

DER ZERSTREUTE PHARAO

Suchen – schieben –
Schätze finden!

6-99 Jahre



Gunter Baars

Ravensburger

DER ZERSTREUTE PHARAO

Ravensburger® Spiele Nr. **23 426 4**

Die verschobene Schatzsuche für **2–4** Spieler von **6–99** Jahren

Autor: Gunter Baars

Illustration: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Redaktion: Monika Gohl

Die Verwendung des Titels „Der zerstreute Pharao“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Firma PHARAO-Brettspiele, Leipzig.

Inhalt:

8 goldene Pyramiden, 8 Schatzchips, 16 Schatzkärtchen,
9 Aktionskärtchen, 4 Skarabäus-Kärtchen

Unter acht goldenen Pyramiden hat der zerstreute Pharao seine wertvollen Schätze versteckt – und das so gut, dass er sie nun nicht mehr findet! Zum Glück habt ihr ein gutes Gedächtnis und helft ihm bei der Suche: Verschiebt clever die Pyramiden und ihr werdet mit Schatzkärtchen belohnt!

Basisspiel

(ab 6 Jahren)

Ziel des Spiels

Durch Verschieben der Pyramiden versucht ihr, die Pyramide **in die Mitte** zu bekommen, unter der ihr den gesuchten Schatz vermutet. Wer am Schluss die meisten Schatzkärtchen hat, gewinnt!

Vorbereitung

Legt die acht runden **Schatzchips** mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Dieser sollte eine glatte Oberfläche haben. Deckt jeden Chip mit einer **Pyramide** ab. Anschließend schiebt ihr die Pyramiden auf dem Tisch so lange durcheinander, bis niemand mehr weiß, wo sich welcher Schatzchip befindet.



Danach schiebt ihr die Pyramiden mit etwas Abstand zueinander zu einem 3 x 3 Quadrat zusammen, bei dem das mittlere Feld frei bleibt.



Sucht die **16 Schatzkärtchen** heraus. Mischt sie gut und stapelt sie verdeckt neben den Pyramiden. Die neun Aktionskärtchen und die vier Kärtchen mit dem Skarabäus-Käfer braucht ihr erst in der Profischatzsuche.

Die Suche beginnt

Als jüngster Spieler darfst du beginnen. Decke das **oberste Schatzkärtchen** vom Stapel auf und lege es für alle sichtbar neben die Pyramiden. Diesen Schatz gilt es nun zu finden.

Schiebe die Pyramide, unter der du den gesuchten Schatz vermutest, **in die Mitte**. Du kannst dazu beliebig viele Pyramiden – wie bei einem Schiebepuzzle – **waagrecht oder senkrecht** bewegen, indem du immer eine angrenzende Pyramide auf den freien Platz im Quadrat schiebst. Ist deine gewünschte Pyramide in der Mitte, deckst du sie auf.

Falscher Schatz? Decke den Schatzchip wieder mit der Pyramide ab. Die Pyramiden bleiben genau in dieser Position liegen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe, der **weiter denselben Schatz** sucht.

Gesuchter Schatz? Du gewinnst das Schatzkärtchen! Anschließend deckst du den Schatzchip wieder mit der Pyramide ab.

Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe und deckt ein neues Schatzkärtchen auf. Ist es das gleiche Kärtchen wie eben? Glück gehabt! Du kannst sofort die Pyramide in der Mitte hochheben.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler **vier Schatzkärtchen** gewonnen hat (bei zwei Spielern sechs Schatzkärtchen), ist er der Gewinner des Spiels.

Profi-Schatzsuche

(ab 7 Jahren)

Ziel des Spiels

Die Schatzsuche ist mit Aktionskärtchen noch spannender. Auch hier gewinnt der Spieler, der zuerst vier Schatzkärtchen ergattert hat.

Vorbereitung

Bereitet die **Pyramiden** mit den **verdeckten Schatzchips** wie beim Basisspiel vor.

