

Der Schatz des Pharaos

Ein Kartenspiel von Wolfgang Kramer

Spieler: 2 - 6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 20 - 30 Minuten

Inhalt: 7 Spielfiguren

56 Pyramidenkarten (bestehend aus 40 Ausrüstungs- und 16 Sonderkarten)

9 Abenteuerkarten

1 Pharaokarte

Spielziel:

Die Spieler befinden sich in einer ägyptischen Pyramide. Jeder möchte der erste sein, der bis zum Pharaonenschatz vordringt. Der Weg zum Schatz ist jedoch gefährlich. Sechs Abenteuer müssen nacheinander bestanden werden.

Wer zuerst den Pharaonenschatz erreicht, ist der Sieger.

Die Spielkarten:

Es gibt 3 Arten von Spielkarten:

- Die Abenteuerkarten (insgesamt 9 Stück)



Die Pharaokarte



Die Pyramidenkarten (insgesamt 56 Stück)



(40 Ausrüstungskarten)



(16 Sonderkarten)

Spielvorbereitungen:

Die Abenteuerkarten

Die Abenteuerkarte mit dem Wert 12 (= Schatzkarte) wird offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Abenteuerkarten werden gemischt. Fünf Karten werden abgehoben und offen **links** nebeneinander neben die Schatzkarte gelegt. Drei Abenteuerkarten bleiben übrig - diese werden nicht benötigt und beiseite gelegt.

Die Pharaokarte

Die Pharaokarte wird offen **rechts** neben die 6 Abenteuerkarten gelegt. Die schwarze Spielfigur wird zuerst auf das Feld mit der Leiter gestellt. Sie zeigt immer an, mit welchem der vier Ausrüstungsgegenstände das nächste Abenteuer auf dem Weg zum Pharaonenschatz bewältigt werden kann.

Die Pyramidenkarten

Die Pyramidenkarten werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand. Die restlichen Pyramidenkarten werden als verdeckter Ziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Die Pyramidenkarten sind in 2 Gruppen unterteilt:

a) **Die Ausrüstungskarten**

Sie zeigen jeweils einen Ausrüstungsgegenstand: Leiter, Fackel, Seil, Spaten und den Nutzwert des Gegenstandes. Die Nutzwerte von 1 - 5 geben an, in welchem Maß die Karte beiträgt, ein Abenteuer zu bestehen.

b) **Die Sonderkarten**

Fluchkarten (4 Stück), Schutzkarten (4 Stück), Zauberkarten (8 Stück).

Die Spielfiguren

Jeder Spieler erhält 1 Spielfigur und stellt sie **links** vor die erste Abenteuerkarte.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt.

Jeder Spieler kann pro Zug zwischen 3 Möglichkeiten wählen:

1. Er nimmt 1 - 2 Pyramidenkarten vom verdeckten Ziehstapel. Damit ist der Zug beendet. **Beachte:** Man darf maximal 10 Pyramidenkarten besitzen.

2. Er tauscht 1 - 2 Pyramidenkarten aus seiner Hand mit neuen vom Ziehstapel. Dazu legt er 1 - 2 Karten aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel und nimmt sich die gleiche Anzahl Karten vom Ziehstapel. Damit ist der Zug beendet.
3. Er spielt eine Pyramidenkarte aus - in Sonderfällen auch mehrere - und bewältigt damit ein Abenteuer ganz oder teilweise. Wer ein Abenteuer ganz bestanden hat, bewegt seine Spielfigur vorwärts.

Eine dieser 3 Möglichkeiten muß der Spieler ausführen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Die schwarze Figur:

Die schwarze Figur auf der Pharaokarte bestimmt, welchen Ausrüstungsgegenstand alle Spieler jetzt einsetzen dürfen, um ein Abenteuer zu bewältigen, d.h. welche Ausrüstungskarte momentan ausgespielt werden darf. Steht die schwarze Figur im Spielverlauf z.B. auf Spaten, so können jetzt nur Ausrüstungskarten ausgespielt werden, auf denen ein Spaten abgebildet ist.

