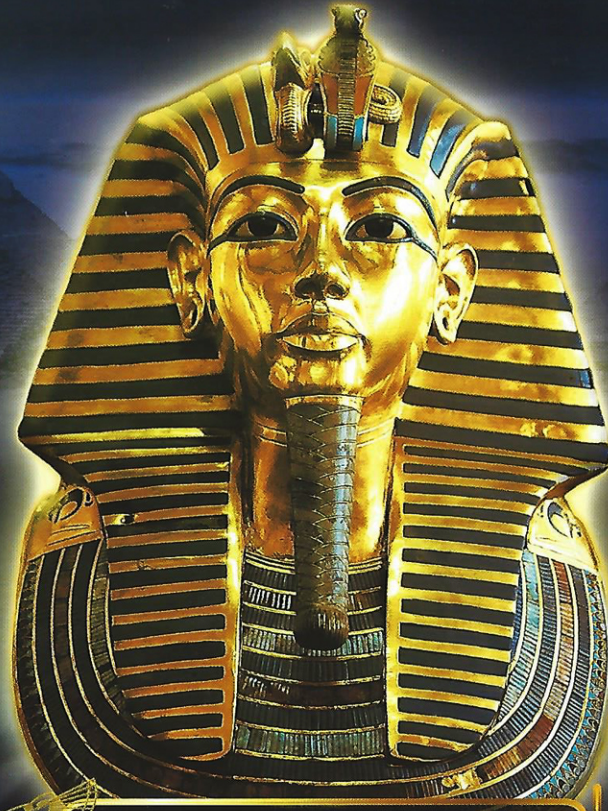


ARTHUR TEBBE

DAS GOLD DES

PHARAO

WERDEN SIE STEINREICH ODER... GEHEN SIE ZUGRUNDE?



SPIELREGELN



SPIELINHALT

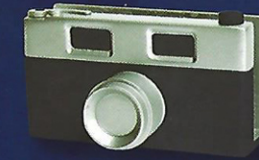
DIVERSE

☞ 1 Fotoapparat

[A] Damit macht man die Fotos, wenn man eine Schatzkammer entdeckt.

☞ 5 Fotos

[B] Darauf sieht man, was sich in der Schatzkammer befindet.



[A] FOTOAPPARAT

SPIELSTEINE

☞ 4 Archäologen

[C] Der Archäologe deckt die Pyramidenplatten auf und nimmt die Schätze mit.

☞ 4 Helfer

[D] Der Helfer trägt die Lampen und dreht die Pyramidenplatten.

☞ 20 Lampen

[E] Hiermit werden die Gänge beleuchtet, damit man sich schneller fortbewegen kann.

☞ 4 Spielerkarten

[F] Darauf sammelt man die Schätze.



[B] FOTOS

SCHÄTZE

☞ 1 Totenmaske

[G] Dieser Schatz ist am wertvollsten und bringt die Pyramide zum Einsturz.

☞ 8 Schätze

[H] Werden diese in Sicherheit gebracht, bekommt man Punkte.

SPIELPLATTEN

☞ 5 Schatzkammerplatten

[I] Hier findet man die Schätze und eventuell auch die Mumie und den Fluch.

☞ 30 Pyramidenplatten

[J] Das sind die Gänge in der Pyramide.

☞ 1 Startplatte

[K] Dies ist der Zugang zur Pyramide.



[C] ARCHÄOLOGEN



[D] HELFER



[E] LAMPEN



[F] SPIELERKARTEN



[G] TOTENMASKE



[H] SCHÄTZE

[I] SCHATZKAMMERPLATTEN



LOTUSBLUMEN



WADJET-AUGE



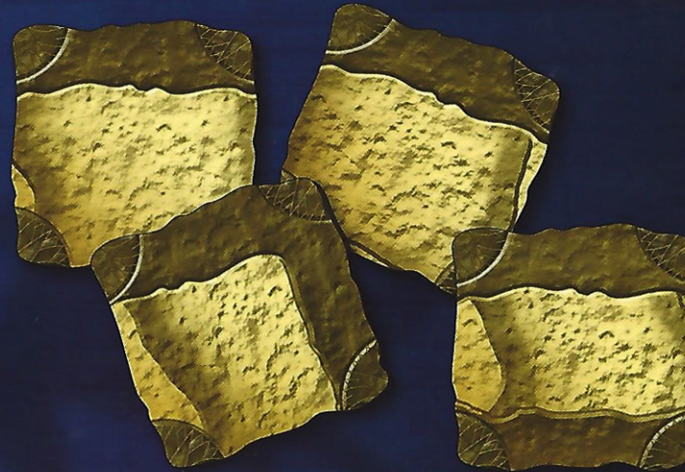
FALKE [HORUS]



