

# TIM UND DIE FALLE DES TOTEM DHOR

Ein Spiel von Dominique Tellier

**2 bis 4 Spieler**

**Alter : 7 bis 77**

Verschwunden! In Luft aufgelöst!... Die acht Ebenholztotems und das berühmte Totem Dhor, Zeugen einer sehr alten Kultur, sind von Rastapopoulos aus dem Völkerkundemuseum gestohlen worden. Tim und Struppi und ihre Freunde machen sich sofort auf die Suche. Falsche Totems, die überall in der Welt auftauchen, erschweren ihnen die Arbeit. Nur mit Hilfe des "magischen Kästchens" können die Museumsschätze wiedergefunden werden.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 5 Personen / 5 Sockel
- 4 Untersuchungskarten / 4 Anzeiger
- 20 Ebenholztotems (schwarz)
- 2 Magnetplatten
- 1 Totem Dhor (gelb)
- 1 magnetisches Kästchen
- 55 Abenteuerkarten
- 1 Würfel
- 1 Spezialwürfel
- 1 Spielanleitung

## ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, so viele Totems wie möglich zu finden und, wenn möglich, das Totem Dhor.

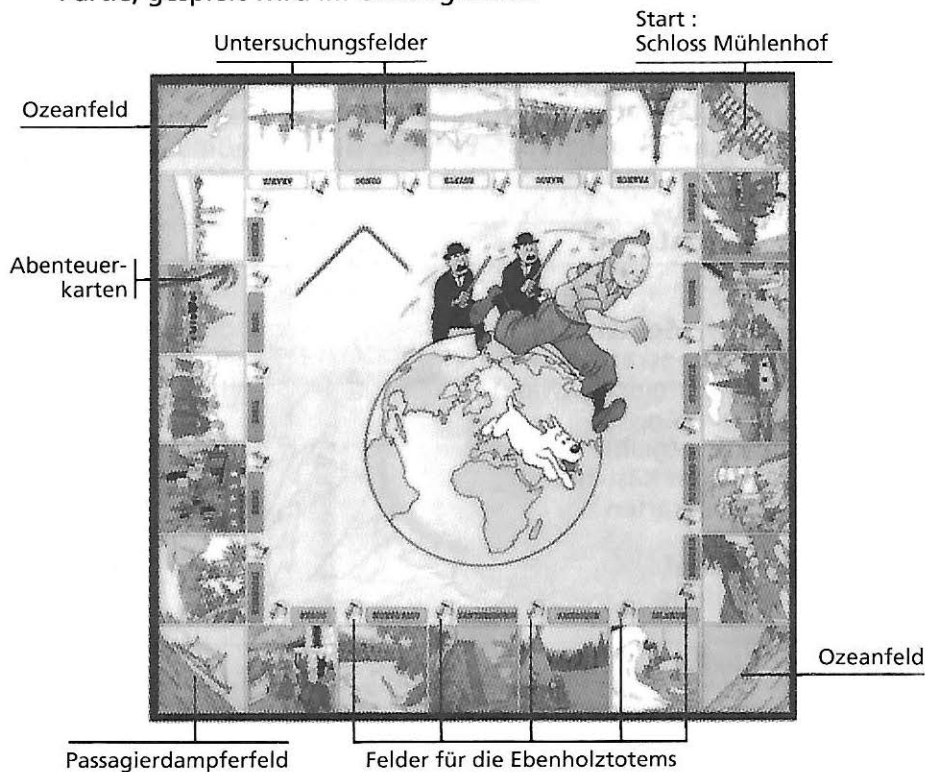


JEU  
X  
NATHAN



## VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Figuren auf ihren Sockeln befestigen. Die Magnete von den zwei Platten ablösen; unter jedem Totem (außer dem Totem Dhor) einen Magneten befestigen : Schutzfolie ablösen, mit klebender Seite im Innern des Totems befestigen.

