

ESCHNAPUR

DAS GEHEIMNIS DES GOLDENEN TEMPELS



EIN RAFFINIERTES
TAKTIK- UND VERHANDLUNGSSPIEL
FÜR 3 BIS 5 SPIELER AB 9 JAHREN.
VON REINHARD STAUPE.

DIE ERSTEN ENTDECKUNGEN

Vor dem ersten Spielen das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln drücken. Den lachenden Tempelmönch nehmen Sie bitte aus dem Tütchen. Nach dem Spiel kommt er wieder dort hinein. Dann finden auch die ausgestanzten Materialien Platz in den **Ordnungstütchen**.

SPIELVORBEREITUNG

- Das **Spielbrett** ausbreiten.
- Die 15 **Fund-Platten** mischen und jeweils eine mit den Zahlen nach unten auf jede der Nischen legen, sodass sie die Kostbarkeiten verbergen.
- Jeder Spieler bekommt die **Spielsteine** einer Farbe: Der Erfolgsstein zählt die Punkte und kommt auf das erste Feld auf dem Erfolgspfad. Der Forscher-Spielstein kommt in den Raum mit dem Symbol in der gleichen Farbe. Die rote

DIE BEWEGUNGSKÄRTCHEN (35 STÜCK)

Im Staub des Tempelbodens sind hier Fußspuren zu sehen. Mit einem Fußabdruck kommt man einen Raum weiter.

DIE FUNDPLATTEN (15 STÜCK)

Des Forschers Glück: Sie bedecken die geheimen Nischen. Deckt man eine Fund-Platte auf, kommen unter ihr wertvolle Kostbarkeiten zum Vorschein. Die Fund-Platten selbst, zeigen auf der Rückseite jeweils zwei Werte.

DIE ÜBERSICHTSKARTEN (5 STÜCK)

Sie helfen jedem Spieler, sich im Tempel zurechtzufinden. Wer darf wann was machen? Wieviel kostet was? Und wie wird gepunktet? Gut, dass jeder eine hat!

DER LACHENDE TEMPELMÖNCH

Er ist der Hüter des Geheimnisses des Goldenen Tempels. Sein Wohlwollen sollte nicht unterschätzt werden.

FÜR DEN, DER DEN ANDEREN

Auch wenn es sich bei ESCHNAPUR im Grunde um ein leicht verständliches Spiel handelt, ist beim Lesen daran, dass Sie dafür aber auch ein ganz besonderer Spielgenuss

DAS SPIEL

Ausser dieser Spielanleitung und den sechs Ordnungstütchen

DIE SYMBOLKARTEN (20 STÜCK)

Auf ihnen ist auf der Vorderseite ein farbiges Symbol abgebildet. Die Rückseite zeigt alle Symbole. Mit ihrer Hilfe können wir die geheimen Nischen öffnen.

DIE ERFOLGSSTEINE (JE EINEN IN 5 FARBEN)

Sie markieren den Erfolg jedes Forschers, der Einlass in den Golden Tempel gefunden hat auf dem Erfolgspfad.

DIE VORRATSPLÄTTCHEN (35 STÜCK)

Der Anfang jedes Zuges: zwei aufdecken, eines verkaufen und eines selbst verwenden. Auf ihnen sind Zahlen und Spielmaterialien abgebildet.

EN ESCHNAPUR ERKLÄRT

Spiel handelt, so sind doch ein paar Seiten Erklärung notwendig. Denken Sie erwartet, der Ihnen und Ihren Mitspielern immer wieder viel Spaß machen wird.

MATERIAL

gehört noch unten abgebildetes Spielmaterial zu ESCHNAPUR.

DAS SPIELBRETT

Außen herum läuft der Erfolgspfad. Je weiter man auf ihm kommt, desto besser. Im Inneren des Brettes liegt der Goldene Tempel mit 15 Räumen (man erkennt sie an den unterschiedlichen Bodenmosaiken) und den geheimen Nischen, in denen sich wertvolle Kostbarkeiten befinden. In den Räumen können beliebig viele Figuren stehen, es wird also nicht rausgeworfen. Die Figuren können in beliebiger Richtung von Raum zu Raum ziehen. Am Rand des Spielbretts liegen die Kartenstapel; auf den freien Spielbrettflächen finden Münzen und Vorratsplättchen einen Platz.