Sonderkarten (Fluch-, Schutz- und Zauberkarten) können immer ausgespielt werden, wenn man an der Reihe ist.

Karten ausspielen:

Spielt ein Spieler eine Ausrüstungskarte aus (gemäß der schwarzen Figur auf der Pharaokarte), so legt er diese offen vor sich auf den Tisch. Die Karte bleibt nachfolgend so lange auf dem Tisch liegen, bis der Spieler das gerade anstehende Abenteuer bewältigt hat. Spielt der Spieler in den folgenden Runden weitere Ausrüstungskarten aus, so werden diese ebenfalls offen auf den Tisch gelegt. Je nach der Position der schwarzen Figur auf der Pharaokarte können dies Karten mit verschiedenen Gegenständen sein.

Mit dem Ausspielen einer Ausrüstungskarte ist der Zug beendet.

Spielt ein Spieler eine Zauberkarte aus, so darf er die schwarze Figur auf der Pharaokarte auf einen anderen Ausrüstungsgegenstand versetzen (muß aber nicht) und ist nochmals an der Reihe. Die ausgespielte Zauberkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Wer eine Zauberkarte ausgespielt hat, ist gleich nochmals an der Reihe.

Spielt ein Spieler eine **Fluchkarte** aus, so müssen alle Spieler, die vor sich Ausrüstungskarten liegen haben, eine beliebige dieser Ausrüstungskarten auf den Ablagestapel legen. Dies gilt auch für den Spieler, der die Fluchkarte ausspielt. Wer keine Ausrüstungskarte vor sich liegen hat, braucht natürlich auch keine abzugeben. Die ausgespielte Fluchkarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.

Spielt ein Spieler eine **Schutzkarte** aus, legt er sie offen vor sich auf den Tisch - dort bleibt sie vorerst liegen. Wird in den folgenden Runden eine Fluchkarte ausgespielt, so kann ein Spieler diesen Fluch mit der Schutzkarte abwehren. Er kann in diesem Fall eine Schutzkarte oder eine Ausrüstungskarte auf den Ablagestapel legen. Ein Spieler kann mehrere Schutzkarten vor sich liegen haben. Mit dem Ausspielen einer Schutzkarte ist der Zug beendet und der linke Nachbar ist an der Reihe.

Ein Abenteuer bestehen:

Zu Beginn des Spiels stehen alle Spielfiguren vor der ersten Abenteuerkarte. Alle Spieler müssen zunächst dieses erste Abenteuer bewältigen. Hat ein Spieler das erste Abenteuer bewältigt, rückt er seine Spielfigur auf die erste Abenteuerkarte vor. Nun muß er das zweite Abenteuer bestehen. Hat er das geschafft, rückt er seine Spielfigur auf die zweite Abenteuerkarte vor. Nun muß er das dritte Abenteuer bewältigen, usw..

Auf jeder Abenteuerkarte ist angegeben, welchen Schwierigkeitswert (4 - 12) dieses Abenteuer aufweist. Je höher der Wert, desto schwieriger.

Es gibt 2 Möglichkeiten, ein Abenteuer zu bestehen:

1. Möglichkeit:

Der Spieler legt so lange Ausrüstungskarten vor sich ab, bis die Werte der abgelegten Ausrüstungskarten den Schwierigkeitswert der Abenteuerkarte erreichen oder überschreiten.

=> Wird der Wert der Abenteuerkarte **überschritten**, so rückt der Spieler seine Spielfigur auf die betreffende Abenteuerkarte vor und legt alle Karten, die vor ihm auf dem Tisch liegen, auf den Ablagestapel (auch Schutzkarten). Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe.