- Die runden, selbstklebenden Plättchen in beliebiger Anordnung auf jede Seite des weißen Würfels aufkleben.
- Spielplan in die Mitte der Spieler legen.
- Auf jedes Symbol oberhalb der Untersuchungsfelder ein Ebenholztotem stellen.
- Die Karten mischen, den Stapel umgedreht auf den Spielplan legen.
- Das Kästchen und das Totem Dhor neben den Spielplan stellen.
- Rastapopoulos auf das "Ozean"-Feld stellen, auf dem ein Passagierdampfer abgebildet ist.
- Jeder Spieler wählt eine Figur und stellt sie auf Start (Schloss Mühlenhof).
- Jeder erhält die zu seiner Figur gehörende Untersuchungskarte und schiebt deren Anzeiger auf 4.
- Würfeln : derjenige, der die höchste Zahl würfelt, beginnt die Partie, gespielt wird im Uhrzeigersinn.



## SPIELBEGINN

- Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln.
- Wenn auf dem Spezialwürfel  oben liegt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn nicht, kann er den gewürfelten Wert annehmen oder mit beiden Würfeln so lange weiterwürfeln, bis er ein besseres Resultat erzielt. Wenn jedoch  oben erscheint, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Wenn er das Ergebnis der 2 Würfel annimmt, kann er seine Figur in jede beliebige Richtung vorwärtsbewegen und zwar um so viele Felder, wie der normale Würfel anzeigt; der Spezialwürfel tritt erst später in Aktion.
- Ein Spieler kommt auf
  - ein "Ozeanfeld" : gleich mit beiden Würfeln noch einmal würfeln
  - "Mühlenhof" : er gewinnt einen Punkt für seine Untersuchungen und rückt den Anzeiger auf seiner Untersuchungskarte um eine Zahl voran (man kann nicht mehr als 4 Punkte gewinnen)
  - ein Untersuchungsfeld : er darf ein Totem untersuchen.

## GEHEIME UNTERSUCHUNG

Auf einem Untersuchungsfeld kann ein Spieler insgeheim ein Totem untersuchen. Das Totem kann hierbei zwar nicht gewonnen werden, aber es kann untersucht werden, ob das Totem "echt" oder "unecht" ist.

- Der Spieler steckt das Totem heimlich, so daß die Mitspieler es nicht sehen, in das Kästchen :
  - wenn das Totem fest auf dem Boden des Kästchens steht, ist es ein **echtes Totem**
  - wenn es abgestoßen wird, ist es **unecht**.
- Sobald er seine Untersuchung abgeschlossen hat, stellt der Spieler das Totem in die Mitte des Untersuchungsfeldes zurück. Dieses Totem kann jetzt nicht mehr insgeheim untersucht werden.

## ÖFFENTLICHE UNTERSUCHUNG

- Wenn ein Spieler auf einem Untersuchungsfeld ankommt, dessen Totem bereits einmal insgeheim untersucht worden ist, (von ihm selbst oder von einem anderen Mitspieler), kann er dieses Totem öffentlich untersuchen.
- Hierfür stellt er das Totem vor aller Augen in das Kästchen :
  - wenn es ein echtes Totem ist, behält er es (es zählt am Ende des Spiels einen Punkt),
  - wenn es ein unechtes Totem ist, stellt er es in die Mitte des Spielplans und verliert einen Untersuchungspunkt : er schiebt den Anzeiger seiner Untersuchungskarte um eine Zahl tiefer.




## RASTAPOPOULOS

Wenn ein Spieler auf dem Feld ankommt, auf dem sich Rastapopoulos befindet, muß er ihn bekämpfen, bevor er Untersuchungen anstellt : er bestimmt einen Mitspieler, der die Rolle des Banditen übernimmt. Beide Spieler würfeln mit dem normalen Würfel. Derjenige, der die höhere Zahl würfelt, hat den Kampf gewonnen (bei Gleichstand noch einmal würfeln) :

- wenn Rastapopoulos besiegt wird, darf der Spieler Untersuchungen anstellen.
- wenn Rastapopoulos gewinnt, verliert der Spieler 2 Untersuchungspunkte und der nächste Mitspieler kommt an die Reihe.

