

DAS GEHEIMNIS DER PYRAMIDE

EINE ABENTEUERLICHE SUCHE NACH DEN SCHÄTZEN IM PHARAONENGRAB



Spielregeln



3552

DAS GEHEIMNIS DER PYRAMIDE

Eine abenteuerliche Suche nach wertvollen Gegenständen von Stefanie Rohner und Christian Wolf für 2-6 Schatzgräberinnen und Schatzgräber ab 8 Jahren.

Auf den Spuren des Geheimnisses der Pyramide

Eine bisher unbekannte Pyramide ist entdeckt. Wagemutige Frauen und Männer machen sich an die Arbeit und tragen Erdschicht um Erdschicht ab. Dabei entdecken sie wertvolle Funde. Aber auch Schlangen, Skorpione und Moskitos sind in der verschütteten Pyramide zu Hause. Sie bereiten den Schatzsuchern Schwierigkeiten. Zusätzlich sollte jeder vor dem "Fluch des Pharao" auf der Hut sein.

Ausrüstung für das Abenteuer

- 1 Wüstenlandschaft (Spielplan)
- 1 Erdschicht-Behälter (Kartenhalter mit 4 x 4 Fächer-Raster)
- 6 x 16 Erdschicht-Karten (vgl. Erklärungen am Regelende)
- 12 Skarabäen (Glücksbringer)
- 6 Steinplatten (Barrikade-Karten)
- 1 Schaufel (Saugnapf)
- 50 Silbermünzen
- 20 Goldmünzen (1 Goldmünze = 5 Silbermünzen)

Erdschicht-Karten in Fächer legen, zuerst dunkelste Schicht, danach andere Schichten, Schlangen und Obelisken richtig zusammensetzen

Bevor das Geheimnis erkundet wird

Zunächst muss der Erdschicht-Behälter vorbereitet werden. Der älteste Spieler nimmt die 16 Erdschicht-Karten in der dunkelsten Braun-Farbe und legt sie, mit der Motivseite nach oben, in die 16 Fächer des Behälters. Nach ihm füllt sein linker Nachbar die zweite Schicht mit den Karten in der nächsthelleren Farbe auf. Er plaziert zuerst die Schlangen-Karten und Obelisken-Karten, da diese Motive aus mehreren Teilen richtig zusammengesetzt werden müssen. Schlangen werden immer aus drei Karten im rechten Winkel aneinandergelegt. Obelisken können aus zwei, drei oder vier Karten in eine Reihe gelegt werden, wobei sie immer einen Sockel und eine Spitze haben müssen. Danach werden die restlichen Erdschicht-Karten dieser Farbe auf die noch übrigbleibenden Fächer verteilt. Zur Verdeutlichung helfen die Abbildungen auf S. 6 dieser Spielregel.

Danach füllt der nächste Spieler die dritte Schicht mit den Karten der nächsthelleren Farbe auf. Er kann aber die Karten, vor allem die mehrteiligen Motive, ganz anders verteilen.

Diese Vorbereitung wird so fortgesetzt, bis ein Spieler die fünfte Schicht gelegt hat. Dieser legt auch noch die letzte Schicht. Sie besteht nur aus 16 Sand-Karten und ist farblich nicht mehr abgestuft.

Behälter drehen, Plan darüberlegen

Der Erdschicht-Behälter wird von jedem Spieler ein paarmal gedreht, so dass keiner mehr genau weiss, in welchen Fächern welche Karten liegen. Schliesslich wird noch der Spielplan mit der Öffnung über den Behälter gelegt.

Jeder erhält:
2 Skarabäen,
1 Steinplatte,
1 x Gold,
5 x Silber

Jeder Spieler erhält zwei Skarabäus-Karten und eine Steinplatten-Karte, die er verdeckt vor sich hinlegt. Bei weniger als sechs Spielern kommen die restlichen Karten in den Spielkarton zurück. Ausserdem bekommt jeder noch eine Goldmünze und fünf Silbermünzen aus der Spielkasse, die vom ältesten Spieler verwaltet wird.