IBIS [TOTH]



DOPPELKRONE



[J] PYRAMIDENPLATTEN



[K] STARTPLATTE



ARTHUR TEBBE
DAS GOLD DES
PHARAO
WERDEN SIE STEINREICH ODER... GEHEN SIE ZUGRUNDE?

Das Gold des Pharao ist ein spannendes Pyramidenspiel im alten Ägypten. Der Spieler ist ein Archäologe, der versucht, viele Schätze zu finden. Wer entdeckt als Erster die Grabkammer und sichert sich das ganze Gold? Dabei müssen die Spieler aufpassen, keinen jahrhundertealten Fluch heraufzubeschwören oder die Mumie auferstehen zu lassen.

Der Spieler tastet sich durch dunkle Gänge, achtet darauf, sich nicht zu verirren und findet die Totenmaske des Pharao. Die Pyramide stürzt ein, wenn er sich mit der Totenmaske davonmacht: Dann muss er um sein Leben laufen. Er darf niemandem trauen, denn sonst wird er beraubt und für alle Zeiten in der Pyramide eingeschlossen.

DER SPIELER WIRD STEINREICH ODER... GEHT ZUGRUNDE!



Das Grab des Tutanchamun wurde 1922 im Tal der Könige vom Archäologen Howard Carter entdeckt. Außer der prächtigen goldenen Totenmaske befanden sich mehr als 3500 Schatzteile im Sarkophag. Es wird gemunkelt, dass durch die Ausgrabung ein geheimnisvoller Fluch heraufbeschworen wurde. Die meisten Mitglieder der Ausgrabungsmannschaft von Carter sind kurz nacheinander verstorben. Ist das der Fluch des Pharao?

SPIELVERLAUF IN KÜRZE

Der Streit um das Gold des Pharao findet nachts in der Pyramide statt. Dort befinden sich fünf geheime Grabkammern, in denen die Kunstschätze in Hülle und Fülle liegen. Durch das Umdrehen der Pyramidenkarten erkunden die Spieler das unbekannte Gängesystem. Jeder sucht sich mit einem Archäologen und einem Helfer seinen Weg durch das finstere Labyrinth. Wenn der Spieler eine Grabkammer entdeckt hat, muss er rasch handeln. Er macht schnell ein Foto und versucht, die gefundenen Kunstschätze sicher aus der Pyramide zu bringen. Wenn es ihm gelingt, darf er sie zu seiner Museumssammlung hinzufügen. Damit sammelt er Punkte.

Aber die Kontrahenten werden alles versuchen, die anderen Spieler aufzuhalten. Durch das Verschließen von Gängen und das Stehlen der Schätze machen sie sich gegenseitig schwer zu schaffen. Auch das Öffnen der Grabkammern ist nicht ohne Gefahr. Wenn die Mumie erwacht, verfolgt sie den Spieler, oder vielleicht erweckt er einen jahrhundertealten Fluch. Er muss aufpassen: Wenn jemand die Totenmaske aufhebt oder findet, wird der Zerstörungsmechanismus ausgelöst und die Pyramide stürzt in sich zusammen. Dann gilt es, sich aus dem Staub zu machen und um sein Leben zu laufen!

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, in seiner Museumssammlung möglichst viele Punkte zu bekommen. Hierzu werden die Grabkammern fotografiert und die dort vorhandenen Schätze aus der Pyramide zur Startkarte geschafft. Diese Fotos und die Schätze legt man anschließend auf die Spielerkarte. Der Spieler, der am Schluß des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Aber aufgepaßt: Wer zurückbleibt, wenn die Pyramide einstürzt, verliert Punkte.

