

DER ZERSTREUTE PHARAO

Für 1 bis 5 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Gunter Baars · Illustration: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter
Design: IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Lothar Hemme, Frank Weiß

Der steinreiche, aber leider etwas schusselige Pharao hat in seinem Leben viele große und kleine Schätze gesammelt und unter seinen Pyramiden versteckt. Doch leider hat er vergessen, was er wo vergraben hat.

Aber zum Glück seid ihr da und helft ihm, seine Schätze wiederzufinden!

INHALT

- ① 47 Pyramiden
(16×Gold, 16×Rot, 15×Blau)
- ② 30 Suchkarten
- ③ 1 Spielfläche mit 48 Löchern
- ④ 12 Schatztafeln
(jeweils mit einem Schatz und drei Leerplätzen)
- ⑤ 21 Chips
(5×Skarabäus, 3×Fluch der Mumie, 13×Forscher mit 1 bis 3 Hüten)
- ⑥ 1 Mumie



Hinweis: Mit diesem Spiel könnt ihr zwei unterschiedliche Versionen spielen: das Basisspiel und die Version für Profi-Schatzsucher. Die Regeln für das Basisspiel findet ihr direkt im Anschluss und die Regeln für die Profis findet ihr am Ende der Spielanleitung.

ZIEL DES BASISPIELS

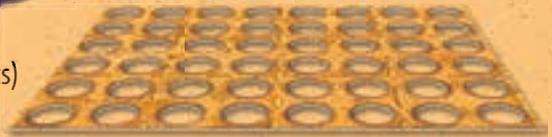
Wer die meisten Schätze des Pharaos findet und damit die wertvollsten Suchkarten sammelt, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel:

Löst vorsichtig die Schatztafeln und die Chips aus den Stanztafeln.

Hinweis: Die **Spielfläche** (Abbildung rechts) dürft ihr auf keinen Fall entsorgen.



Vor jedem Spiel:

Sortiert die **30 Suchkarten** nach der Ziffer auf der Rückseite (1, 2 und 3). Mischt jeden dieser drei Stapel separat und legt sie dann verdeckt übereinander: Unten liegt der 3er-Stapel, darauf kommt der 2er-Stapel und ganz oben liegt der 1er-Stapel. Alle zusammen bilden den Suchkartenstapel.



Legt die **12 Schatztafeln** so in den Kunststoffeinsatz, dass alle Mulden belegt und alle Schätze zu sehen sind.



Am besten ändert ihr die Verteilung und Ausrichtung der Schatztafeln vor jeder Partie. So bleiben die Partien abwechslungsreich und herausfordernd. Legt dann die **Spielfläche** auf den Kunststoffeinsatz.

Die Schätze könnt ihr nun durch die Löcher der Spielfläche sehen. Stellt jetzt die **Pyramiden** bunt gemischt auf die Spielfläche. Ein beliebiger Pyramidenplatz bleibt frei, damit ihr die Pyramiden schieben könnt. Auf diesem freien Platz darf kein Schatz zu sehen sein.



Die **21 Chips** werden für das Basisspiel nicht benötigt. Legt sie einfach beiseite. Jetzt dreht ihr die Schachtel noch einige Male im Kreis herum, so dass niemand mehr weiß, wo die Schätze liegen ... Nun kann die Schatzsuche beginnen!

SPIELVERLAUF

Der mutigste Spieler beginnt, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Startspieler deckt die oberste Suchkarte auf und legt sie offen für alle sichtbar neben den Stapel mit den übrigen Suchkarten. Die aufgedeckte Karte zeigt den gesuchten Schatz und dessen Wert (1 bis 4).



Der Startspieler schiebt jetzt genau **eine** angrenzende Pyramide auf das zuvor freie Feld. Nun gibt es drei Möglichkeiten:

1. *Es ist kein Schatz zu sehen:*

Der Spieler darf eine weitere Pyramide verschieben, die an das jetzt freie Feld angrenzt.

2. *Ein anderer Schatz als der gesuchte ist zu sehen:*

Pech gehabt! Der Spielzug ist beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe und versucht, den aktuell gesuchten Schatz zu finden.



3. *Der aktuell gesuchte Schatz ist zu sehen:*

Der erfolgreiche Spieler nimmt sich die offen liegende Suchkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Damit ist sein Zug beendet. Jetzt ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er deckt die nächste Suchkarte auf und versucht, diesen Schatz zu finden.



Ihr dürft also so lange eine Pyramide nach der anderen verschieben, bis ihr entweder auf den gesuchten oder auf einen anderen Schatz trefft. Auf diese Weise lernt ihr Zug für Zug die Wege und die Lage der Schätze kennen. Beides solltet ihr euch gut einprägen.



Sobald ihr die Suchkarten mit der „2“ auf der Rückseite erreicht, kommen die Sonderaktionen ins Spiel. Diese sind als Symbol auf der Rückseite mancher Karten abgebildet.