DIE FORSCHER- SPIELSTEINE

(JE EINEN IN 5 FARBEN)

Diese Spielfiguren stellen die Forscher dar, die durch die Räume und Nischen des Tempels stöbern - auf der Suche nach Reichtum und Erkenntnis.

DIE MÜNZEN

(50 EINER UND 10 FÜNFER)

Es gibt Einer- und Fünfer-Münzen. Fünf Einer sind soviel wert wie ein Fünfer. Die Münzen können jederzeit gewechselt werden. Achtung: Ist in der Anleitung von Münzen die Rede, sind immer Einer gemeint.

DIE ZAHLEN- UND DIE PASSE-KARTEN (30 + 5 STÜCK)

Je höher die Werte sind, die die Zahlenkarten zeigen, desto mehr Münzen sind auch auf ihnen abgebildet:

Karten mit dem Wert von 1 bis 5, zeigen keine Münzen,

die Karten von 6 bis 10 zeigen jeweils eine Münze,

von 11 bis 15 jeweils 2 Münzen,

von 16 bis 20 jeweils 3 Münzen,

von 21 bis 25 jeweils 4 Münzen und

von 26 bis 30 jeweils 5 Münzen.

Die philosophischen Weisheiten auf ihnen dienen nur der inneren Erbauung, haben also nichts mit dem Spiel zu tun.

Spielfigur kommt also in den Raum mit dem roten Symbol usw. Bei weniger als 5 Mitspielern spielt die Farbe Braun nicht mit.

- Jeder Mitspieler erhält 2 Fünfer- und 10 Einer-Münzen, die er vor sich legt. Die restlichen kommen als Vorrat zur Seite. Achtung: Spielt man zu fünft, bekommt jeder nur 2 Fünfer und 7 Einer.
- Von den **Bewegungs-Kärtchen** bekommt jeder zwei Stück. Die restlichen kommen als Vorrat zur Seite.
- Außerdem bekommt jeder Spieler noch eine **Passe-Karte** (Zahlkarte mit einem „P“). Bei drei Spielern bleiben zwei und bei vier Spielern eine übrig – die verschwinden in der Schachtel.
- Die **Symbol- und Zahlenkarten** jeweils für sich mischen. Jeder Spieler erhält verdeckt eine Symbol- und zwei Zahlenkarten. Der Rest kommt jeweils als verdeckter Vorratsstapel aufs Spielbrett. Bedenken Sie: Die Welt ist schlecht; erst recht unter den Archäologen. Deshalb sollte jeder seine Symbol- und Zahlenkarten während des Spiels vor den anderen verdeckt halten.
- Der kleine lachende **Tempelmönch** wartet neben dem Goldenen Tempel auf seinen Einsatz.
- Die 30 **Vorrats-Plättchen** durchmischen und zwei verdeckte, gleich große Stapel neben das Spielbrett legen.
- Für den besseren Überblick bekommt jeder noch eine **Übersichtskarte**, die er am besten immer im Auge hat.
- Ausmachen, wer anfängt. Zum Beispiel der, der den anderen das Spiel erklärt.

Spielidee:

So manches von dem, was die ersten europäischen Reisenden von ihren abenteuerlichen Fahrten aus dem fernen Indien berichtet haben, scheint auf seltsamste Weise unwahr: Wohl war es die Lust am Fabulieren über eine so fremde und geheimnisvolle Welt, die den kühlen Blick verstellte. So mag auch die Geschichte des Herrschers von Eschnapur und dem Goldenen Tempel aus einem Märchenland kommen: Man sagt, er habe einen goldenen Tempel errichten lassen, in dem er unvorstellbar wertvolle Kostbarkeiten verbarg. Doch Raffgier, Neid und Missgunst sorgten dafür, dass sein Reich verschwand. Heute weiß keine Landkarte mehr, wo das sagenhafte Eschnapur lag.

