

DER ZERSTREUTE  
**PHARAO**

WO STECKT NUR DIE TROMPETE  
DER SCHÖNEN NOFRETETE?



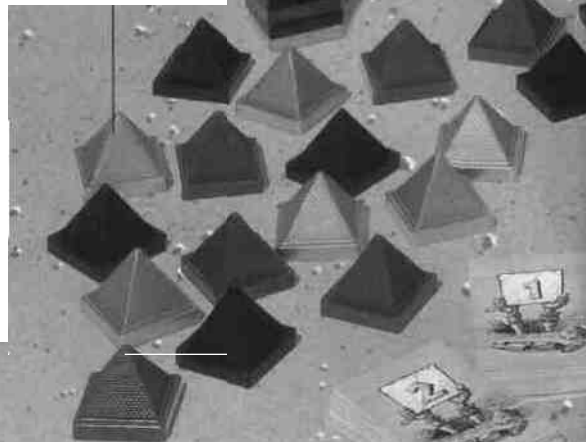
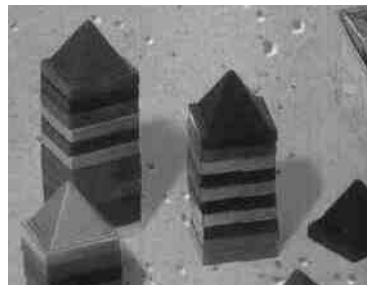
Ravensburger



Autor: Gunter Baars • Illustration: IDL • Design: IDL/Ravensburger  
Ravensburger Spiele<sup>9</sup> Nr. 26 121 5 • für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

Der steinreiche, aber leider etwas schusselige Pharao hat in seinem Leben zahlreiche Schätze aus aller Herren Länder gesammelt und in seinen Pyramiden vor Dieben versteckt. Doch leider hat er den Überblick verloren und ist sich nicht mehr sicher, wo er was vergraben hat!