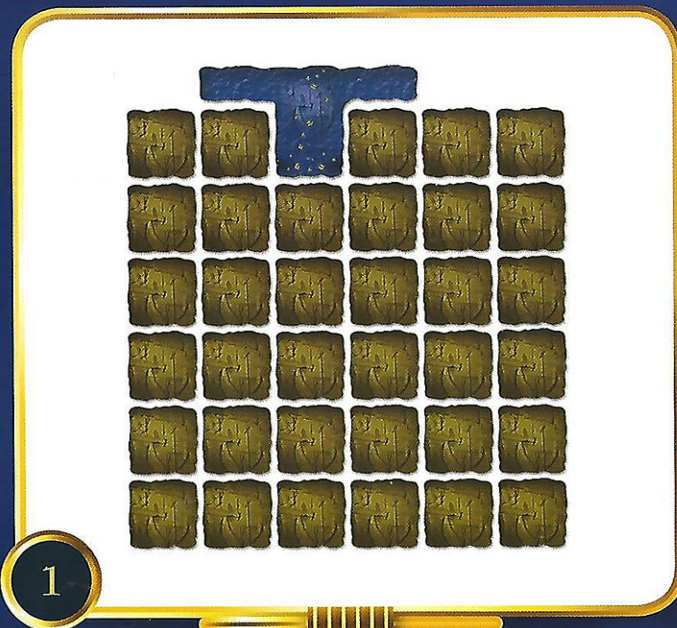
Jedes Foto ist 1 Punkt wert. Die Schätze haben Punktwerte von 2 oder 3. Die Totenmaske ist 5 Punkte wert. Wer den Archäologen verliert, dem werden 2 Punkte abgezogen, und für einen verlorenen Helfer bekommt man 1 Minuspunkt.



SPIELVORBEREITUNG

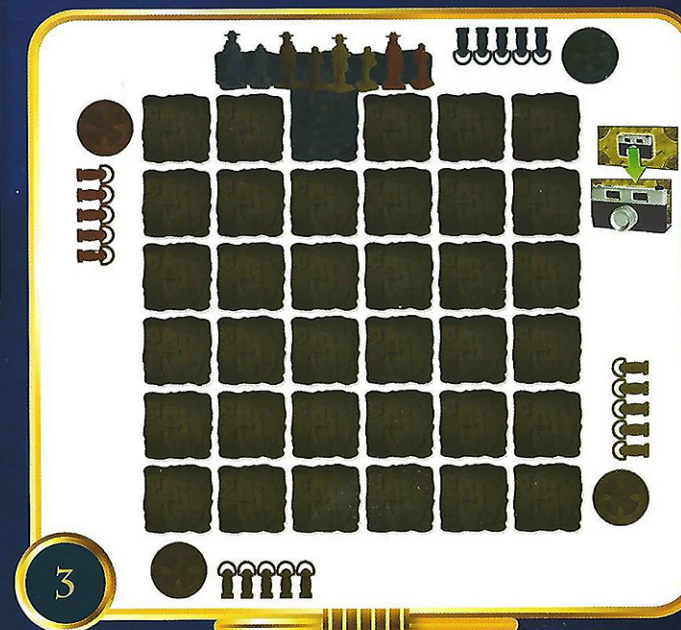
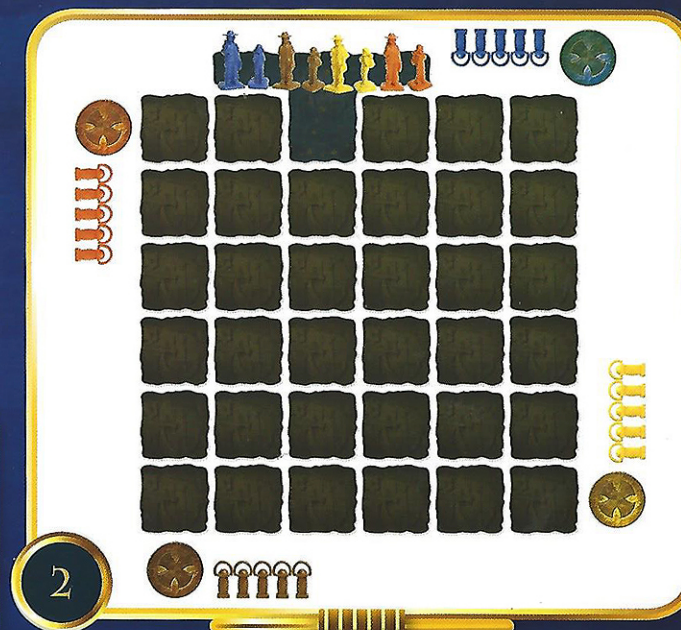
DER AUFBAU DER PYRAMIDE [DAS SPIELFELD] [ABB. 1]

- ☞ Der Spieler legt alle Karten umgekehrt hin und mischt sie.
- ☞ Die Karten werden mit der Rückseite nach oben in einem Quadrat von 6 x 6 Karten ausgelegt.
- ☞ Die Startkarte ist an einen der Außenränder des Quadrats zu legen.
- ☞ Die Startkarte gibt jetzt den Eingang/Ausgang der Pyramide an.
- ☞ Zwischen den einzelnen Karten soll immer ein Abstand von etwa 1 cm sein.