Manche behaupten der Goldene Tempel von Eschnapur würde noch immer existieren; vom Staub der Jahrhunderte bedeckt und von geheimnisvollen Mönchen bewacht. Zum Beispiel in Mohendschu-Daro an den Ufern des Indus in Sind, wo man 1922 die Reste einer uralten Kultur fand.

Bis heute suchen Archäologen, Forscher und Abenteurer dort nach Reichtum und Ruhm - nach dem Goldenen Tempel. Folgen Sie ihren Spuren. Kommen Sie mit ins Land des Handelns und Feilschens, der Geheimnisse und Rätsel. Seien Sie mit dabei, wenn es darum geht, das Geheimnis des Goldenen Tempels zu lüften. Öffnen Sie seine Schatzkammern und nutzen Sie Ihre Karten zum richtigen Zeitpunkt. So werden Sie am Ende Ruhm und Ehre davontragen.

Spielverlauf und Spielziel:

Ruhm und Ehre fallen nicht wie Manna vom Himmel. Deshalb müssen die Spieler jedesmal drei verschiedene Aktionen überdenken, wenn sie an der Reihe sind. Die erste Aktion muss durchgeführt werden. Ob man die zweite und dritte Aktion macht, ist der eigenen Taktik überlassen. Anschließend kommt der Spieler zur Linken zum Zug - gespielt wird also im Uhrzeigersinn. Dieser muss nun seinerseits in Aktion treten. So geht es immer weiter, bis 13 der insgesamt 15 Kultgegenstände entdeckt und ausgewertet wurden. Wer nach der Endauswertung mit seinem Erfolgsstein ganz vorne steht, gewinnt das Spiel.

Prinzipiell muss man sich merken, dass jeder jederzeit (also ganz unabhängig von den drei Aktionen) Symbol- und Zahlenkarten und Bewegungs-Kärtchen kaufen kann. Und zwar beliebig viele.

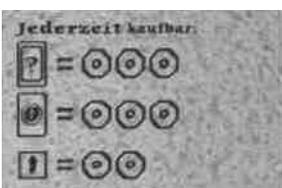
- Eine Zahlenkarte kostet 3 Münzen.
- Eine Symbolkarte kostet 3 Münzen.
- Ein Bewegungs-Kärtchen kostet 2 Münzen.

Kauft man eine Karte, nimmt man sich die jeweils oberste des entsprechenden Stapels.

Wer am Zug ist, muss die erste Aktion immer durchführen. Die zweite und dritte Aktion kann er machen.

Spielende und Gewinner

Karten und Bewegungsplättchen dürfen jederzeit gekauft werden. Man muss dafür nicht am Zug sein.



Es geht los:

Sie betreten jetzt den Goldenen Tempel. Ab hier sollten Sie jeden Ihrer Schritte wohl überlegen. Holen Sie noch einmal tief Luft und führen Sie dann die erste Aktion durch.

Die erste Aktion:

Wie gesagt, diese Aktion muss jeder Spieler durchführen. Und zwar so: Ist der Spieler an der Reihe, deckt er zwei beliebige Vorrats-Plättchen auf. Eines davon muss einem Mitspieler verkauft werden, das andere nutzt man für sich selbst. Noch mal ganz deutlich: Beide Plättchen zu behalten oder zu verkaufen geht nicht. Allerdings kann man sich aussuchen, welches man verkauft und welches man behält. In der Regel hängt das von den Angeboten der Mitspieler ab.

Entsprechend erfolgen Angebote in Form von Münzen und/oder Bewegungs-Kärtchen und/oder Zahlenkarten und/oder Symbolkarten - wobei jede Kombination dieser vier Sachen miteinander zugelassen ist. Beim anschließenden Handeln und Feilschen ist alles erlaubt, vom Angebote nach oben und unten korrigieren bis zur Zurücknahme eines Angebotes. (Wie sich das spielt, sieht man im Beispiel am Ende dieser Anleitung.) Manchmal entscheidet allerdings nicht der Verstand, sondern die Sympathie; soll heißen: Der Spieler kann frei entscheiden, welches Angebot er annimmt.)a, er kann sogar alle Angebote ablehnen. (Dann muss er allerdings beide Plättchen unter den Stapel zurück legen und sich zwei Münzen vom Vorrat nehmen. In diesem Fall hat der Spieler die 1. Aktion bereits beendet und kann, wenn er will, mit Aktion 2 weitermachen.)

