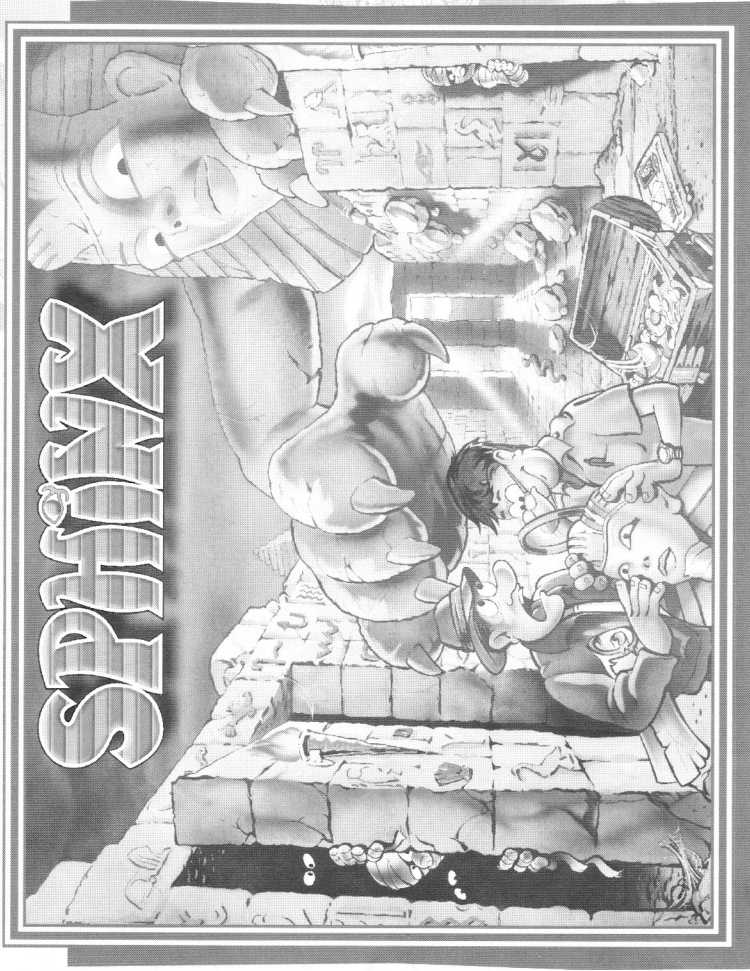
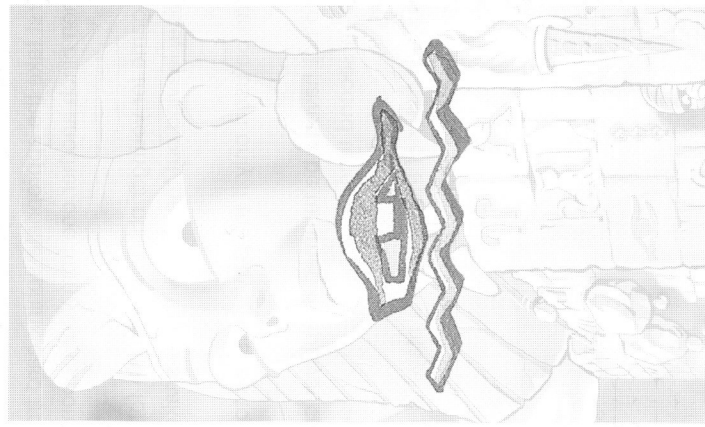


© 1999 Ravensburger Spieleverlag



SPHINX

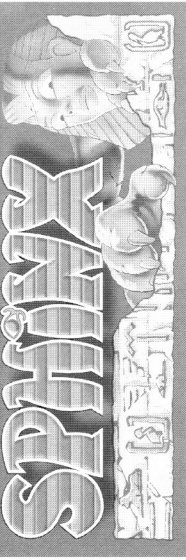
228933

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

SPHINX

Ravensburger®

Ravensburger®



AUF DER SUCHE NACH DEM SCHATZ

GEHST DU GLATT DURCH DIE WAND!