DIE SPIELER [ABB. 2]

- ☞ Jeder Spieler wählt eine Farbe.
- ☞ Jeder Spieler stellt seinen Helfer und seinen Archäologen auf die Startkarte.
- ☞ Jeder Spieler legt die Lampen seiner Farbe und die Spielerkarte seiner Farbe vor sich hin.



DIE FOTOS [ABB. 3]

- ☞ Ein Spieler mischt die Fotos und steckt sie mit der Rückseite sichtbar [Fotoapparat] in die Fotokamera.
- ☞ Er legt die Kamera neben die Pyramide.

DIE SCHÄTZE [ABB. 4]

- ☞ Ein Spieler mischt die Schätze und stapelt sie [mit der Rückseite oben] neben der Totenmaske. Den ganzen Stapel legt er neben das Spielfeld.



BEGINN DES SPIELS

Der jüngste Spieler beginnt. Danach ist der Spieler zu seiner linken Seite an der Reihe.

SPIELZUG

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf nach Belieben insgesamt drei Spielzüge ausführen. Er kann auch freiwillig aussetzen.

Aber Vorsicht: Der Archäologe und der Helfer können verschiedene Dinge tun. Der Spieler kann die drei Spielzüge auf beide Figuren verteilen. Die verschiedenen Spielzüge sind:



DER ARCHÄOLOGE

- ☞ 1 Karte weiter durch die Pyramide gehen
- ☞ 1 Karte der Pyramide umdrehen



DER HELFER

- ☞ 1 Karte weiter durch die Pyramide gehen
- ☞ 1 Mauer der Pyramide drehen
- ☞ 1 Lampe in einem Gang aufstellen
- ☞ 1 Lampe wegnehmen

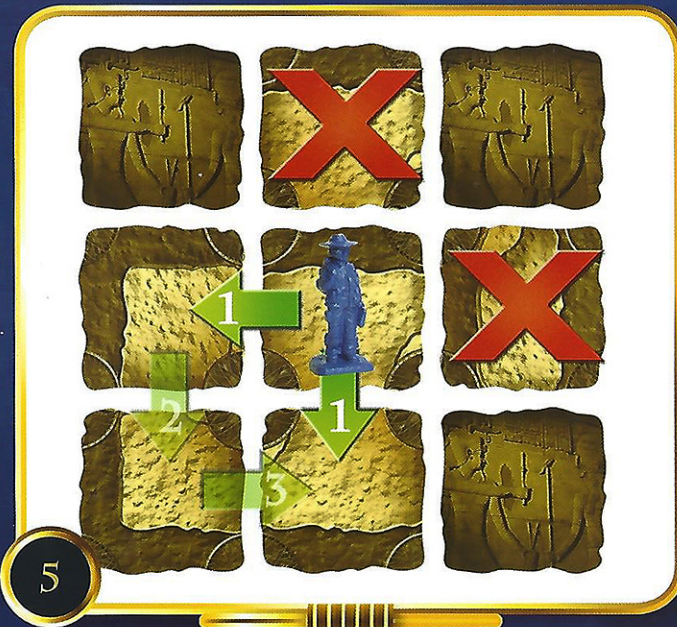


DER ARCHÄOLOGE

Der Spieler kann den Archäologen verschiedene Spielzüge machen lassen. Er kann auch einige Dinge tun, die nicht als Spielzüge gelten, wie das Tragen oder Stehlen von Schätzen.

☞ AUF EINER KARTE DURCH DIE PYRAMIDE GEHEN [DIES IST EIN SPIELZUG]

Mit dem Archäologen kann der Spieler über die geöffneten Karten der Pyramide gehen. Er folgt dem Gang. Eine normale Karte hat einen Gang [helle Färbung] und eine oder mehrere Mauern [dunkle Färbung]. Der Spieler darf zu einer angrenzenden Karte nicht durch eine Mauer hindurchgehen. Jede Bewegung zu einer Karte gilt als ein Schritt [ein Spielzug] [ABB. 5].



