



Taktik

Ihr denkt euch, aha, um zu einer ganzen Goldmaske zu kommen, spielt sich das Ganze vor allen 4 Pyramiden-Eingängen ab. Das ist richtig, aber nicht ganz, weil:



die geheimen Nebeneingänge

und das sind die braunen Steine mit den gleichen Symbol-Markierungen, führen ebenfalls in den Pyramidenkeller. Wer direkt auf solch ein Feld kommt, schaufelt und ratet nicht, er landet einen Treffer. Er wird sofort mit einem Goldmaskenteil, gleichen Symbols, belohnt. Das hört sich gut an, aber ihr wißt ja, Löwen schlafen beim Spiel nicht.



Forscher-Besitzneid und Rangelei

Trifft ein Forscher genau auf einen anderen Forscher, darf er ihm ein beliebiges Teil seiner im Besitz befindlichen Maskenteile abnehmen. Das ist nicht nett, aber macht das Spiel vergnüglicher. Doch aufgepaßt:



eine alte Pyramiden-Regel

besagt, daß ein Forscher niemals 2 gleiche Fundteile besitzen darf. Ob bei einer Rangelei oder über einen Nebeneingang ein Goldmaskenteil erworben wird, ein doppeltes Teil darf man nicht horten. Forscher sind immer auf der Suche nach neuen Funden. Ihr auch?

Das Abenteuer ist beendet,

wenn es einem Forscher gelungen ist, alle 4 Teile einer Goldmaske zu finden. Aber nun muß er noch schnell in sein Zelt. Ist er dort angekommen, hat er Grund zum Feiern. Er zieht sich die Stiefel aus und schreit ganz laut: **gewonnen!** Nun ihr lieben Forscher, macht euch auf die Socken. Viel Spaß!



Für abenteuererprobte Forscher:

- Die Wüstenlöwen dürfen die Forscher überall verjagen.
- Die Hieroglyphen-Steinplatten vor der Pyramide müssen direkt erreicht werden.
- Erreicht man einen geheimen Nebeneingang, darf der Forscher auf das gleiche Symbol vor der Pyramide und darf dann raten/graben.
- Hat ein Forscher falsch geraten/gegraben, so muß er weiterziehen und es bei einem anderen Eingang versuchen. Ist der Forscher bereits im Besitz der anderen 3 Symbole, so beginnt dieser Forscher seine Expedition wieder ab seinem Zelt.

221331

DAS GEHEIMNIS DER PYRAMIDE

Wer findet zuerst die Goldmaske?

Für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren
Autor + Design: Thomas Schuster

Zu einer Zeit, in der es noch die gefürchteten Wüstenlöwen gab, machte sich eine Gruppe mutiger Forscherinnen und Forscher auf die Suche nach den unsagbar wertvollen Goldmasken. Diese sagenumwobenen Schatzfelder liegen bei der großen Pyramide.



Dort wird gegraben - doch an welcher Stelle?

Spielidee

Jeder Mitspieler ist Forscher. Im Keller einer Wüsten-Pyramide befinden sich Teile einer Goldmaske, die es zu finden gilt.

Wer zuerst die richtigen 4 Teile einer Goldmaske - im Spiel sind es, je nach Mitspieler, bis zu 4 Goldmasken - findet, hat gewonnen.

Die Ausrüstung, die ihr dazu braucht:

2	Forscherinnen	1	Spielplan	1	Spielanleitung
2	Forscher	1	Pyramide	4	Goldmasken
2	Wüstenlöwen	1	Schaufelkärtchen		(bestehend aus jeweils vier Teilen mit vier verschiedenen Symbolen auf der Rückseite)
6	Aufstellfüße	2	Würfel		

Bereitet euch auf das Abenteuer vor:



1. Jeder wählt sich einen Forscher oder eine Forscherin aus und stellt sie/ihn auf das Zelt der gleichen Farbe.
2. Stellt die Pyramide zusammengesteckt in die Mitte des Spielplans.
3. Das Schaufelkärtchen legt ihr unter die Pyramide.
4. Die Goldmasken, für jeden Mitspieler eine, legt ihr in den Pyramidenkeller, das ist das Schachtelunterteil.
5. Die beiden Löwen setzt ihr in die Oasen, rechts und links auf dem Spielplan.

