



Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel.

Autoren: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustration: Eva Czerwenka

Spielidee: Bei diesem spannenden Geschicklichkeitsspiel versuchen die Spieler Skarabäen zu sammeln, der Mumie aus dem Weg zu gehen und den Pharaon von seinem Fluch zu befreien. Ziel des Spiels ist, mit zwei Skarabäen die Grabkammer zu erreichen und dort seine Geschicklichkeit ein letztes Mal unter Beweis zu stellen.

Spielinhalt: 1 Spielplan, 1 Mumien-Falle (= Schale mit 20 Geröllsteinen und 1 Pharaonenstab), 6 Abenteurer, 1 Mumie, 24 Skarabäen, 8 Grabkammerplättchen, 16 Pyramidenplättchen, 8 Wüstenplättchen, 1 Geröllbeutel, 1 Spielanleitung.

Vorbereitung:

- Spielplan auslegen.
- Alle Plättchen nach ihren Rückseiten sortieren, mischen und dann beliebig auf den entsprechenden Feldern des Spielplanes verteilen.
- Die Mumie auf das Feld vor der Grabkammer mit dem Gesicht in Richtung Pyramideneingang stellen.
- Spielfiguren auf das Startfeld stellen.
- Skarabäen neben dem Spielplan bereithalten.
- Mumien-Falle aufbauen:
 - ➔ Alle Geröllsteine in den Beutel geben, dann alle Steine in die Schale füllen und Pharaonenstab in die Geröllsteine stecken.

Spielablauf:

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
- Jeder Zug besteht aus zwei Phasen:
 1. Grabanlage erkunden
 - ➔ **Entweder** deckt man das **nächste, verdeckte Plättchen** auf und nimmt einen Geröllstein der entsprechenden Farbe aus der Mumienfalle
 - ➔ **Oder** man wählt die **Farbe eines schon aufgedeckten Plättchens** und nimmt diesen Geröllstein aus der Mumienfalle.

Nur wenn man den Geröllstein herausnimmt, ohne dass eine andere Kugel oder der Mumienstab herausfallen (= Gerölllawine), darf man seine Figur weiterziehen.
 2. Abenteurer bewegen

Wenn der Spieler keine Gerölllawine auslöst, darf er in beliebige Richtung bis zum nächsten Feld mit der Farbe des herausgenommenen Geröllsteins ziehen.

 - Wer eine Gerölllawine auslöst, muss zurückgehen:
 - Steht die Figur außerhalb der Pyramide zurück zum Startfeld.
 - Steht die Figur in der Pyramide zurück auf das Feld vor dem Pyramideneingang.

– Wichtige Abenteurerregeln:

 - ➔ **Skarabäusfeld:** Wer auf diesem Feld landet, bekommt einen Skarabäus. Man kann maximal 4 Skarabäen besitzen.
 - ➔ **Mumien-symbol:** Landet ein Abenteurer oder die Mumie auf einem Feld mit einem oder mehreren Mumien-symbolen, zieht die Mumie so viele Felder in ihrer Blickrichtung weiter, wie Mumien-symbole auf dem Feld abgebildet sind. Landet sie dabei wieder auf einem Feld mit Mumien-symbol, läuft sie weiter usw. Erreicht sie den Eingang der Pyramide oder die Grabkammer, dreht sie sich sofort um und läuft nun in die entgegengesetzte Richtung.

– Fluch der Mumie:

 - ➔ Landet man mit seiner Figur auf demselben Feld wie die Mumie, muss man einen Skarabäus abgeben.
 - ➔ Zieht die Mumie an der Figur eines Spielers vorbei, muss er einen Skarabäus abgeben.
 - ➔ Wer keinen Skarabäus abgeben kann, muss zum Feld vor dem Pyramideneingang zurückgehen.
 - ➔ Mit der eigenen Figur kann man gefahrlos an der Mumie vorbeiziehen.

- Zum Betreten der Grabkammer muss man mindestens zwei Skarabäen besitzen.
- Um den Pharao zu erlösen muss man beide Plättchen in der Grabkammer nacheinander erfüllen und die entsprechenden Kugeln aus der Mumienfalle nehmen – ohne dass es eine Gerölllawine gibt.

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Pharao erlösen konnte. Er gewinnt das Spiel!

Tipps und Besonderheiten:

- Spannender Spielverlauf, bei dem führende Spieler schnell zurückfallen und zurückliegende rasch aufholen können.
- Mit Varianten für oder jüngere Spieler ab 5 Jahren.