## SPEZIALWÜRFEL

Der Spezialwürfel wird erst berücksichtigt, nachdem ein Spieler vorwärtsgegangen ist und nachdem er eventuell ein Totem untersucht hat. Der Spezialwürfel zeigt :

-  Du erhältst einen Untersuchungspunkt.
-  Zieh eine Karte aus dem Stapel, lies sie laut vor und führ aus, was auf der Karte steht.
-  Stell Rastapopoulos auf ein anderes Feld (außer auf Mühlenhof und dein eigenes Feld) : du kannst ihn auf ein Feld stellen, auf dem eine oder mehrere Figuren stehen und einen Spieler bestimmen, der kämpfen muß. Beide Spieler würfeln. Derjenige, der die höhere Zahl würfelt, gewinnt den Kampf (bei Gleichstand noch einmal würfeln) :
  - wenn Rastapopoulos (der angreifende Spieler) besiegt wird, passiert nichts,
  - wenn er siegt, verliert der angegriffene Spieler 2 Untersuchungspunkte.

## UNTERSUCHUNGSKARTEN

Wenn der Anzeiger auf der Untersuchungskarte eines Mitspielers auf 0 rutscht, verliert er alle bis dahin gewonnenen Totems. Diese werden in die Mitte des Spielplans gestellt und können nicht wieder gewonnen werden. Dann stellt der Spieler seine Figur auf Mühlenhof und den Anzeiger seiner Untersuchungskarte wieder auf 4.

## ABENTEUERKARTEN

- 38 Personen, 12 Waffen, 5 Wasserflugzeuge.
- Die meisten der "Personen"-Karten werden sofort gespielt.
  - Die "Waffen" - und "Wasserflugzeug"-Karten werden sichtbar vor den Spieler gelegt, der sie gezogen hat und erst bei passender Gelegenheit von ihm verwendet.

### **DIE "WAFFEN" - KARTEN**

Bevor er den Kampf mit Rastapopoulos aufnimmt, kann ein Spieler eine "Waffen"-Karte benutzen, sofern er sie besitzt (eine Karte pro Kampf). Er addiert den Wert, der auf dem weißen Viereck der Karte steht (+1, +2, +3, oder + 4) zum Wert des Würfels. Rastapopoulos darf die "Waffen"-Karten nicht benutzen.

### **DIE " WASSERFLUGZEUG" - KARTEN**

Bevor er würfelt, kann ein Spieler eine "Wasserflugzeug"-Karte benutzen : er stellt sich zuerst auf das Ozeanfeld seiner Wahl und würfelt erst im Anschluß. Einmal gespielte Karten werden zuunterst unter den Stapel zurückgelegt.

### **DAS TOTEM DHOR**

- Wenn die 8 echten Ebenholztotems gefunden sind, wird das Totem Dhor auf das Feld gestellt, auf dem sich Rastapopoulos befindet.
- Um das Totem Dhor zu gewinnen, muß zuerst das Feld, auf dem es steht, erreicht werden.
- Wenn Rastapopoulos noch auf diesem Feld steht, muß der Spieler ihn zunächst im Kampf besiegen. Wenn Rastapopoulos dort nicht mehr steht, gewinnt er das Totem sofort.

### **ENDE DES SPIELS**

- Das Spiel ist beendet, sobald ein Mitspieler das Totem Dhor gewonnen hat.
- Die Spieler zählen für jedes gefundene schwarze Totem 1 Punkt; das Totem Dhor zählt 2 Punkte.
- Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen (bei Gleichstand werden die Untersuchungspunkte verglichen : wer die meisten hat, ist Sieger).
  
- Nach Spielende können alle Einzelteile in die im Karton dafür vorgesehenen Vertiefungen eingeordnet werden.