AUTOR: GUNTER BAARS • ILLUSTRATION: CHRIS MITCHELL
DESIGN: THE BRAND WORKS/KLAUS BENDER • RAVENSBURGER® SPIELE
NR. 26 168 0 • FÜR 2-4 MUTTIGE FORSCHER AB 8 JAHREN

INHALT

- 1 Spielplan • 11 Geheimtüren • 11 Geheimtüren-Plättchen
- 4 Forscher-Spielfiguren
- 6 Sphinx-Figuren • 6 Farbkärtchen • 3 Würfel
- 24 Sphinx-Karten (je vier in den sechs Farben der Farbkärtchen)

Das ist schon eine reichlich merkwürdige Pyramide, die sich unser Pharaos gebaut hat: Lange Gänge voller Geheimtüren führen zur Schatzkammer, die von drei mächtigen Sphinxen bewacht wird. Ohne die richtigen Sphinx-Karten kannst du ihre Geheimnisse nicht lüften und kommst nicht an ihnen vorbei.

Höre auf die Tipps der Mumien, sammle die Sphinx-Karten in den Gängen und überwinde die Sphinxen ... dann kannst du zum sagenhaften Schatz gelangen!

ZIEL DES SPIELS

Wer mit den richtigen Sphinx-Karten die drei Sphinxen überwindet und zur Schatzkammer in der Mitte des Spielplans vordringt, hat gewonnen.

VORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel:

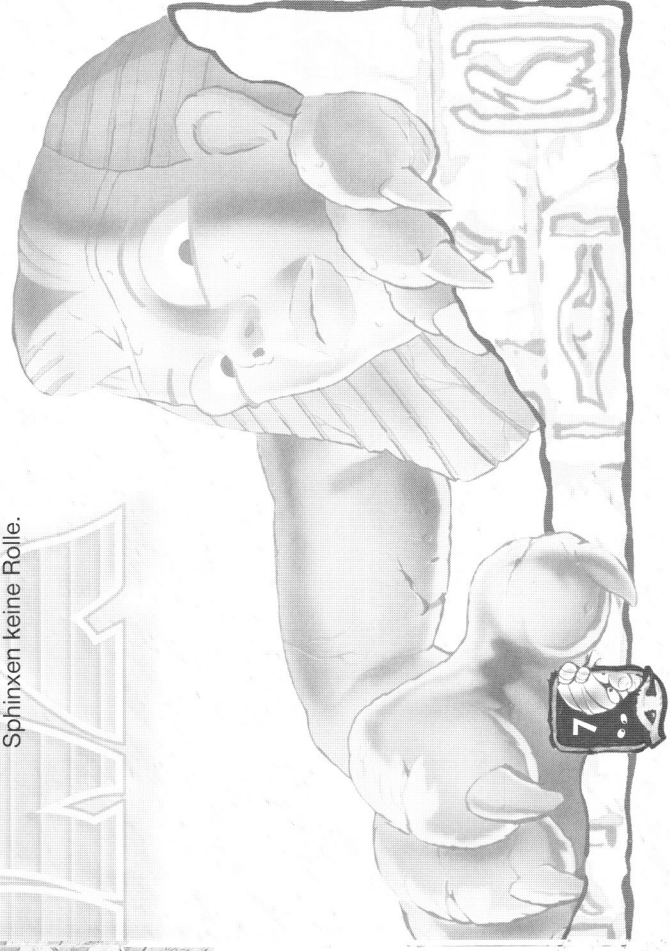
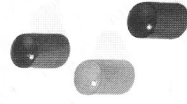
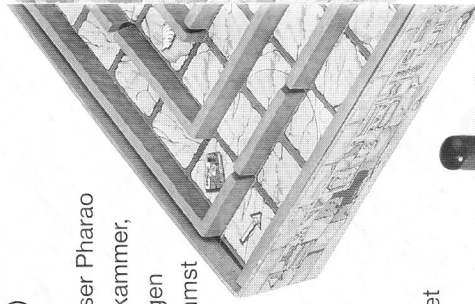
- ◆ Entfernt vorsichtig die vorgestanzen Teile aus dem **Spielplan** und drückt ihn in den Schachteileinsatz, so dass die Mauern über dem Spielplan sichtbar werden.
- ◆ Löst die **elf Geheimtüren-Plättchen**, die **sechs Farbkärtchen** und die **24 Sphinx-Karten** aus der Stanztafel.