Startspieler links vom letzten "Ausleger"

Der Spieler, der links neben demjenigen sitzt, der die oberste Schicht gelegt hat, darf die Schatzsuche beginnen. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

3 Aktionen:
Skarabäus
Graben
Platte

Die Schatzsuche beginnt

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, kann drei Spielaktionen in folgender Reihenfolge durchführen:

1. Einen Skarabäus ausspielen und/oder
2. Graben und/oder
3. Die Steinplatte legen

1. und 3. Aktion nur mit entsprechender Karter	Die Aktionen 1. und 3. können nur dann ausgeführt werden, wenn der Spieler noch entsprechende Karten besitzt. Diese Karten dürfen jeweils nur einmal eingesetzt werden, d.h., dass Aktion 1. höchstens zweimal und Aktion 3. überhaupt nur einmal während des gesamten Spiels ausgeführt werden kann.
Pausieren auch möglich, kostet 3 Silberstücke	Der Spieler hat auch die Möglichkeit, nichts zu tun und eine Runde freiwillig zu pausieren. Dafür muss er aber drei Silberstücke an die Kasse bezahlen.
Skarabäus aufdecken = Punkte verdoppeln	<p>1. Einen Skarabäus ausspielen Wenn ein Spieler eine Skarabäus-Karte spielen möchte, deckt er sie auf. Da Skarabäen im alten Ägypten als Glücksbringer galten, werden alle Punkte, die der Spieler in diesem Zug bekommt, verdoppelt. Das gilt sowohl für die positiven Punkte auf Schatzkarten aber auch für eventuell gefundene Minuspunkte auf Gefahrenkarten.</p>
Skarabäus zurück in Schachtel	Am Ende seines Zuges wird die aufgedeckte und damit benutzte Skarabäus-Karte in den Spielkarton zurückgelegt. Sie kann nun nicht mehr genutzt werden.
Graben überall möglich, herausgenommene Karten auf Plan ablegen	<p>2. Graben Zum Graben benötigt man die Schaufel. Sie wird oben am Stiel zwischen Zeige- und Mittelfinger gehalten – Handfläche nach oben. Mit dem Daumen drückt man auf die Öffnung im Schaufelgriff. Jetzt kann man mit dem Saugnapf einzelne Karten aus dem Behälter "herausschaufeln". Wenn man den Daumen vom Loch nimmt, fällt die Karte wieder herunter.</p> <p>Der Spieler darf jederzeit während seines Zuges in jedem Fach des Kartenbehälters beliebig tief graben. Er schaufelt jeweils die oberste Karte heraus. Dabei ist es durchaus erlaubt, in einem Fach in der obersten und in einem anderen Fach schon in einer tieferen Schicht zu graben. Aus dem Behälter herausgenommene Karten werden an beliebiger Stelle auf dem Plan oder dem Tisch abgelegt und zwar so, dass sie sogleich nach Farben sortiert werden.</p>
Aufgedeckte Pluspunkte (Schätze) laut zusammenzählen	<p>Auf jeden Fall gilt, dass eine Karte, die mit der Schaufel angehoben wurde, auch aus dem Fach genommen werden muss.</p> <p>Werden beim Graben Schatzkarten aufgedeckt, also neu freigelegt, wird der dort angegebene Punktwert laut genannt. Findet der Spieler in seinem Zug noch weitere Schätze, wird das Ergebnis aller positiven Punktwerte fortlaufend zusammengezählt.</p>
Zug beenden: a) freiwillig, Punkte in Münzen aus Kasse nehmen	Der Spieler beendet seinen Zug, wenn er a) freiwillig keine weiteren Erdschicht-Karten mehr aufdecken möchte. Dann bekommt er das Punktergebnis aller in diesem Zug gefundenen Schätze in Münzen ausbezahlt. (1 Goldmünze = 5 Silbermünzen).
b) beim Aufdecken einer Gefahr, Punkte an Kasse bezahlen	oder b) eine Erdschicht-Karte mit Minuswert aufdeckt. Dann muss er seinen Zug sofort beenden. Alle positiven Punkte der in diesem Zug gefundenen Schätze verfallen. Die angegebene Minuszahl muss er in Münzen an die Kasse zahlen. Sollte er nicht mehr genügend Geld besitzen, scheidet er aus dem Spiel aus.
Skarabäen verdoppeln Punkte	Es sei noch einmal daran erinnert, dass bei einer zuvor gespielten Skarabäus-Karte sowohl positive wie negative Punkte doppelt zählen.
	<p>Beispiel 1: Armband + Horusfalke = 2 + 5 = 7 Punkte mit Skarabäus = 14 Punkte</p>
	<p>Beispiel 2: Armband + Horusfalke + Tutenchamon = positive Punkte verfallen = -10 Punkte mit Skarabäus = -20 Punkte</p>