Ab jetzt gilt: Gewinnt ein Spieler eine Suchkarte und nimmt diese an sich, schaut ihr zunächst, ob auf der Rückseite der **nächsten Karte** eines dieser Symbole abgebildet ist:



Sandsturm



Skorpion



Superkräfte



Duell

Ist dies der Fall, führt ihr **zuerst** die entsprechende Sonderaktion aus und setzt danach das normale Spiel fort. Für alle Sonderaktionen gilt: Nachdem die Sonderaktion durchgeführt wurde, spielt immer der linke Nachbar des Spielers weiter, der zuletzt eine Pyramide verschoben hat.

Die Sonderaktionen im Überblick:



Sandsturm: Durch den Sandsturm wird das Spiel einmal um 90 Grad (= eine Vierteldrehung) im Uhrzeigersinn gedreht. Danach wird die Karte wie gewohnt aufgedeckt und die Suche geht weiter.



Skorpion: Diese Karte wird **zunächst nicht aufgedeckt**. Der Skorpion wacht über die Schätze des Pharaos und greift jeden an, der es wagt einen Schatz anzurühren.

Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, verschiebt ihr alle reihum jeweils eine Pyramide. Dabei darf die zuletzt bewegte Pyramide nicht nochmals verschoben werden.

Dies macht ihr so lange, bis einer von euch auf einen beliebigen Schatz trifft. Dieser Spieler wird vom Skorpion erwischt und muss eine beliebige seiner zuvor gewonnenen Suchkarten an seinen rechten Nachbarn verschenken.

Danach wird die Suchkarte mit dem Skorpion wie üblich umgedreht, und das Spiel geht wie gewohnt weiter.

Hinweis: Hat der Spieler, der eine Karte abgeben müsste, noch keine Karte gewonnen, erhält sein rechter Nachbar die oberste Karte des Stapels (= die Karte mit dem Skorpion auf der Rückseite). Das Spiel geht dann weiter wie gewohnt.



Superkräfte: Dreht die Karte wie gewohnt um: Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, erhält jeder von euch reihum Superkräfte: Auf der Suche nach dem aktuellen Schatz dürft ihr anstatt *einer* Pyramide *beliebig viele* Pyramiden einer Reihe verschieben (also 1 – 7 Pyramiden auf einmal). So könnt ihr eine größere Entfernung zurücklegen und schneller von einem Spielfeldrand zum anderen gelangen. Deckt ihr beim Schieben einen falschen Schatz auf, endet euer Zug und euer linker Nachbar ist an der Reihe und kann die Superkräfte nutzen. Es geht so lange reihum, bis einer von euch den richtigen Schatz findet. Danach verliert ihr eure Superkräfte wieder und das Spiel geht wie gewohnt weiter.



Duell: Deckt diese Karte **zunächst nicht auf**. Der Spieler am Zug und sein linker Nachbar liefern sich nun ein Duell:
Beide Spieler legen je **eine** ihrer bereits gewonnenen Suchkarten offen vor sich auf den Tisch. Dabei dürfen die abgebildeten Schätze nicht identisch sein. Hat einer der Duellanten noch keine Karte gewonnen, zieht er die Suchkarte direkt unter der Duellkarte aus dem Stapel und legt diese offen vor sich aus. Der Spieler, der am Zug ist, beginnt und schiebt die Pyramiden nach den gewohnten Regeln. Dabei versucht er den Schatz **des anderen Spielers** zu finden. Deckt er einen falschen Schatz auf, ist der andere Spieler an der Reihe, der wiederum den Schatz seines Gegners sucht. Der Spieler, dessen Schatz zuerst gefunden wird, hat das Duell verloren (Dies gilt natürlich auch, wenn er seinen Schatz versehentlich selbst aufdeckt!). Der Gewinner erhält beide ausgelegte Karten.
Nach dem Duell wird die Suchkarte mit dem Duell-Symbol umgedreht und das Spiel geht weiter wie gewohnt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Suchkarte gewonnen hat. Jetzt zählt jeder Spieler die Punkte auf seinen Suchkarten zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Suchkarten gewonnen hat. Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg!

Anmerkungen:

1. Wer eine Suchkarte aufdeckt, die einen gerade offenliegenden Schatz zeigt, hat Glück: Der Spieler erhält die Suchkarte. Sein Zug ist damit beendet.
2. Möchtet ihr die Schätze des Pharaos mit jüngeren Kindern suchen, dann spielt das Basisspiel ohne die Sonderaktionen, mit Ausnahme des Sandsturms.

SPIEL FÜR PROFI-SCHATZSUCHER

Wenn ihr das Basisspiel beherrscht und eine größere Herausforderung sucht, dann könnt ihr euch auf die Suche nach euren Forscher-Kollegen machen. Diese haben sich in den Pyramiden verlaufen. Je mehr Forscher ihr unter den Pyramiden findet, desto erfolgreicher werdet ihr. Doch haltet euch von den Mumien fern ...

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung gleicht dem Basisspiel mit folgenden Änderungen:

Jeder von euch erhält zunächst **einen Skarabäus-Chip**, den ihr mit der „2“ nach oben vor euch ablegt. Spielen weniger als 5 Spieler mit, kommen die übrigen Skarabäus-Chips aus dem Spiel.