Sobald sich der Spieler für ein Angebot entschieden hat, erhält er vom betreffenden Spieler die gebotenen Sachen und gibt diesem dafür das Plättchen; Käufer als auch Verkäufer legen ihre neuen Vorrats-Plättchen offen vor sich ab; sie bleiben beim Spieler.

Beide bekommen anschließend vom Vorrat das, was unter der Zahl auf ihren Vorrats-Plättchen abgebildet ist. Und zwar erst der Verkäufer, dann der Käufer. (Auf jedem Vorrats-Plättchen ist zusätzlich eine Wertungszahl zwischen Eins und Vier abgebildet. Die interessiert uns jetzt erst mal noch nicht - was sie zu bedeuten hat, kommt später):



Sind Fußabdrücke abgebildet, bekommt der Spieler dafür Bewegungs-Kärtchen vom Vorratsstapel. Die Anzahl der Fußabdrücke gibt an, wieviele er ziehen darf; hier beispielsweise 4.



Wurden Münzen aufgedeckt, bekommt man so viele Münzen, wie abgebildet sind; hier beispielsweise 3.



Die erste Aktion ist Pflicht.

Angebot ablehnen.

Angebot annehmen.

Praktisch sieht die erste Aktion so aus: Axel ist dran. Er deckt ein Vorratsplättchen mit zwei Fußabdrücken auf und eines mit einem Symbol. Nachdem er sich die Angebote aller Mitspieler angehört und mit ihnen gehandelt und gefeilscht hat, entscheidet er sich für Claudias Angebot (2 Münzen und 3 Bewegungs-Kärtchen für das Symbol). Nachdem die beiden die Kärtchen entsprechend ausgetauscht haben, legen sie ihre Vorrats-Plättchen

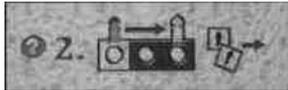
jeweils vor sich ab. Claudia bekommt nun (gemäß ihres erhaltenen Vorrats-Plättchens) die oberste Symbolkarte vom Stapel und Axel (gemäß der Fußabdrücke) zwei Bewegungs-Kärtchen.



Ist eine Symbolkarte abgebildet, zieht man die oberste Symbolkarte vom Vorratsstapel.

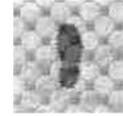


Und ist eine Zahlenkarte abgebildet, bekommt man die oberste Zahlenkarte vom Vorratsstapel.

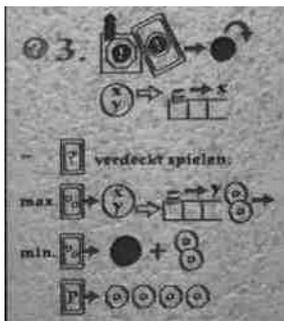


Die zweite Aktion kann man machen.

zweite Aktion:



Wer dran ist kann - muss aber nicht - seine Spielfigur im Goldenen Tempel in beliebiger Richtung von Raum zu Raum ziehen. Pro Raum muss er ein Bewegungs-Kärtchen hergeben und zum Vorrat **legen**. Also: Einen Raum weiterziehen, ein Bewegungs-Kärtchen abgeben; zwei Räume weiter, zwei Bewegungs-Kärtchen usw. Unter uns: Seine Spielfigur sollte man im Goldenen Tempel nur dann bewegen, wenn man die Nische in dem Raum, in den man zieht auch wirklich öffnen will. Gut, damit kommen wir zur dritten Aktion.



Die dritte Aktion ist auch freiwillig.

Die dritte Aktion:

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann die Geheimtür zur verborgenen Nische öffnen. Dafür braucht man eine Symbolkarte (oder zwei), auf der das gleiche Symbol abgebildet ist, wie auf dem Fußboden des Raumes vor der Nische. Der Spieler zeigt die Karte kurz vor und legt sie anschließend verdeckt unter den entsprechenden Vorratsstapel. Danach dreht er die Fund-Platte dieser Nische um, unter der eine Kostbarkeit zum Vorschein kommt.