Steinplatte in Fach legen = Grabverbot für Mitspieler, Platte zurück in Schachtel

3. Die Steinplatte legen

Als letzte Aktion kann der Spieler seine Steinplatte in ein beliebiges Fach, ausser auf eine andere Steinplatte, legen. Er verhängt hiermit für dieses Fach ein Grabverbot bis er wieder am Zug ist. Der Spieler kann, muss aber nicht, im nächsten Zug an dieser Stelle graben.

Der Spieler nimmt dann im nächsten Zug als erstes die Steinplatte heraus und legt sie in den Spielkarton zurück. Sie darf im weiteren Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

Ende der Schatzsuche und Gewinner des Abenteuers

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Wenn alle Erdschicht-Karten aufgedeckt sind, oder
2. Wenn nur noch eine Erdschicht-Karte unaufgedeckt im Behälter liegt und der Spieler, der diese Karte freilegen müsste, es verweigert weil diese Karte meist der "Fluch des Pharaos" ist. In diesem Fall brauchen keine Strafmünzen bezahlt werden.

Meiste Münzen bestimmen Sieger

Wer bei Spielende das meiste Geld in Gold- und Silbermünzen besitzt, ist Spielsieger. Er hat die wertvollsten Funde an das Museum verkaufen können.

Höchstens 3 Karten nacheinander aufdecken

Spielvariante

Verfügt ein Spieler über ein "ägyptisches Gedächtnis", weil er genau behalten hat, wo welche Karte liegt, dann sollte sich die Spielrunde darauf einigen, dass jeder Spieler, der an die Reihe kommt, höchstens drei Karten nacheinander aufdecken darf.

Erklärungen zu den einzelnen Motiven der Erdschicht-Karten

Es gibt verschiedene Erdschicht-Karten. Zum einen existieren Schatzkarten mit einem positiven Wert, z.B.: (+3). Dann gibt es neutrale Karten mit keinem Wert (0) und schliesslich sind da noch Gefahrenkarten mit einem negativen Wert, z.B. (-10).

Beim Zusammenlegen ist darauf zu achten, dass das Motiv "Schlange" immer aus drei Karten, das Motiv "Obelisk" aus zwei, drei oder vier Karten besteht.

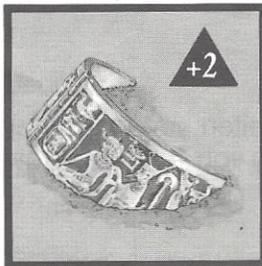
Alabastervase (+1):



1. Schatzkarten

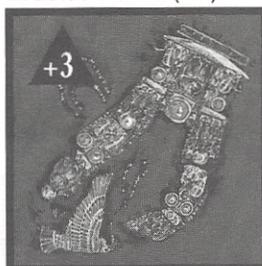
Für Gefässe und kleine Plastiken benutzten die Ägypter häufig den leicht zu bearbeitenden Alabaster. Eine ähnliche Vase hat man auch im Grab von Tutenchamon gefunden. (Ägyptisches Museum, Kairo)

Armband (+2):



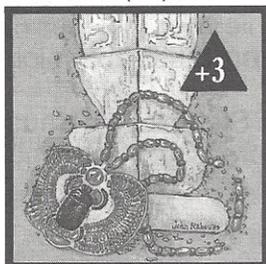
Ein solches Armband gehörte der Königin Ahhotep, der Mutter von Kamose und Ahmose aus der 17. Dynastie. (Ägyptisches Museum, Kairo)

Brustschmuck (+3):



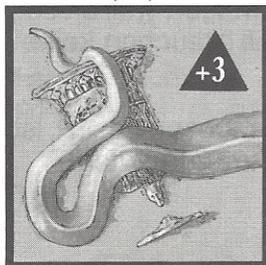
Dieser kompliziert zusammengesetzte Brustschmuck besteht aus Gold, Lapislazuli und anderen Halbedelsteinen. Er ist mit fünf Skarabäen besetzt, die den Sonnengott Chepre darstellen. Geier bilden die Verschlussstücke und Kobras die Verschlussstücken. So ein Brustschmuck stammt aus dem Grab von Tutenchamon. (Ägyptisches Museum, Kairo)