☞ EINE KARTE DER PYRAMIDE AUFDECKEN [DIES IST EIN SPIELZUG]

Wenn der Archäologe neben einer Karte steht, die noch nicht aufgedeckt wurde, darf der Spieler diese umdrehen. Um sie zu erreichen und umdrehen zu können, muss der Gang bis

zur verdeckten Karte frei sein. Auf der Karte, auf der der Archäologe steht, darf also in dieser Richtung auch keine Mauer sein [ABB. 6]. Wenn der Spieler die Karte umgedreht hat, darf er sie so hinlegen, wie er möchte. Wenn der Spieler eine geheime Grabkammer entdeckt, macht er davon ein Foto. Er nimmt dafür ein Foto seiner Wahl aus der Kamera. Wie es nun weitergeht, findet sich unter „Ein Foto einer Grabkammer machen“ [siehe Seite 11].



☞ EINEN SCHATZ TRAGEN [DIES IST KEIN SPIELZUG].

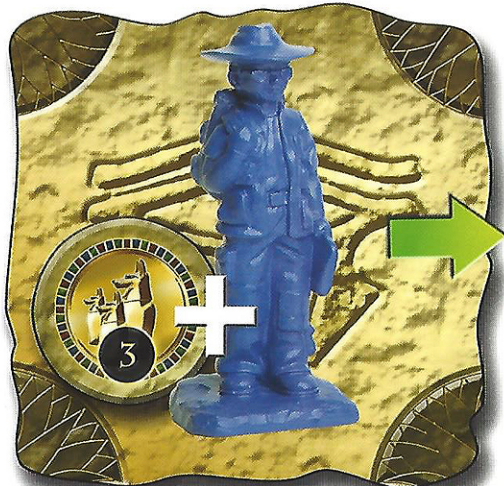
Der Spieler betritt mit dem Archäologen eine Grabkammer, in der Schätze liegen. Er versucht dann, den Schatz zurück zur Startkarte zu bringen. Wenn ihm das gelingt, darf er den Schatz [geschlossen] auf seine eigene Spielkarte legen. Der Schatz liegt jetzt in seiner Museumssammlung und kann nicht mehr von einem anderen Spieler gestohlen werden [ABB. 7].

Ein Schatz wird mitgenommen, indem er zusammen mit dem Archäologen bewegt wird [ABB. 8]. Der Spieler kann einen





7



8

Schatz auch auf der Karte zurücklassen. Jeder andere kann diesen Schatz jetzt versuchen mitzunehmen. Das Aufnehmen und das Liegenlassen eines Schatzes gelten nicht als Spielzüge. Man darf nur einen Schatz gleichzeitig mitnehmen.

ACHTUNG! Das Tragen eines Schatzes gilt nicht als Spielzug, aber wenn man sich mit dem Schatz bewegt, gelten die Schritte als Spielzüge.



9

☞ EINEM ANDEREN ARCHÄOLOGEN EINEN SCHATZ STEHLEN [DIES IST KEIN SPIELZUG]

Der Spieler kann einem anderen Spieler einen Schatz stehlen. Das ist möglich, wenn er zusammen mit einem anderen Archäologen, der einen Schatz trägt, auf einer Karte steht. Er stellt seinen Archäologen auf den Schatz [ABB. 9]. Im weiteren Verlauf des Spiels kann der andere versuchen, den Schatz zurückzustehlen.

DER HELFER

Der Helfer kann verschiedene Spielzüge machen. Er kann gehen [sich bewegen], Mauern drehen und Lampen aufstellen oder wegnehmen.



10

☞ EINE KARTE DURCH DIE PYRAMIDE GEHEN [DIES IST EIN SPIELZUG]

Mit dem Helfer kann der Spieler über die aufgedeckten Karten der Pyramide gehen. Er folgt dem Gang. Eine normale Karte hat einen Gang [helle Färbung] und eine oder mehrere Mauern [dunkle Färbung]. Er darf zu einer angrenzenden Karte nicht durch eine Mauer hindurchgehen. Jedes Betreten einer Karte gilt als ein Schritt [ein Spielzug] **[ABB. 10]**.