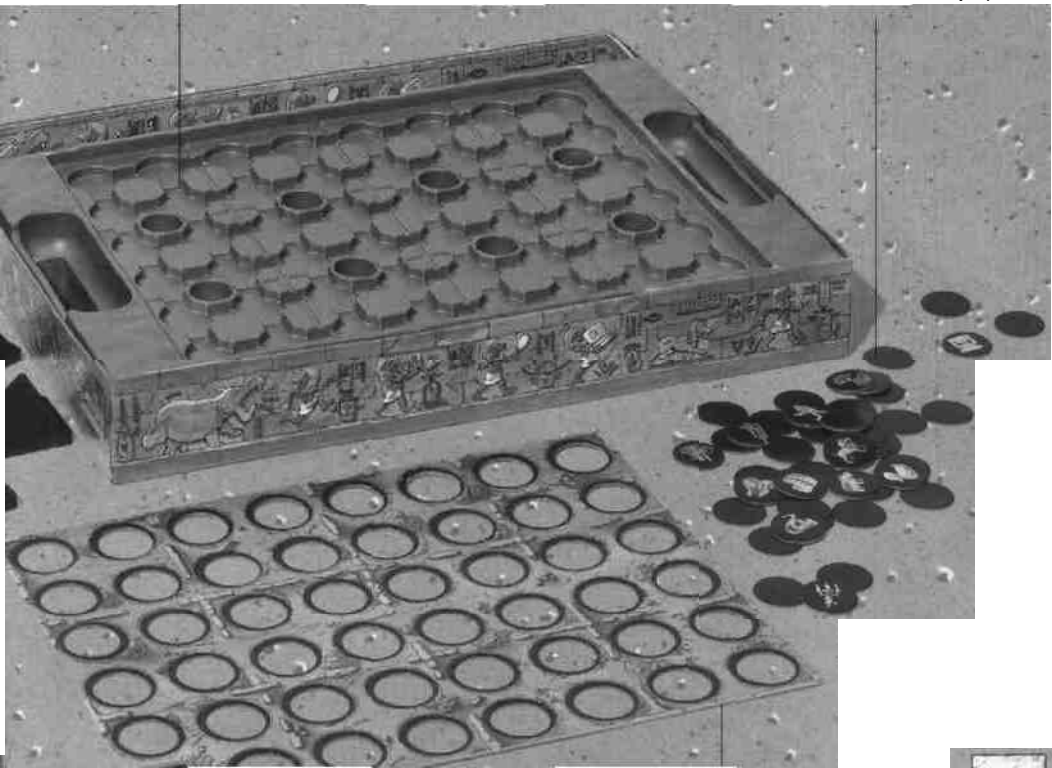
47 Pyramiden



## INHALT

1 Schachtel, in der die Schätze  
versteckt werden

48 Chips  
(12 Schatz-Chips,  
36 neutrale Chips)



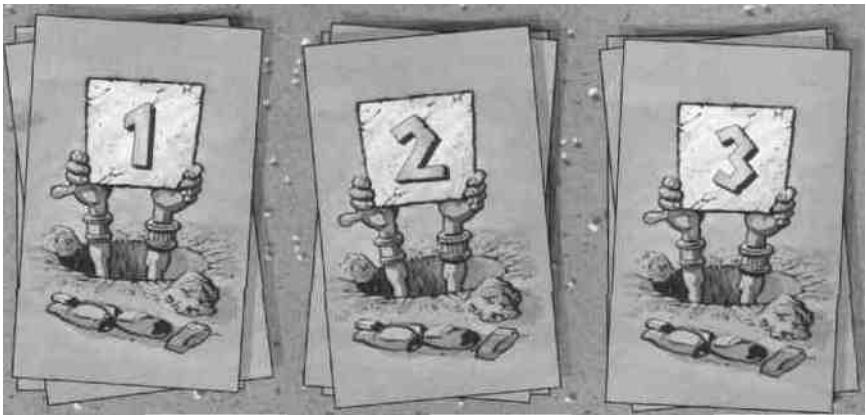
48 Karten

1 Spielplan



## VORBEREITUNG

Sortiert die Karten nach ihren drei verschiedenen Rückseiten („1“, „2“ und „3“) und mischt jeden der drei Stapel gut. Sie Werden nebeneinander auf den Tisch gelegt.



"Die Chips dürft ihr vor jedem Spiel in der Schachtel neu " verteilen. Nehmt dazu die Pyramiden und den Spielplan aus der Schachtel und schnappt euch die 48 Chips.

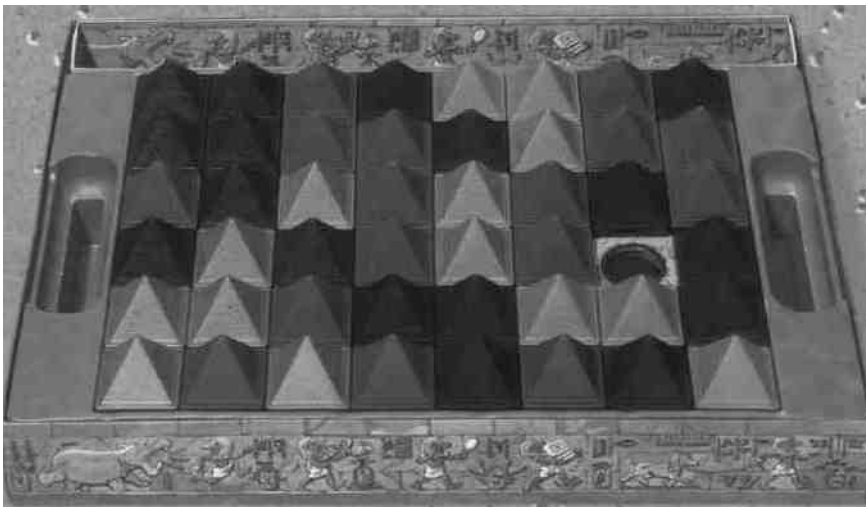


Der Spielplan ist in 12 quadratische Felder eingeteilt, die aus jeweils vier Pyramiden-Plätzen bestehen. Beim Plazieren der Schatz-Chips dürft ihr euch nun aus-



suchen, an welchen der vier Plätze eines Feldes ihr jeweils einen Schatz legen wollt (Bildseite nach oben), jeder Mitspieler darf ungefähr gleich viele Chips auf den Spielplan legen. .

Unter den Pyramiden versteckt ihr nun die Schätze, indem ihr den Spielplan in die Schachtel legt und die Pyramiden' darauf verteilt. Ein einziger Pyramiden-Platz (ohne Schatz-Chip darunter) bleibt offen.