Atemlose Spannung;

Auf der Rückseite der Fund-Platte ist eine große und eine kleine Zahl abgebildet. Der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, darf seinen Erfolgsstein sofort um so viele Felder auf dem Erfolgspfad vorrücken, wie die kleinere Zahl angibt.

Das wahre Gesicht:

Jetzt zeigt sich, was jeder Mitspieler für Ruhm und Ehre zu tun bereit ist: Denn nun spielen alle um die größere Zahl auf der eben aufgedeckten Fund-Platte und um die Platte selbst. Dazu legt jeder verdeckt entweder eine seiner Zahlen- oder Passe-Karte vor sich ab. Gleichzeitig werden diese aufgedeckt. Und das sind die Folgen:

Das Ganze sieht beispielsweise so aus - Patrick steht in dem Raum, auf dessen Boden ein grünes und ein blaues Symbol abgebildet ist. Er zeigt die entsprechenden Symbolkarten vor und legt sie dann unter den entsprechenden Vorratsstapel. Dann deckt er die Fund-Platte auf. Sie zeigt eine große Sechs und eine kleine Vier. Sofort zieht er mit seinem Erfolgsstein vier Felder auf dem Erfolgspfad weiter.

- Der mit der höchsten Zahlenkarte darf seinen Erfolgsstein auf dem Erfolgspfad um so viele Felder vorrücken, wie die größere der beiden Zahlen auf der Fund-Platte angibt. Moment: Vorher muss der Spieler so viele Münzen abgeben, wie auf seiner Zahlenkarte abgebildet sind. (War die Gier größer als der Münzenvorrat, dass heißt, hat der Spieler nicht genügend Münzen, wird seine Zahlenkarte nicht berücksichtigt, es gilt dann die zweithöchste. Nichtsdestotrotz muss die Zahlenkarte anschließend zur Seite gelegt werden.)
- Der Spieler mit der niedrigsten Zahlenkarte bekommt die Fund-Platte. Diese legt er vor sich. Zusätzlich bekommt er so viele Münzen, wie auf seiner Zahlenkarte abgebildet sind.

Alle ausgespielten Zahlenkarten werden gemischt und kommen verdeckt unter den entsprechenden Vorratsstapel.

- Hat ein Spieler eine Passe-Karte ausgespielt, nimmt er diese wieder an sich. Außerdem bekommt er 4 Münzen vom Vorrat. (Man kann mit einer Passe-Karte also keine Punkte erzielen. Und, sie bleibt während des gesamten Spiels beim Spieler.)



Die Wertungszahlen auf den Vorrats-Plättchen

Im Laufe des Spieles sammeln sich mehr und mehr Vorrats-Plättchen vor jedem Spieler an. Sobald man so viele zusammen hat, dass deren Wertungszahlen zusammengerechnet 12 ergeben, darf man sie zur Seite legen und sich dafür kostenlos 2 Karten vom Vorrat nehmen. Entweder 2 Zahlenkarten oder 2 Symbolkarten oder eine Zahlen- und eine Symbolkarte.

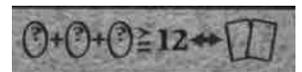
Oft genug rechnet das Leben anders:

Kommt man nicht genau auf 12, sondern beispielsweise auf 14 Punkte ($4+4+3+3=14$ Punkte), bekommt man ebenfalls nur zwei Karten vom Vorrat; die beiden überzähligen Punkte verfallen. Da man die Plättchen nicht eintauschen muss, wenn man 12 oder mehr Punkte hat, kann der Spieler weiter spielen, bis er eine passende Kombination zusammen hat, die genau 12 ergibt,



Ein einfaches Beispiel: Auf der Fund-Platte sind die Zahlen Vier und Sechs abgebildet. Claudia hat die höchste Zahlenkarte ausgespielt, und zwar die 28. Darauf sind 5 Münzen zu sehen. Die muss Claudia abgeben und zum Vorrat legen. Anschließend zieht sie ihren Erfolgsstein um sechs Felder voran.