Verteilt dann die Schatztafeln wie im Basisspiel und legt die Spielfläche darüber.

Nun legt ihr die restlichen **16 Chips** mit den Symbolen nach oben auf die Spielfläche und deckt sie mit den **16 goldenen** Pyramiden ab. Mischt diese 16 Pyramiden ein wenig, so dass niemand mehr weiß, worunter welcher Chip liegt, und verteilt sie dann anschließend gleichmäßig auf der Spielfläche. Am besten so, dass keine goldene Pyramide in einer Ecke steht.

Füllt dann die Spielfläche mit den roten und blauen Pyramiden auf. Die Mumie legt ihr neben dem Spiel bereit. Mischt und stapelt die Suchkarten wie gehabt und los geht's!



SPIELVERLAUF

Die Regeln aus dem Basisspiel gelten unverändert. Aber es gibt **zwei wichtige Zusatzregeln**:

1. Ihr könnt nun den Skarabäus einsetzen.
2. Habt ihr durch das Ziehen einer goldenen Pyramide einen beliebigen Schatz entdeckt, **dürft** ihr die Pyramide kippen und nachsehen, was sich unter dieser goldenen Pyramide befindet.

Zur Erinnerung: Vergesst nicht, euch die Suchkarte zu nehmen, wenn ihr den richtigen Schatz aufgedeckt habt.

Die Chips und ihre Bedeutung:



Der Skarabäus: Der Skarabäus erlaubt euch, zweimal im Spiel einen zusätzlichen Zug durchzuführen. Wenn ihr einen Schatz aufdeckt, der gerade nicht gesucht wird, könnt ihr den Skarabäus einsetzen und seid dann noch einmal am Zug.

Ihr dürft also noch einmal eine Pyramide nach der anderen bewegen, bis ihr erneut einen falschen oder den gesuchten freilegt. Nutzt ihr den Skarabäus zum ersten Mal, dreht ihr ihn anschließend auf die Rückseite. Nutzt ihr ihn ein zweites Mal, geht er aus dem Spiel.



Fluch der Mumie: Stoßt ihr auf den Fluch der Mumie, legt ihr die Mumie vor euch ab. Der Chip selbst **bleibt** jedoch unter der Pyramide liegen. Ihr müsst nun eine Runde aussetzen. Das heißt, anstelle eures nächsten Zuges legt ihr lediglich die Mumie wieder zurück neben die Schachtel. Ab jetzt dürft ihr wieder mitspielen.

Anmerkung: Deckt ein Mitspieler den Fluch der Mumie auf, während die Mumie vor euch liegt, habt ihr Glück gehabt und dürft die Mumie vor diesen Mitspieler legen. Ihr müsst in dem Fall nicht aussetzen.



Forscher: Entdeckt ihr einen Chip mit einem oder mehreren Forschern, nehmt ihr den Chip und legt ihn offen vor euch ab. Der Spieler, der am Ende die meisten Forscher gefunden hat, erhält **zusätzliche 6 Punkte**.

Der Spieler mit den zweitmeisten Forschern erhält **zusätzliche 3 Punkte** und der Spieler mit den drittmeisten Forschern erhält **2 zusätzliche Punkte**. Haben mehrere Spieler gleich viele Forscher gefunden, erhalten alle diese Spieler die entsprechenden vollen Punkte und die nächste Platzierung entfällt.



DIE SOLO-VARIANTE

Du kannst dich auch allein der Herausforderung stellen:
Je mehr Schätze du findest, desto klangvoller ist der Titel, den der Pharao dir verleiht (s.u.)!

Die Vorbereitung verläuft wie im Basisspiel (Du benötigst also keine Materialien aus dem Profispiel). Es wird ohne die Sonderaktionen auf den Karten gespielt, mit Ausnahme des Sandsturms.

Decke die oberste Suchkarte auf und lege sie offen vor dir ab. Anschließend suchst du diesen Schatz entsprechend der Basisregeln. Legst du dabei einen nicht gesuchten Schatz frei, musst du diese Suchkarte leider in die Schachtel zurücklegen und eine neue aufdecken. Mach dich dann auf die Suche nach dem neuen Schatz.

Deckst du eine Suchkarte auf, die den gerade offenliegenden Schatz zeigt, darfst du die Karte behalten. Wie viele Schätze hast du gefunden, wenn alle Suchkarten verbraucht sind?

DIE ERFOLGSSKALA

Mehr als 20 Suchkarten	Pharao	9 oder 10 Karten	Schreiber
19 oder 20 Karten	Hohepriester	7 oder 8 Karten	Bauer
17 oder 18 Karten	Großwesir	5 oder 6 Karten	Nilschiffer
15 oder 16 Karten	Baumeister	3 oder 4 Karten	Kameltreiber
13 oder 14 Karten	Leibwache	1 oder 2 Karte(n)	Wasserträger
11 oder 12 Karten	Einbalsamierer	0 Karten	Wüstenkäfer

© 1997/2006/2015 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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

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

220934