☞ EINE LAMPE IN EINEM GANG AUFSTELLEN ODER WEGNEHMEN [DIES IST EIN SPIELZUG]

Auf dem Gang [aufgedeckte Karte], auf dem der Helfer steht, kann der Spieler eine Lampe seiner Farbe aufstellen [dies ist ein Spielzug]. Wenn er eine Lampe aufstellt, kann er schneller durch dieses Stück des Ganges [Karte] gehen [siehe Seite 10].



11



12

Er kann eine Lampe seiner eigenen Farbe wieder wegnehmen, wenn sein Helfer auf dieser Karte steht [dies ist ein Spielzug]. Wenn er eine Lampe wegnimmt, kommt sie wieder in seinen Vorrat. Auf einer Karte können mehrere Lampen verschiedener Spieler aufgestellt werden [ABB. 11].

EINE MAUER DER PYRAMIDE DREHEN [DIES IST EIN SPIELZUG]

Der Spieler darf eine Karte drehen, wenn sein Helfer auf oder neben dieser Karte steht [ABB. 12]. Der Helfer muss sie allerdings erreichen können, das heißt, der Gang muss weiterführen. Es darf zwischen dieser Karte und der Karte, auf der sein Helfer steht, keine Mauer sein. Der Spieler darf die Karte so weit drehen, wie er möchte [dies ist ein Spielzug]. Durch das Drehen der Mauer kann er auch anderen Spielern [vorübergehend] eine Mauer in den Weg stellen.

MIT LAMPEN DURCH DIE GÄNGE GEHEN

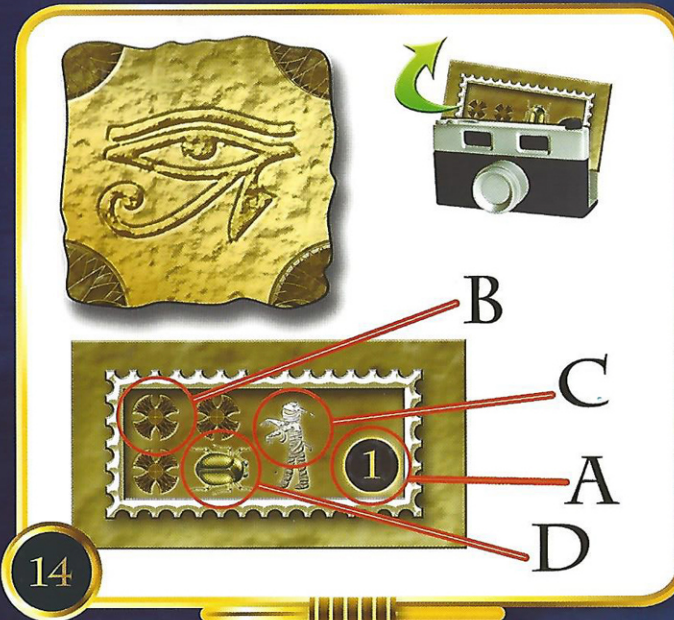
Der Spieler benutzt die Lampen, um im Spiel Teile des Ganges [Karten] zu beleuchten. Nur die Lampen der eigenen Farbe gelten für seinen Archäologen und seinen Helfer. Dadurch kann er sich schneller mit dem Archäologen und dem Helfer fortbewegen.

DIE NORMALE SITUATION

Wenn der Spieler von einer Karte zu einer benachbarten Karte geht, gilt dies als ein Spielzug. Bei aneinanderliegenden Karten ist es unerheblich, ob auf beiden oder nur auf einer eine Lampe seiner Farbe steht. In allen Fällen gilt dieser Schritt als ein Spielzug.

DIE SITUATION MIT EINER LAMPE

Die Lampen bringen dem Spieler einen Vorteil, wenn er sich von einer Karte [A] zu einer anderen Karte [B] bewegt und dazwischen Karten mit Lampen seiner Farbe liegen. Jetzt gilt diese Bewegung als ein Spielzug. Die gleiche Bewegung ohne Lampen zählen als mehrere Spielzüge. Wenn zwischen der



Karte A und der Karte B mehrere Karten mit Lampen des Spielers liegen, gilt die Bewegung von A nach B als ein Spielzug. Der Spieler kann sich also viel schneller fortbewegen, wenn er Lampen auf aneinander anschließende Karten stellt. **[ABB. 13].**

EIN FOTO VON EINER GRABKAMMER MACHEN

[DIES IST KEIN SPIELZUG]