Und nun, wagen wir uns mitten hinein in's Abenteuer.

Grundregeln für das große Abenteuer!

Aktionsradius

Ihr könnt euch in Richtung Pyramide auf den braunen und gelben Steinen bewegen. Aber Achtung, Gefahr kommt von den

Wüstenlöwen

Die Pyramide wird von 2 Wüstenlöwen bewacht. Die Löwen bewegen sich nur auf dem *äußeren Ring* mit den *braunen* Steinen.

Erreicht ein Löwe mit genauer Punktzahl einen Forscher, schlägt er ihn in die Flucht, das heißt, zurück in sein Zelt. Und: ist der Forscher bereits im Besitz eines oder mehrerer Maskenteile, muß er ein Maskenteil zurück in den Pyramidenkeller legen. Übrigens, Löwen können von Forschern nie übersprungen werden, die Angst ist viel zu groß.



2 Würfel - die Schrittmacher

Es wird immer mit 2 Würfeln gewürfelt. Mit der Augenzahl des einen Würfels wird der *Forscher* bewegt, mit der Augenzahl des anderen Würfels, der *Löwe*. Welcher Würfel für den Forscher oder Löwen gilt, entscheidet ihr, wenn ihr gewürfelt habt. Gezogen wird aber immer zuerst mit dem Forscher.

Könnt ihr euren Forscher einmal nicht bewegen, zieht ihr mit dem Löwen.

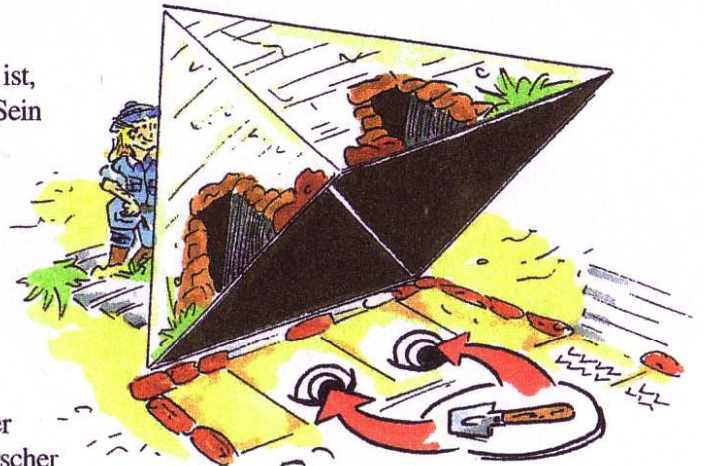
Hieroglyphen vor der Pyramide

Endlich, auf eine der 4 Steinplatten angekommen, (überzählige Würfelpunkte verfallen) gibt es ein spannendes Ratespiel, weil

der Spaten

unter der Pyramide, an der richtigen Stelle plaziert, über Glück und Pech entscheidet. Und das geht so:

der Spieler, der dran ist, schließt die Augen. Sein gegenüberstehender Mitspieler kippt die Pyramide schräg ab und legt die Spaten-Schaukel auf das linke oder rechte Symbolfeld unter der Pyramide, vor dem der Forscher steht. Der andere Forscher öffnet wieder die Augen und entscheidet, ob der Spaten links oder rechts vor ihm (unter der Pyramide) liegt. Er bringt dies zum Ausdruck, indem er sich links oder rechts auf der Steinplatte vor der Pyramide hinstellt.



Hat er richtig geraten und die Fundstelle getroffen, darf er sich aus dem Pyramidenkeller ein Goldmaskenteil mit dem gleichen Symbol holen.

Hat er falsch geraten/gegraben, bleibt er vor dem Pyramiden-Eingang stehen und versucht sein Glück in der nächsten Runde.