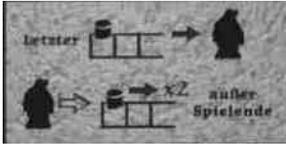
Nehmen wir an, Axel hat die niedrigste Zahlenkarte ausgespielt, und zwar die 12. Dann nimmt er die Fund-Platte und legt sie vor sich. Zusätzlich bekommt er zwei Münzen vom Vorrat.



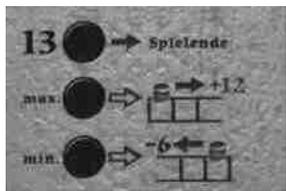
So sieht's aus: Eva hat fünf Vorratsplättchen mit den Werten 4, 4, 3, 1 und 1. Sie legt die Plättchen mit den Vierern, der Drei und einer Eins beiseite ($4+4+3+1=12$) und nimmt sich dafür zwei Symbolkarten vom Stapel. Das Plättchen mit der anderen 1 behält sie.

Ergattert er z. B. ein Vorrats-Plättchen mit dem Wert 2 kann der Spieler mit der Kombination $4+3+3+2=12$ die Plättchen gegen die zwei Karten eintauschen.

Das 4-Punkte-Plättchen, das er jetzt nicht benötigt hat, bleibt bei ihm.



Claudia steht ganz hinten und hat den Mönch zu sich geholt. Sie deckt eine Fund-Platte mit dem Wert 7/9 auf. Fürs Aufdecken bekommt sie sofort $7 \times 2 = 14$ Punkte.



Die meisten Fund-Platten bringen 12 Punkte.

Die wenigsten Fundplatten kosten 6 Punkte.

Sieger

Grenzfälle, Regelungen und Spieltipps.

Der lachende Tempelmönch

Der Tempelmönch verhilft einem an das Gute zu glauben. Mit mildem Lächeln sorgt er dafür, dass der glücklose Forscher ein gutes Stück schneller vorankommt: Sobald ein Spieler auf dem Erfolgspfad alleiniger Letzter ist, bekommt er den Mönch. Das bewirkt, dass die Punkte, die dieser Spieler bekommt, verdoppelt werden.

Die Gunst des Mönches besitzt man solange, solange man Letzter ist; das gilt auch dann noch, wenn man zusammen mit dem bisherigen Vorletzten auf einem Feld landet. Überholt man diesen, gibt man den Mönch an den neuen Letzten weiter.

Spiel-Ende

Sobald 13 der 15 Fund-Platten aufgedeckt und gewertet wurden, ist das Spiel zu Ende.

- Wer die meisten Fund-Platten hat, darf 12 Felder auf dem Erfolgspfad vorziehen. Haben gleich mehrere Spieler die meisten, werden die 12 Punkte geteilt. Auf diese Wertung hat der Tempelmönch keinen Einfluss.
- Wer die wenigsten Fund-Platten besitzt, muss 6 Felder auf dem Erfolgspfad zurück. Auch hier gilt: Haben mehrere Spieler jeweils die wenigsten, werden die 6 Punkte geteilt. Und wie oben auch, kann der Tempelmönch die Punkte nicht beeinflussen.

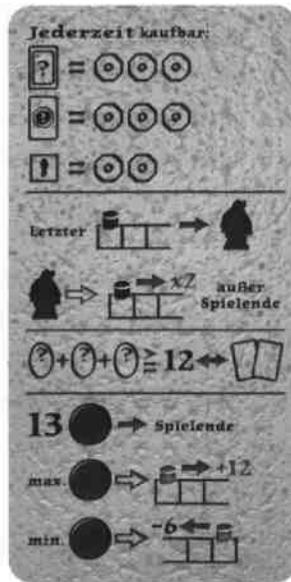
Wer auf dem Erfolgspfad am weitesten vorne steht, ist der Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die höchste Zahlenkarte.