Die **neun Aktionskärtchen** und die **16 Schatzkärtchen** mischt ihr zusammen und legt sie als verdeckten Stapel daneben.



Jeder Spieler legt zu Beginn ein **Skarabäus-Kärtchen** vor sich ab. Er darf dieses im Laufe des Spiels einsetzen und damit **zweimal hintereinander schieben und aufdecken**. Danach geht es aus dem Spiel.

Jetzt geht's los

Der jüngste Schatzsucher beginnt und deckt die oberste Karte vom Stapel auf. Ist es ein **Schatzkärtchen**? Dann versuche diesen Schatz – wie im Basisspiel beschrieben – unter einer Pyramide zu finden. Gelingt es dir, gewinnst du dieses. Ist es ein falscher Schatz, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Deckst du jedoch ein **Aktionkärtchen** auf, passiert folgendes:



Duell: Als aktiver Spieler forderst du deinen linken Nachbarn zum Duell heraus. Beide setzen jeweils ein bereits gewonnenes Schatzkärtchen ein, indem sie es nach vorn legen.

Die beiden Kärtchen dürfen **nicht gleich** sein! In diesem Fall tauscht der aktive Spieler eines seiner Schatzkärtchen gegen das **unterste** Schatzkärtchen aus dem Stapel aus. Hat ein Duellant **noch kein gewonnenes Schatzkärtchen**, zieht er sich für das Duell eines vom Stapel.

So geht's: Beide Gegner schieben abwechselnd Pyramiden in die Mitte und decken sie auf. Der aktive Spieler beginnt. **Wer den Schatz seines Gegners findet, gewinnt dessen Kärtchen!**

Deckt ein Spieler sein **eigenes Motiv** auf, muss er dem Gegner sein Schatzkärtchen geben. Gewinnt der Spieler, der sich ein Schatzkärtchen vom Stapel „geliehen“ hat, schiebt er dieses wieder unter den Stapel. Er darf nur das im Duell gewonnene Kärtchen behalten.



Skorpion: Der Skorpion bewacht die Schätze. Hast du den Skorpion gezogen, **sagst du einen beliebigen Schatz an**. Alle versuchen reihum auf **keinen Fall diesen Schatz aufzudecken**, sonst sticht der Skorpion zu!

Beginnend mit dir heben die Spieler reihum eine Pyramide hoch und stellen sie beiseite (**hier schiebt ihr nicht!**). Der Spieler, der den angesagten Schatz aufdeckt, schenkt ein bereits gewonnenes Schatzkärtchen seinem **rechten** Nachbarn. Hat er noch kein Schatzkärtchen, gewinnt sein rechter Nachbar das **nächste Schatzkärtchen** vom Stapel.

Wichtig: Steht nur noch eine Pyramide in der Tischmitte, wird niemand vom Skorpion gestochen!

Danach werden alle Schätze wieder mit Pyramiden abgedeckt, gemischt und erneut zum Quadrat aufgestellt.



Mumie: Die Mumie erschreckt einen Spieler. Hast du die Mumie aufgedeckt, deckst du einmalig eine beliebige Pyramide auf (aber **nicht** die in der Mitte!). Besitzt ein Mitspieler dieses Schatzkärtchen, wird er von der Mumie erschreckt und alle rufen „Huuuuu!“.

Er muss dir sein Schatzkärtchen geben. Besitzt niemand, oder nur du selbst diesen Schatz, passiert nichts. Haben bereits zwei Spieler dieses Schatzkärtchen, dann bestimmst du, wer es dir gibt. Decke den Schatzchip wieder ab.

Nach jeder Aktion geht das Aktionskärtchen aus dem Spiel. Der linke Nachbar des Spielers, der es gezogen hat, ist nun an der Reihe!

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler **vier Schatzkärtchen** hat (bei zwei Spielern sechs Schatzkärtchen), ist er der Gewinner des Spiels.

© 2017 Ravensburger Spielerverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

234463