=> Wird der Wert der Abenteuerkarte **genau erreicht**, so rückt der Spieler ebenfalls zunächst seine Spielfigur auf die betreffende

Abenteuerkarte vor und legt **alle** Karten, die vor ihm auf dem Tisch liegen, auf den Ablagestapel (auch Schutzkarten). Nun hat der Spieler jedoch zwei große Vorteile. Erstens darf er, wenn er möchte, die schwarze Figur versetzen und zweitens ist er nochmals an der Reihe.

Beispiel: Wert der Abenteuerkarte = 11. Spieler Fabian legt zunächst eine Fackel mit dem Wert 2 und in der nächsten Runde ein Seil mit dem Wert 5 vor sich ab. In den nächsten beiden Runden legt er noch eine Fackel mit dem Wert 3 und danach einen Spaten mit dem Wert 1 hinzu. Auf diese Weise hat Fabian den Wert der Abenteuerkarte genau erreicht: $2 + 5 + 3 + 1 = 11$.

2. Möglichkeit:

Der Spieler wird alle seine Karten los. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so darf er sofort seine Spielfigur auf die nächste Abenteuerkarte vorrücken. Der Spieler legt alle Karten, die vor ihm auf dem Tisch liegen, auf den Ablagestapel und nimmt sich 5 neue Karten vom Ziehstapel. Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Ein Spieler, dem in einem Zug beide Möglichkeiten gelingen (er wird alle seine Karten los und er erreicht oder übertrifft den Wert der nächsten Abenteuerkarte), darf trotzdem nur auf die nächste Abenteuerkarte vorrücken. Es ist nie möglich, auf einmal zwei Abenteuerkarten vorzurücken.

Ganz wichtig: Die letzte Abenteuerkarte (mit dem Wert 12) kann nur erreicht werden, indem man nacheinander Ausrüstungskarten ablegt, deren Werte **genau** 12 erreichen. Ein Überschreiten des Wertes 12 ist hierbei also nicht erlaubt. Auch wenn man hier alle Karten los wird, hat dies keinen Vorteil. Der letzte Wert muß genau erreicht werden.

Ziehstapel:

Sollte der Ziehstapel aufgebraucht sein, so wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Ziehstapel verwendet.

Spielende:

Sieger ist, wer mit seiner Spielfigur zuerst die letzte Abenteuerkarte erreicht.

Beispiel für einen Spielbeginn (3 Mitspieler):

Die Figuren aller Spieler befinden sich links vor der ersten Abenteuerkarte. Die erste Abenteuerkarte hat den Wert 8. Die schwarze Figur der Pharaokarte befindet sich auf dem Feld mit der Leiter.

- Sabine beginnt. Sie spielt eine Leiter mit dem Wert 4 aus. Die Karte mit der Leiter legt sie vor sich ab.
Jens spielt eine Zauberkarte aus. Er versetzt die schwarze Figur auf der Pharaokarte auf das Feld mit der Fackel. Nun ist Jens nochmal am Zug. Er spielt eine Fackel mit dem Wert 5 aus. Die Karte mit der Fackel legt er vor sich auf den Tisch. Die ausgespielte Zauberkarte legt er auf den Ablagestapel.
 - Fabian nimmt sich 2 Karten vom Ziehstapel.
 - Sabine spielt eine Fackel mit dem Wert 3 aus und legt sie vor sich ab (neben ihre Karte mit der Leiter).
 - Jens spielt eine Fackel mit dem Wert 4 aus. Die Werte seiner beiden abgelegten Fackeln ($5+4 = 9$) überschreiten den Schwierigkeitswert der Abenteuerkarte! Er hat das Abenteuer somit bewältigt und rückt seine Spielfigur auf die erste Abenteuerkarte vor. Seine beiden Fackeln kommen auf den Ablagestapel.
 - Fabian nimmt sich wieder 2 Karten vom Ablagestapel.
 - Sabine spielt eine Schutzkarte aus. Sie legt sie neben ihre beiden abgelegten Karten (Leiter und Fackel).
- Usw.