Der Archäologe, der eine geheime Grabkammer entdeckt, zieht ein willkürliches Foto aus der Kamera. Das Foto **[ABB. 14]** ist immer 1 Punkt wert [A]. Auf dem Foto kann der Spieler auch sehen, was sich alles in der Grabkammer befindet. Dies sind einige Schätze [B], eine Mumie [C] oder ein Fluch [D]. Die verschiedenen Dinge in den Grabkammern haben die folgenden Bedeutungen:

☞ SCHÄTZE **[ABB. 14, B]**

Der Spieler nimmt genauso viele Schätze, wie er auf dem Foto sieht, und legt sie geöffnet [mit den Punkten sichtbar] in die gerade entdeckte Grabkammer **[ABB. 15]**. Auf jedem Schatz steht, wie viele Punkte er wert ist. Die Totenmaske ist immer der letzte Schatz, der ins Spiel gebracht wird.

☞ MUMIE **[ABB. 14, C]**

Wenn das Foto eine Mumie zeigt, geschieht folgendes: Die Mumie, die in der Grabkammer liegt, erwacht zum Leben und läuft aus der Pyramide heraus. Die Anwesenden in der Pyramide erschrecken bis ins Mark und laufen um ihr Leben. Sobald die Mumie aus der Pyramide herauskommt, zerfällt sie sofort zu Staub. Alle Spielstücke [also von allen Spielern], die auf dem kürzesten Weg zwischen der Grabkammer und dem Ausgang [der Startkarte] stehen, erschrecken sich und fliehen nach draußen. Alle diese Stücke werden außerhalb der Pyramide auf die Startkarte gelegt. Wenn zwei oder mehrere Wege gleich kurz sind, zählen sie alle als kürzester Weg **[ABB. 16]**.



Wenn es zwischen der Grabkammer und dem Ausgang keinen durchgehenden Gang gibt, erwacht die Mumie nicht, und es passiert weiter nichts [ABB. 17].

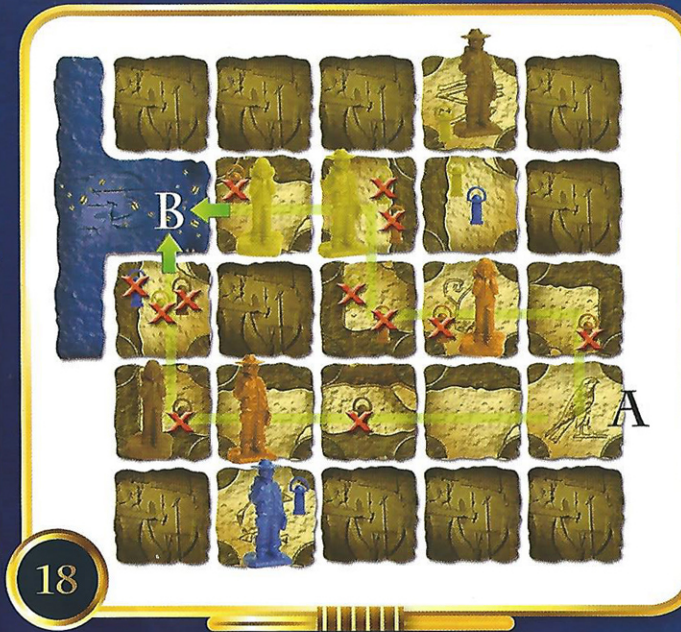
Der Spieler, der an der Reihe war, setzt aus. Sollte er seine drei Spielzüge noch nicht gemacht haben, hat er einfach Pech gehabt.



17

☞ FLUCH [ABB. 14, D]

Wenn auf dem Foto ein Fluch steht, geschieht folgendes: Durch das Öffnen der Grabkammer gibt der Spieler einen jahrhundertealten ägyptischen Fluch frei. Dieser Fluch bahnt sich einen Weg nach draußen und bläst alle Lampen auf seinem Weg aus. Sobald ein Fluch den Ausgang der Pyramide erreicht hat, löst er sich in Luft auf. Der Fluch löscht alle Lampen, die sich auf dem kürzesten Weg zwischen der Grabkammer und dem Ausgang [der Startkarte] befinden. Der Spieler nimmt alle Lampen [also von allen Spielern] auf und gibt sie ihnen zurück. Wenn zwei oder mehrere Wege gleich



18

kurz sind, zählen sie alle als kürzester Weg [ABB. 18]. Wenn es zwischen der Grabkammer und dem Ausgang keine durchgehende Verbindung gibt, wird der Fluch nicht entfesselt, und es passiert weiter nichts [ABB. 17].