Sonstiges zum Spiel

- Sind die verdeckten Vorrats-Plättchen aufgebraucht, werden die beiseite gelegten Plättchen verdeckt gemischt und wieder hingelegt. Weiter geht's.
- Sollten beim Spielen um die größere Zahl einer Fund-Platte alle Spieler eine Passe-Karte legen, wird die größere Zahl auf der Symbolkarte nicht gewertet. Die Fundplatte kommt zur Seite.
- Sollte nur ein Spieler eine Zahlenkarte ausspielen (alle anderen legen eine Passe-Karte), bekommt dieser die größere Zahl auf der Fund-Platte und darf sie sich nehmen. Der Spieler muss hierfür keine Münzen abgeben - er bekommt allerdings auch keine.
- Sollte der Erfolgspfad nicht lang genug sein, wird einfach beim Startfeld weitergezählt.
- Es ist nicht erlaubt, dass zwei Spieler beim Verkauf der Vorrats-Plättchen exakt das gleiche Angebot machen (egal, auf welche Plättchen sich ihre Angebote beziehen).

- Nutzen Sie Ihre Übersichtstafel! Die Abbildungen finden Sie in der Spielanleitung immer neben dem Teil, der durch die Abbildung kurz dargestellt wird

Auf der Vorderseite findet sich der Zugablauf.



Auf der Rückseite sind

- ← die Kosten der Karten und Bewegungsplättchen,
- ← der Einfluß des Mönches,
- ← die Bedeutung der Zahlen auf den Vorratsplättchen und
- ← die Bedingung und Auswirkung des Spielendes zu erkennen.

- Sollte es im Ausnahmefall tatsächlich vorkommen, dass nicht genügend Münzen zur Auszahlung im Vorrat liegen, werden die verbleibenden gleichmäßig verteilt. Wer zu wenig bekommt, hat Pech gehabt.
- Wichtig und meistens spielentscheidend ist es, möglichst schnell 12 Wertungszahlen mit den Vorrats-Plättchen anzusammeln. Man bekommt ja dann 2 Karten kostenlos, einfach so. Also: Verhandeln! Angebote machen! Feilschen!

Ein ausführliches Beispiel

Wenn Sie dieses Beispiel kurz durchspielen, haben Sie ein gutes Grundgerüst für das Spiel und können mit den besten Voraussetzungen den Goldenen Tempel erforschen.

1. Aktion

Axel ist dran Er deckt 2 Vorrats-Plättchen auf. Eines zeigt 3 Münzen, das andere 1 Zahlenkarte.

Er fragt alle: „Wer bietet mir was für welches Plättchen?“

Claudia: „Ich biete dir 2 Bewegungs-Kärtchen und 1 Münze für das Plättchen mit den 3 Münzen,“

Patrick meint: „Von mir kriegst du 3 Bewegungs-Kärtchen und 1 Münze für das Plättchen mit den 3 Münzen.“

Eva: „Du darfst 1 Zahlenkarte von mir ziehen, wenn du mir das Plättchen mit der Zahlenkarte gibst.“

Axel reichen die Angebote noch nicht. Allerdings reizt ihn Evas Zahlenkarte.

Deshalb fragt er sie: „Wenn du mir zu der Zahlenkarte noch 2 Bewegungs-Kärtchen dazulegst, kommen wir ins Geschäft.“

Darauf Eva: „Gut, aber nur, wenn du mir im Gegenzug noch 1 Münze gibst.“

Patrick: „Moment, ich biete dir 1 gelbe Symbolkarte und 1 Münze für dasselbe Plättchen, das Eva möchte.“

Axel: „Nichts zu machen. Ich nehme Evas Angebot an.“

Axel gibt Eva 1 Münze, erhält von ihr 2 Bewegungs-Kärtchen und zieht 1 Zahlenkarte von ihr. Eva bekommt das Plättchen mit der Zahlenkarte, legt es offen vor sich ab und nimmt sich - entsprechend des erhaltenen Plättchens - die oberste Zahlenkarte vom Stapel. Axel nimmt sich anschließend noch 3 Münzen vom Vorrat.

2. Aktion:

Axel zieht seine Spielfigur im Tempel um 3 Räume weiter. Er gibt 3 Bewegungs-Kärtchen ab und legt sie zum Vorrat.

3. Aktion:

Axel möchte in dem neu erreichten Raum die Fund-Platte aufdecken. Auf dem Boden ist ein rotes und ein blaues Symbol abgebildet. Axel zeigt die beiden Symbolkarten vor und legt sie unter den entsprechenden Vorratsstapel.