Kette plus Sockel des Obelisken (+3):



Diese Kette hat einen wertvollen Skarabäus als Anhänger und ist im Grab von Tutenchamon gefunden worden. (Ägyptisches Museum, Kairo)

Fayence-Vase plus Schlangenschwanz (+3):



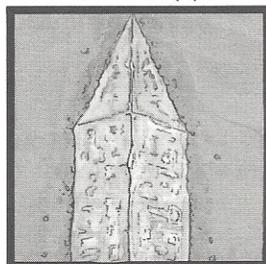
Ägyptische Fayencen bestehen im Kern aus sehr feinem Quarzsand, der mit Glas überzogen ist. Diese Vase hat die Form einer geöffneten Lotusblume. (Clark Museum, Detroit)

Horusfalke plus Spitze des Obelisken (+5):



Dieses silberne Kultbild eines Horusfalke entstand gegen Ende des 6. Jahrhunderts vor Christus. (Staatliche Sammlung ägyptischer Kunst, München)

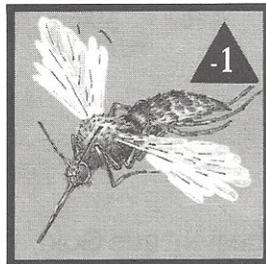
Sandkarten (0)
Mittelstück der Schlange (0)
Mittelteile oder Spitze des Obelisken (0):



2. neutrale Karten

Ein Obelisk ist eine freistehende, nach oben spitz zulaufende hohe Säule, die normalerweise mit Hieroglyphen versehen war. Obelisken standen im Zusammenhang mit dem Sonnenkult. (obeliskos [gr.] = Bratspiess)

Moskito (-1):



3. Gefahrenkarten

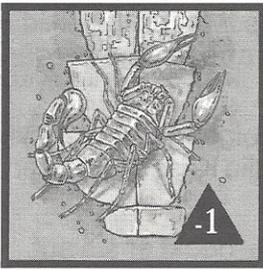
Moskitos (oder Stechfliegen) übertragen viele Krankheiten, unter anderem auch Malaria. Ein Mitglied der Expedition, die das Grab von Tutenchamon im Jahre 1922 öffnete, starb an dieser Krankheit.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

© 1989 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions. Printed in the Netherlands

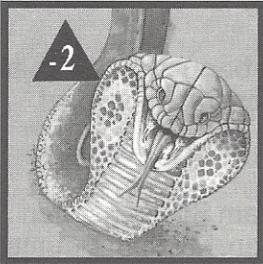


Skorpion plus Sockel
des Obeliskens (-1):



Skorpione sind Nachttiere. Sie verstecken sich tagsüber unter Steinen. Der Stich der in der Sahara lebenden Art (*androctonus australis*) kann für den Menschen gefährlich werden. Das Gift kann innerhalb von sieben Stunden zum Tod führen.

Schlangenkopf (-2):



Dies ist eine ägyptische Kobra oder Uräusschlange. Nach der Überlieferung soll sich Kleopatra 30 v. Chr. mit einer solchen Schlange getötet haben.

Tutenchamon (-10):



Diese Maske besteht aus ca. 11 kg purem Gold, Halbedelsteinen und Emaille. Sie bedeckte das Gesicht der Mumie von Tutenchamon. Da bei der Expedition, die das Grab von Tutenchamon freilegte, einige Archäologen auf rätselhafte Weise ums Leben kamen, entstand die Legende vom "Fluch des Pharao". Wer beim Ausgraben auf die Maske stößt, wird auch im Spiel vom "Fluch des Pharao" befallen und büsst 10 Punkte ein. (Ägyptisches Museum, Kairo)

4. spezielle Karten

Die Karten mit den Skarabäen und den Steinplatten sind spezielle Karten, die zu Spielbeginn nicht in den Erdschicht-Behälter einsortiert sondern an die Mitspieler verteilt werden. Sie können taktisch eingesetzt werden.

Warum aber ausgerechnet ein Skarabäus als Glücksbringer zählt, soll noch erklärt werden: Die alten Ägypter glaubten, dass ein einzelner Skarabäus sich selber fortpflanzen konnte und schrieben diesem Tier deshalb göttliche Eigenschaften zu.