Dann dreht ihr die Schachtel noch' einige Male im Kreis herum, so daß ganz sicher niemand mehr weiß, wo die Schatz-Chips liegen, und schon geht's los!





## SCHATZSUCHE



Zunächst spielt ihr um die Suchkarten des ersten Stapels (Rückseite „1“). Der mutigste Spieler beginnt, nach ihm **wird** im Uhrzeigersinn weitergespielt;

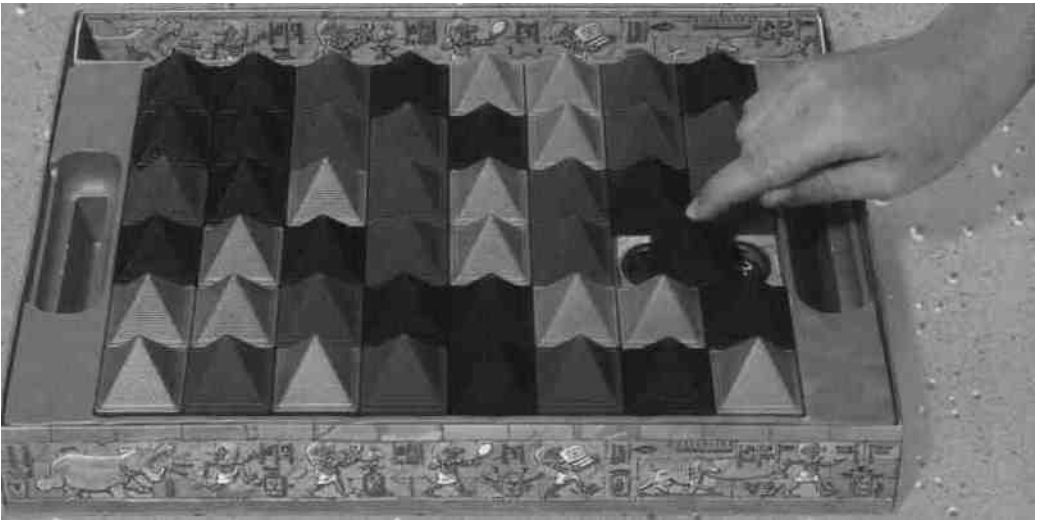
Er deckt die oberste Suchkarte auf. Die Karte zeigt den gesuchten Schatz, und die auf der Suchkarte aufgedruckte Zahl zeigt an, wie wertvoll der gefundene Schatz ist. Der Startspieler schiebt eine Pyramide auf den leeren Platz.

Nun gibt es für ihn drei Möglichkeiten:

- 1. Kein Schatz zu sehen:** Er darf gleich noch einmal eine Pyramide verschieben.
- 2. Nicht der gesuchte Schatz:** Pech gehabt! Der Spielzug ist beendet. Der linke Nachbar des Spielers kommt an die Reihe und versucht, den von seinem Vorgänger nicht gefundenen Schatz zu entdecken.



3. **Der gesuchte Schatz!** Der glückliche Spieler darf die Suchkarte vor sich verdeckt ablegen (den Schatz-Chip läßt er unverändert liegen). Anschließend ist sein Zug beendet. Sein linker Nachbar deckt die nächste Suchkarte auf und macht sich auf den Weg, um den gesuchten Schatz zu finden.



Ein Spieler darf also so lange weiterschieben, bis er entweder auf den gesuchten oder auf einen falschen Schatz trifft. Auf diese Weise bahnen sich die Spieler nach und nach einen Weg durch die Pyramiden-Landschaft.





## JETZT WIRD SERNST

Ist der erste Stapel Suchkarten aufgebraucht, nehmt ihr den zweiten (Rückseite „2“). Zusätzlich zu den Suchkarten sind hier auch Ereigniskarten eingemischt!

Deckt ein Spieler eine solche Ereigniskarte auf, dann muß er die entsprechende Anweisung auf der Karte sofort ausführen (am besten, ihr legt die Anleitung mit der letzten Seite nach oben neben den Spielplan. Dann könnt ihr immer vergleichen, was die Symbole auf den Ereigniskarten bedeuten).

Außerdem geht's **rund** in diesem 2. Teil, denn die Schachtel wird nach jedem gefundenen Schatz um 90° (also eine Viertel-Drehung) um die eigene Achse gedreht! Wollen wir doch mal sehen wer sich die Schätze und die Wege wirklich gut gemerkt hat.