Axel dreht die Fund-Platte herum. Darauf ist eine kleine Acht und eine große Neun zu sehen -Axel rückt seinen Erfolgsstein auf dem Erfolgspfad sofort um 8 Felder weiter.

Claudia kauft derweil schnell noch 1 Zahlenkarte. Sie legt 3 Münzen zum Vorrat und nimmt sich die oberste Zahlenkarte vom verdeckten Stapel.

Jeder legt eine seiner Zahlenkarten verdeckt vor sich ab. Gleichzeitig werden sie aufgedeckt:

Axel bietet mit seiner Karte den Wert 22, Eva bietet 23, Patrick 1 Pässe-Karte und Claudia 1 Zahlenkarte mit dem Wert 16.

- Evas Zahlenkarte ist die höchste. Auf ihrer 23 sind 4 Münzen zu sehen. Sie gibt 4 Münzen ab, legt sie zum Vorrat und zieht dann ihren Erfolgsstein auf dem Erfolgspfad um 9 Felder voran.
- Claudias Zahlenkarte ist die niedrigste. Auf ihrer 16 sind 3 Münzen zu sehen. Sie bekommt 3 Münzen und darf sich die Fund-Platte nehmen.
- Patrick nimmt seine Pässe-Karte wieder an sich und erhält 4 Münzen aus dem Vorrat.

Alle ausgespielten Zahlenkarten kommen beiseite und werden unter den entsprechenden Vorratsstapel gelegt.

Kleiner Gang durch die Geschichte der Archäologie

Vor uns liegt der Goldene Tempel von Eschnapur. So wie auf diesem Spielbrett mag er ausgesehen haben, vielleicht aber auch ganz anders. Noch lässt uns die Geschichte genug Platz zum Träumen, noch ist sein Geheimnis nicht gelüftet. Doch die Archäologen vermuten hier eine Kultur, die älter ist, als alles, was man bisher gefunden hat. Während sie mit den modernsten Methoden daran gehen, den Staub von Jahrtausenden zu analysieren, bleibt Zeit, einmal zu fragen, wie es wohl dazu gekommen ist, dass die Menschen überhaupt auf diese Spurensuche gegangen sind.

Schnell stoßen wir dabei auf den Pfarrerssohn Heinrich Schliemann (1822-1890). Er glaubte an die großen Helden der griechischen Sagen, an die Lieblinge der Götter, die so große Taten vollbrachten, wie Achilles, Herakles, Hektor, Odysseus und viele andere. Wenn sie die Meere befuhren, Riesen besiegten, Zaubermächten widerstanden und Städte gründeten, war Heinrich Schliemann in Gedanken dabei. Auch noch als Erwachsener, als er als Buchhalter alles daran setzte, seinen Lebensraum zu verwirklichen: Die Entdeckung Trojas. Er war überzeugt davon, dass Homers epische Dichtungen auf Tatsachen beruhten. Seine Ausgrabungen haben Schliemann schließlich recht gegeben und ihn zu einem Pionier der modernen Archäologie gemacht.

So steht es geschrieben und so lesen wir es gern, doch stimmt diese Geschichte nicht ganz mit den historischen Tatsachen überein: Denn bereits um 450 v. Chr. sammelte der griechische Geschichtsschreiber Herodot viele der Geschichten und versuchte zu erforschen, ob sie Sagen waren oder auf Tatsachen beruhten. In vielen dieser Geschichten wurde von Städten berichtet, die bereits damals untergegangen waren. Herodot wanderte also durch die kleine Welt seiner Zeit und schrieb auf, was er entdeckt hatte. So gesehen, kommt ihm eigentlich der Verdienst zu, der erste Archäologe zu sein.

Sie möchten gerne noch mehr wissen? Dann werden Sie doch
Schmidtspieler! Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem
Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Postfach 47 02 25, 12311 Berlin.

Sie bekommen dann immer die neuesten Informationen per Post
oder auch E-Mail. Weitere Informationen finden Sie auch unter:

www.schmidtspiele.de

© 2000, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin. Made in Germany.
© 1999, Reinhard Staupe, Kassel.