Der Spieler, der an der Reihe war, setzt aus. Sollte er seine drei Spielzüge noch nicht gemacht haben, hat er einfach Pech gehabt. Die Lampen können anschließend wieder von dem Spieler, der an der Reihe ist, aufgestellt werden.

☞ DAS FOTO ZUR SAMMLUNG HINZUFÜGEN

Nachdem alle Spielzüge, die auf dem Foto stehen, durchgeführt wurden, legt der Spieler das Foto auf seiner Spielkarte ab.

DAS EINSTÜRZEN DER PYRAMIDE

Der Einsturzmechanismus der Pyramide wird durch den Fund der Totenmaske aktiviert. Wird die Totenmaske aus der Grabkammer entwendet, stürzt die Pyramide unverzüglich ein. Bleibt die Totenmaske in der Grabkammer liegen, erfolgt der Einsturz erst nach drei Spielrunden.



☞ DAS ENTWENDEN DER TOTENMASKE AUS DER GRABKAMMER

Durch das Entfernen der Totenmaske aus der Grabkammer wird der Zerstörungsmechanismus der Pyramide ausgelöst. Die Pyramide fällt jetzt in sich zusammen. Die Grabkammer wird sogleich aus dem Spiel genommen und der Spieler mit der Totenmaske beendet seine Spielaktion [ABB. 19]. Immer wenn der Spieler mit der Totenmaske an der Reihe war, verfallen die nächsten angrenzenden Karten. Diese Karten werden dann mit allem, was darauf steht, entfernt. Jedesmal, wenn der Spieler, der im Besitz der Totenmaske ist,

20



an der Reihe war, verfällt die Pyramide, bis sie ganz verschwunden ist [ABB. 20].

ACHTUNG! Die Totenmaske kann [wie andere Schätze auch] von anderen Archäologen gestohlen werden. Die Startkarte ist der einzige sichere Ort.

Wenn ein Spieler seinen Archäologen verliert, kostet ihn das 2 Punkte, und der Verlust des Helfers kostet 1 Punkt. Es ist also wichtig, rechtzeitig die Pyramide zu verlassen.

Wenn ein Archäologe die Totenmaske irgendwo in der Pyramide zurück lässt, gilt die Spielaktion des Spielers, der die Totenmaske als Letzter besaß.

☞ DIE TOTENMASKE BLEIBT IN DER GRABKAMMER LIEGEN

Nach dem dritten Spielzug des Archäologen, der die Totenmaske gefunden hat, stürzt die Pyramide ein. Man merke sich also gut, wann das sein wird. Die Grabkammer wird nach diesem Spielzug sofort und mit allem, was darauf steht, aus dem Spiel genommen. Immer wenn der Spieler, der die

Totenmaske gefunden hat, seinen Spielzug beendet hat, folgt die angrenzende Reihe Spielplatten. Diese werden mit allem, was darauf steht, entfernt. Dies wird, nach jedem Spielzug dieses Spielers, solange fortgesetzt, bis die gesamte Pyramide verschwunden ist [ABB. 20].

ENDE DES SPIELS*

Das Spiel ist beendet, wenn die Pyramide vollständig eingestürzt ist. Die Startkarte ist die einzige Karte, die übrig bleibt.

GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Jeder Spieler zählt die Punkte von allen Fotos und Schätzen, die er in seiner Museumssammlung liegen hat, zusammen.



$$3+3+3+2+2-2-1=10$$



$$3+2+2+5-1=11$$

21

Jedes Foto ist 1 Punkt wert. Die Schätze haben Punktwerte von 2 oder 3. Die Totenmaske ist 5 Punkte wert. Wer den Archäologen verliert, dem werden 2 Punkte abgezogen, und für einen verlorenen Helfer bekommt man 1 Minuspunkt. [ABB. 21].

Bei gleicher Punktzahl gewinnt der Spieler, der sowohl seinen Archäologen als auch seinen Helfer noch hat. Wenn dies für zwei Spieler zutrifft, gewinnt der, der diese Punktzahl zuerst erreicht hat.

VIEL SPIELVERGNÜGEN!