: info@kosmos.de

Grafik: Nick Whyles, Cambridge; SENSIT Communication, München
Koordination und Bearbeitung: Robert Hyde (Sophisticated Games),
Bärbel Schmidts und Sandra Dochtermann (Kosmos Verlag)
Art.-Nr.: 692124

Martin Wallace bedankt sich bei allen Testspielern im Man of War Games Club und in Baycon. Herzlichen Dank auch an Andrew Thatcher und Geoff Thompson.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN. MADE IN GERMANY.