

Fluch der Mumie

Eine abenteuerliche Schatzjagd für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 26 464 3

Autor: Marcel-André Casasola Merkle · Illustration: Michael Menzel, illuVision
Design: DE Ravensburger, KniffDesign

INHALT

- 1 Magnetspielplan
- 1 Magnetische Mumienfigur (zweiteilig)
- 4 Magnetische Schatzsucherfiguren (rot, türkis, blau, violett)
- 12 Lebenspunkte mit Ankh-Symbol (je 3x rot, türkis, blau, violett)
- 2 Abdecktafeln (1 Mumienseite, 1 Schatzsucherseite)
- 5 Schatzsucherwürfel (weiß)
- 1 Mumienwürfel (braun)
- 23 Auftragskarten (je 5x rot, blau und weiß, je 4x grün und gelb)



GESCHICHTE

Jahrhundertlang lag die verschollen geglaubte Pyramide des Amenophis tief im Wüstensand verborgen. Nun wurde sie freigelegt und vier mutige Schatzsucher wagen sich ins Innere, um ihre Schätze zu bergen.

Doch die Mumie des Amenophis findet keine Ruhe und streift durch die Gänge. Sie ist nicht gerade erfreut, dass die Forscher ihre Wohnungseinrichtung mitnehmen möchten. Deshalb wirft sie jeden Schatzsucher, den sie erwischt, ins Verlies. Die Schatzsucher können jedoch wieder freikommen, wenn sie der Mumie eines der drei wertvollen Ankh-Symbole geben, die sie zu ihrem Schutz bei sich tragen.

Gelingt es einem der Schatzsucher, die gesuchten Schätze zu finden oder kann die Mumie die Eindringlinge endgültig vertreiben?



SPIELZIEL

Ein Spieler übernimmt die Rolle der Mumie, alle anderen Spieler sind Schatzsucher. Jeder Schatzsucher erhält den Auftrag, fünf verschiedene Gegenstände aus der Pyramide zu bergen. Ein Schatzsucher gewinnt, sobald er alle seine fünf Gegenstände gefunden hat. Die Mumie versucht, die Schatzsucher zu fangen. Jedes Mal, wenn sie einen Schatzsucher gefangen hat, bekommt sie von ihm einen Lebenspunkt (Ankh-Symbol). Die Mumie gewinnt, wenn sie eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten gesammelt hat (abhängig von der Spieleranzahl).



VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Karten, Lebenspunkte und Abdecktafeln vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Der Spielplan wird in die Mitte des Schachteleinsatzes gesteckt. Der Spielplan zeigt auf beiden Seiten dasselbe Gängesystem der Pyramide. Die Spieler entscheiden, wer die Mumie spielt. Die Schachtel wird dann so platziert, dass der Mumienspieler auf der einen Seite des Spielplans sitzt und alle Schatzsucher auf der anderen Seite. Der Mumienspieler darf während des ganzen Spiels nicht auf die andere Spielplanseite schauen!

Auf der Seite des Mumienspielers wird die Abdecktafel für die Mumie auf den Schachteleinsatz gelegt, auf der anderen Seite die Abdecktafel für die Schatzsucher (Abbildung „Camp“).



Der Mumienspieler platziert den Kopf der Mumienfigur auf seiner Spielplanseite auf dem Sarkophag (= Verlies) und an derselben Stelle auf der Schatzsucherseite des Plans den Gegenmagneten.

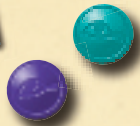
Bei weniger als vier Schatzsuchern kommen die übrigen Spielfiguren und Ankh-Symbole zurück in die Schachtel.

Die Auftragskarten werden nach den farbigen Rückseiten sortiert und jeder der fünf Stapel verdeckt gemischt. Danach erhält jeder Schatzsucher von jedem Stapel eine Karte, die er verdeckt vor den Mitspielern auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden, ohne sie anzusehen, beiseitegelegt.

Nun erhält die Mumie noch den Mumiwürfel, die Schatzsucherwürfel werden bereitgelegt und dann geht's los!



Jeder Schatzsucher wählt eine Spielerfarbe, nimmt die drei Ankh-Symbole dieser Farbe an sich und setzt die entsprechende magnetische Spielfigur auf seiner Spielplanseite auf das Startfeld.



SPIELBLAUF

(für 3 bis 5 Spieler, die Regeländerungen für 2 Spieler stehen auf Seite 4)

Der Spieler links vom Mumienspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Es sind also zuerst alle Schatzsucher an der Reihe, danach die Mumie, dann wieder alle Schatzsucher usw.