NOCH FRAGEN?

Ausgeführte Teilzüge dürfen nicht zurückgenommen werden. Es spielt keine Rolle, ob ein Sonderfeld von einem Mitspieler besetzt ist, während man es überläuft. Läuft ein Spieler z. B. über ein besetztes "Sphinx-Karten-Feld", nimmt er sich, falls dies möglich ist, erst die entsprechende Sphinx-Karte und klagt dann dem Mitspieler noch eine weitere (falls möglich).

Spiele jüngere Kinder mit, könnt ihr nach vereinfachten Regeln spielen:

- ◆ Der Würfel mit den Schlangen bleibt aus dem Spiel. Ihr benutzt nur zwei Würfel.
- ◆ Geheimtüren müssen nur benutzt werden, wenn der Spieler es will.
- ◆ Sphinx-Karten müssen nicht wieder abgegeben werden, wenn man ein zweites Mal über ein "Sphinx-Karten-Feld" läuft.
- ◆ Die Reihenfolge der Farben spielt bei der Überwindung der Sphinxen keine Rolle.

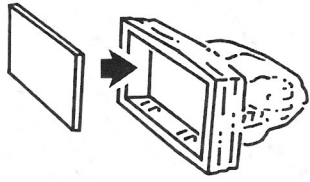
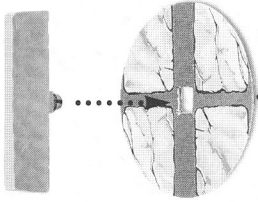


SPIELENDEN

Glauht ein Spieler, dass er die Farben der drei Sphinxen vor der Schatzkammer kennt und ist er im Besitz der Sphinx-Karten dieser Farben, so kann er zu diesen drei Sphinxen ziehen. Es reicht, wenn er die erste Sphinx erreicht. Er muss sie nicht mit genauer Augenzahl und nicht am Ende eines Teilzuges erreichen. Ist er bei der ersten Sphinx angekommen, stellt er seine Spielfigur auf das Schatzfeld und schiebt drei seiner Sphinx-Karten vor, um damit die drei Farben und ihre Reihenfolge vorzusagen. Er sieht sich die drei Sphinxen heimlich an und vergleicht die Farben mit denen seiner vorgeschobenen Sphinx-Karten.

- ◆ Stimmen seine Farben und ihre Reihenfolge mit denen der drei Sphinxen überein, hat er das Spiel gewonnen.
- ◆ Ist aber mindestens eine Farbe oder die Reihenfolge falsch, stellt der Spieler die Sphinxen wieder an ihre Plätze zurück. Der Spieler verliert alle seine Sphinx-Karten und muss auf das Startfeld zurück. Anschließend wird ganz normal weitergespielt.

- ◆ Schiebt jeweils eine **Geheimtür** von oben durch das eckige Loch in der Mitte eines Geheimtüren-Plättchens. Dies ergibt die elf fertigen Geheimtüren, die ihr in die elf großen Löcher auf dem Spielplan klipst. Dreht sie nach dem Einklipsen so, dass ihre Mauern mit den Mauern des Ganges eine Linie bilden.
- ◆ Die sechs **Farbkärtchen** zeigen, mit welcher Sphinx-Karte die jeweilige Sphinx überwunden werden kann. Sie werden von unten in die sechs **Sphinxen** eingeklipst, so dass man die Farbe sehen kann, wenn man die Sphinx anhebt und von unten betrachtet.