## FINALE

Wurden auch vom zweiten Stapel alle Suchkarten verteilt, so nehmt ihr - als Höhepunkt quasi - den dritten Stapel (Rückseite „3“),





In dieser Finalrunde ist jeder Schatz auf der Suchkarte 4 Punkte wert, und wer bis jetzt noch nicht ganz so erfolgreich war, kann mit Grips und Glück alle anderen noch überholen.



### **Jetzt wird's richtig spannend, denn ...**

... sobald ein Spieler auf einen Schatz trifft, der gar nicht gesucht wird, scheidet er aus dem Spiel aus. Die restlichen Spieler spielen weiter.

... das Spiel endet sofort, wenn statt einer Suchkarte die Ende-Karte aufgedeckt wird.

### **DAS ENDE DES SPIELS -**

Das Spiel ist zu Ende, wenn **entweder** die Ende-Karte, die irgendwo im dritten Stapel steckt, aufgedeckt wird, oder alle Spieler in der dritten Runde ausgeschieden sind, weil sie einen falschen Schatz gefunden haben.

Nun zählt jeder die Werte seiner gesammelten Schätze zusammen. Klar, wer die meisten Punkte hat, gewinnt!



## ZUM SCHLUSS

### NOCH EINIGE ANMERKUNGEN:

- Wer keine Suchkarte hat, kann auch keine abgeben (selbst wenn eine Ereigniskarte dies von ihm verlangt) - logo!
- Wer eine Suchkarte aufdeckt, die den gerade offenliegenden Schatz zeigt, hat Glück gehabt: er darf die Suchkarte behalten, ohne eine Pyramide zu bewegen. Anschließend deckt sein linker Nachbar die nächste Suchkarte auf.
- Möchtet ihr die Schätze des Pharaos mit kleineren Kindern suchen, laßt ihr einfach die Karten des zweiten und dritten Stapels weg.
- Wer möchte, kann auch die Ende-Karte im dritten Stapel Weglassen. Das Spiel endet dann, wenn entweder alle Spieler ausgeschieden sind oder der dritte Stapel durchgespielt ist.

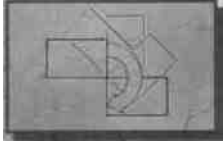
- Profi-Schatzsucher nehmen den länglichen Einsatz an der Seite aus der Schachtel heraus und schieben das Kunststoffpyramidenfeld in die Mitte. So sind die Schatz-Chips noch etwas schwerer zu finden.





## EREIGNISKARTEN

67000400041006



**Sandsturm:** Ein heftiger Sturm bringt alles durcheinander: Drehe die Schachtel um 180 Grad (halbe Drehung) und ziehe anschließend die nächste Karte vom Stapel.



**Geschenk:** Ziehe zu einem der zwölf Schätze, jeder Mitspieler, der von diesem Schatz eine oder mehrere Suchkarten besitzt, muß dir eine davon schenken.



**Risiko:** Nenne zwei Schätze (die gerade nicht offen liegen). Ziehe zuerst zum einen, dann zum anderen. Gelingt es dir, darfst du von deinem linken Nachbarn eine Suchkarte verdeckt ziehen. Schaffst du es nicht, mußt du einem beliebigen Mitspieler eine deiner Suchkarten schenken.



**Fatamorgana:** Du ziehst von deinem rechten Nachbarn eine seiner Suchkarten. Gelingt es dir, ohne Fehler zu diesem Schatz zu ziehen, darfst du diese Karte behalten. Schaffst du es nicht, mußt du deinem rechten Nachbarn eine deiner Suchkarten schenken.



**Wüstenpoker:** Ein beliebiger Mitspieler muß einen Schatz suchen, den du bestimmen darfst. Gelingt es ihm, darf er bei dir eine deiner Suchkarten verdeckt ziehen. Gelingt es ihm allerdings nicht, darfst du von ihm verdeckt eine seiner Suchkarten ziehen.



**Ende-Karte:** Der Pharaon ist zufrieden, weil alle Schätze gefunden sind. Sobald diese Karte aufgedeckt wird, ist das Spiel sofort beendet, und alle Mitspieler zählen die Punkte auf ihren Suchkarten zusammen.



© 1997 Ravensburger Spieleverlag

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



Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg

221790

**Ravensburger**