SPIELZUG EINES SCHATZSUCHERS

1. (eventuell) **Auflösen**
2. **Würfeln**
3. **Ziehen**
4. (eventuell) **Auftragskarte ausspielen**

1. Auflösen

Liegen aus früheren Spielzügen der Schatzsucher noch Würfel mit der Mumienseite nach oben aus, darf der Spieler vor seinem Zug „**auflösen**“, d. h. die Mumie führt sofort einen Zwischenzug aus (siehe **Zwischenzug der Mumie**, Seite 4). Danach würfelt der Spieler mit allen fünf Würfeln.

2. Würfeln

Der Spieler würfelt mit allen Schatzsucherwürfeln, die **nicht** mit der Mumie nach oben ausliegen (Zu Beginn des Spiels würfelt der Spieler mit allen fünf Schatzsucherwürfeln). Ist er mit dem Ergebnis zufrieden, zieht er seine Spielfigur entsprechend. Ist er nicht zufrieden, darf er erneut würfeln, allerdings wieder nur mit den Würfeln, die nach dem ersten Wurf **nicht** die Mumienseite zeigen. Dies kann er beliebig oft wiederholen, jedoch müssen jedes Mal die Würfel, die eine Mumie zeigen, beiseitegelegt werden.



Beispiel für einen Spielzug eines Schatzsuchers:

*Spieler Blau ist am Zug. Aus den vorhergehenden Zügen liegen zwei Würfel mit der Mumie nach oben aus. Er entscheidet sich, nicht aufzulösen und würfelt deshalb nur mit den restlichen drei Würfeln. Er würfelt **Mumie, 1, 2**. Den Mumiwürfel legt er zur Seite. Mit den Zahlen ist er nicht zufrieden, deshalb würfelt er noch einmal. Er hat dazu nur noch zwei Würfel zur Verfügung. Das Ergebnis ist: **1 und 4**.*

Blau kündigt an, vier Felder weit zu ziehen. Er zieht zum roten Skarabäus. Er besitzt die Auftragskarte mit dem roten Skarabäus und legt sie offen vor sich ab. Damit ist sein Zug beendet. Spieler Rot ist an der Reihe und entscheidet sich, die Würfel „aufzulösen“.

Die Mumie führt einen Zwischenzug aus (siehe Seite 4), danach darf Spieler Rot mit allen fünf Würfeln würfeln.

3. Ziehen

Von den geworfenen Würfeln wählt der Spieler **einen** aus, dessen Ergebnis er der Mumie **laut verkündet** (1, 2, 3, 4 oder Pfeil). Dann bewegt er seine Magnetfigur auf dem Spielplan entsprechend viele Felder weit. Dabei gelten folgende Regeln:

- Es darf nur waagrecht und senkrecht gezogen werden (nie diagonal). Richtungswechsel sind erlaubt.
- Während des Zuges darf dasselbe Feld durch Hin- und Herziehen auch mehrmals betreten werden.
- Die gewählte Zahl muss vollständig gezogen werden. Geht das nicht, muss noch einmal gewürfelt werden.
- Die Wände und das Feld, auf dem die Mumie steht, sind Hindernisse und dürfen nicht betreten oder durchquert werden.
- Man darf nicht auf das Startfeld oder ins Verlies ziehen.
- Wählt der Spieler eine **Zahl**, dürfen andere Schatzsucher übersprungen werden (besetzte Felder werden dabei mitgezählt). Auf einem Feld darf aber immer nur eine Spielfigur stehen.
- Wählt der Spieler den **Pfeil**, muss die Spielfigur waagrecht oder senkrecht bis zum Feld vor dem nächsten Hindernis gezogen werden. Als Hindernisse zählen in diesem Fall die Mumie, andere Schatzsucher, Wände, Startfeld oder Verlies. *Beim Pfeil muss die Spielfigur bewegt werden, sie darf nicht auf demselben Feld stehen bleiben.*



4. Auftragskarte ausspielen

Beendet ein Schatzsucher seinen Zug auf einem seiner Auftragskartensymbole, **darf** er die entsprechende Karte ausspielen, indem er sie für alle sichtbar (also auch für die Mumie) offen ablegt. Legt ein Spieler seine letzte Karte ab, hat er das Spiel gewonnen.



SPIELZUG DER MUMIE



Normaler Spielzug der Mumie

(nach dem Zug des letzten Schatzsuchers):

Die Mumie wirft den Mumienwürfel und zählt zur gewürfelten Zahl die Mumien dazu, die auf den Schatzsucherwürfeln zu sehen sind. Die Gesamtsumme gibt an, wie viele Felder die Mumie ziehen darf. Dabei darf sie sich nur waagrecht und senkrecht bewegen, nicht durch Wände ziehen, sowie Startfeld und Verlies nicht betreten.