- Vor jedem Spiel:
- ◆ Mischt die **Sphinxen** gut und stellt sie auf die sechs Felder des Spielplans, auf denen eine kleine Sphinx zu sehen ist: drei direkt vor der Schatzkammer und drei in den Tempelkammern am Rande der Pyramide.
 - ◆ Jeder von euch sucht sich eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf das Startfeld (mit dem Pfeil).
 - ◆ Legt die **Sphinx-Karten** und die Würfel neben der Schachtel bereit.



DIE JAGD BEGINNT

Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt und zieht seine Spielfigur. Der Zug eines Spielers besteht aus drei Teilzügen. Der Spieler würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig und zieht dann die drei gewürfelten Zahlen beliebig nacheinander. Jeder der drei Teilzüge ist eine abgeschlossene Aktion, für die folgende Regeln gelten: Während eines Zuges dürft ihr:

- ◆ in dem Gang vor oder zurück gehen. Die Richtung dürft ihr aber nur zwischen den Teilzügen ändern, also nicht in einem einzigen Teilzug vor- und zurückziehen.
- ◆ an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Ein Teilzug darf aber nicht auf einem Feld enden, das von einem Mitspieler besetzt ist.
- ◆ über beliebig viele Sonderfelder ("Mumien-Feld" und "Sphinx-Karten-Feld") und gegnerische Figuren laufen.



Wenn ihr mit euren Forscher-Spielfiguren durch die Pyramide streift, kann viel passieren:

SPHINXE TAUSCHEN

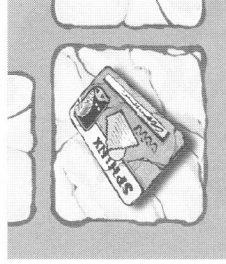
Auf einem der Würfel gibt es zwei Schlangen-Symbole. Würfelt ein Spieler eine Schlange, muss er zwei Sphinxen miteinander vertauschen, ohne sie von unten anzusehen. Getauscht werden müssen eine beliebige der drei Sphinxen vor der Schatzkammer mit einer beliebigen der drei Sphinxen in den Tempelkammern.



DIE GEHEIMTÜREN

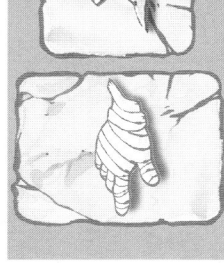
Endet ein Teilzug auf einem der zwei Felder neben einer Geheimtür, muss der Spieler seine Figur gegen die Mauer drücken. Die Figur dreht sich mit der Tür um 180 Grad auf die andere Seite der Wand. Erst danach ist dieser Teilzug abgeschlossen. Figuren von Mitspielern, die neben dieser Geheimtür stehen, drehen sich automatisch mit.

DIE SONDERFELDER



Läuft ein Spieler während eines Teilzuges **auf oder über** ein "Sphinx-Karten-Feld", darf er sich die Sphinx-Karte dieser Farbe aus dem Vorrat nehmen, wenn er sie noch nicht besitzt. Verfügt er aber bereits über eine Karte dieser Farbe, muss er seine Karte an den Vorrat abgeben.

An einigen Stellen in der Pyramide weisen Mumien den Weg. Läuft eine Spielfigur **auf oder über** das "Mumien-Feld", bekommt der Spieler einen wertvollen Tipp: Er darf sich sofort eine der sechs Sphinxen heimlich von unten ansehen. Danach stellt er die Sphinx verdeckt an ihren Platz zurück. Jeder Spieler darf sich nur eine Sphinx pro Runde ansehen, auch wenn er über mehrere "Mumien-Felder" läuft.



SPHINX-KARTEN KLAUEN

Läuft ein Spieler über eine andere Spielfigur hinweg, darf er dem Besitzer dieser Figur eine beliebige Sphinx-Karte klauen, die er selbst noch nicht hat. Besitzt der Mitspieler keine oder keine passende Sphinx-Karte, kann der Spieler auch keine klauen. Ihr dürft pro Runde mehrere verschiedene Spieler beklauen, aber jeden einzelnen Spieler nur einmal.