Trifft die Mumie in ihrem Zug auf einen Schatzsucher, endet damit ihr Zug sofort und der Schatzsucher ist gefangen. Die entsprechende Spielfigur wird ins Verlies gesetzt und der Schatzsucher muss der Mumie einen seiner Lebenspunkte geben. War dies sein letzter Lebenspunkt, scheidet der Spieler aus. Die Mumie bleibt auf dem Feld stehen, wo sie den Schatzsucher erwischt hat.

Achtung! Nach einem normalen Mumienzug bleiben die Schatzsucherwürfel, auf denen Mumien zu sehen sind, liegen. Sie sind weiterhin gültig. Sie können nur entfernt werden, wenn ein Schatzsucher die Aktion **Auflösen** wählt.

Zwischenzug der Mumie (nachdem ein Schatzsucher die Aktion **Auflösen** gewählt hat):

Die Mumie zieht so viele Felder weit, wie Mumiensymbole auf den Schatzsucherwürfeln oben liegen. Sie würfelt **nicht** zusätzlich mit dem Mumienwürfel (Im Beispiel auf Seite 3 darf die Mumie vor dem Zug von Spieler Rot also 3 Felder weit ziehen). Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für den normalen Zug der Mumie. Nach dem Zug der Mumie würfelt der Schatzsucher, der den Zwischenzug ausgelöst hat, mit **allen** Schatzsucherwürfeln.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ...

- entweder ein Schatzsucher seine letzte Auftragskarte ablegt. Dieser Schatzsucher gewinnt das Spiel.
- oder die Mumie eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte gesammelt hat. Dies sind
 - bei 2 Schatzsuchern: 4 Lebenspunkte
 - bei 3 Schatzsuchern: 6 Lebenspunkte
 - bei 4 Schatzsuchern: 7 LebenspunkteIn diesem Fall gewinnt die Mumie das Spiel.



DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Die oben genannten Regeln bleiben bestehen, bis auf folgende Änderungen:

Der Schatzsucher spielt mit zwei Schatzsucherfiguren und den Lebenspunkten beider Figuren. Er nimmt 10 Auftragskarten auf die Hand (je 2 Karten pro Farbe). Für jede seiner beiden Spielfiguren führt er jeweils, wie oben beschrieben, einen normalen Zug aus (immer in der gleichen Reihenfolge). Die Auftragskarten können mit beiden Figuren erfüllt werden. Danach führt die Mumie ihren Zug aus. Der Schatzsucher gewinnt, wenn er alle 10 Aufträge erfüllt hat, die Mumie gewinnt, wenn sie 3 Lebenspunkte erhalten hat.

Eine wichtige Voraussetzung für das 2-Personen-Spiel ist, dass der Schatzsucher ehrlich spielt und nicht schummelt. Aber für einen richtigen Abenteurer ist das schließlich Ehrensache, oder?

REGELN FÜR BESONDERE SPIELSITUATIONEN UND TIPPS

Was passiert, wenn nach dem Würfeln alle fünf Schatzsucherwürfel die Mumienseite zeigen?

Der Spieler verliert seinen Zug. Er muss seine Spielfigur stehen lassen, wo sie ist. Die Würfel werden zu Beginn des Zuges des nächsten Schatzsuchers zwangsweise aufgelöst, und die Mumie darf einen Zwischenzug durchführen. Passiert dies dem Schatzsucher, der in der Spielrunde direkt vor der Mumie sitzt, darf die Mumie erst ihren normalen Zug ausführen (5 Schritte + Ergebnis des Mumienwürfels) und dann noch einen Zwischenzug (5 Schritte).

Ein Schatzsucher kann sich nicht bewegen (weder mit 1,2,3,4 noch mit dem Pfeil), z. B. weil er auf drei Seiten von Wänden und auf der vierten Seite von der Mumie eingeschlossen ist.

Der Spieler muss dies bekannt geben. Er führt seinen Zug nicht aus und wird übersprungen (d. h. er darf auch nicht auflösen oder würfeln).

Das Verlies können die Schatzsucher in zwei Richtungen verlassen (Durchbruch in den Wänden).

Wichtig: Damit der Magnet-Mechanismus gut funktioniert, sollten alle Spielfiguren immer in der Mitte der

Gänge und Felder stehen. Sollte die Mumie ein Feld mit einer Schatzsucherfigur betreten, ohne dass diese von der Mumie „geschnappt“ wird, dann gilt der Schatzsucher dennoch als gefangen.

Mumien-Tipp: Die Mumie darf bei den Schatzsuchern jederzeit die Kartenrückseiten der verbliebenen Auftragskarten anschauen, um zu sehen, welche Farben sie noch auf der Hand halten.

Schatzsucher-Tipp: Für die Schatzsucher ist es sinnvoll, anfangs gegeneinander zu spielen, sich im späteren Verlauf aber zu helfen, wenn die Mumie zu gewinnen droht.