

Tutanchamun

DER SCHATZ DES PHARAO !

von Reiner Knizia

SPIELMATERIAL

- 1 Pharao-Tafel zur Punktwertung
- 1 Pyramide zum Zusammenstecken mit Sims
- 70 Schatzkärtchen (= Schätze)
- 6 große Zugsteine
- 6 kleinere Wertungssteine
- 1 Spielanleitung

SPIELBESCHREIBUNG

Im Jahre 1922 öffnen die beiden Archäologen Howard Carter und Lord Carnarvon das Felsengrab des Pharao TUTANCHAMUN im Tal der Könige. Lange waren sie auf der Suche nach den sagenhaften Schätzen gewesen. Verzweifelt wollten sie schon endgültig aufgeben. Doch jetzt wagen sie kaum ihren Augen zu trauen, als sie all die kostbaren Grabbeigaben entdecken, die weitreichende Einblicke in die hohe Kultur der Ägypter geben. An ihnen liegt es nun, ruhmreich die wertvollen Fundstücke zusammenzutragen und so das Spiel zu gewinnen.

DIE SCHATZKÄRTCHEN

Die Schatzkärtchen stellen wertvolle Funde dar, die die Spieler aufsammeln. Die Schatzkärtchen werden nachfolgend nur noch Schätze genannt.

Es gibt 15 verschiedene Schatzarten, die mit Zahlen gekennzeichnet sind. Diese geben an, wie oft ein Fundstück vorhanden ist. Von einer einzelnen Schatzart kann es 1, 2, 4, 6 oder 8 Teile geben.

Einige Schatzarten



Außerdem gibt es noch drei besondere Schatzarten,

- die Goldklumpen, die Kanopen-Deckel und die Goldmaske - die später erklärt werden.

Weitergehende interessante Informationen über die Schätze des Tutanchamuns werden auf den letzten beiden Seiten der Regel gegeben.

Die Spieler versuchen, die meisten Schätze in den einzelnen Schatzarten zu sammeln. Dafür dürfen sie bei einer Wertung auf der Pharao-Tafel mit ihrem Wertungsstein vorrücken.

DIE PHARAO-TAFEL

Auf der großen Pharao-Tafel mit der Abbildung Tutanchamuns wird mit den kleinen Wertungssteinen der jeweils aktuelle Spielstand angezeigt.

Zu Beginn erhält jeder Spieler einen Wertungsstein, den er auf eines der nummerierten Startfelder setzt - und zwar bei
2 und 3 Spielern auf Feld 26
bei 4 Spielern auf Feld 20
bei 5 Spielern auf Feld 16
bei 6 Spielern auf Feld 14

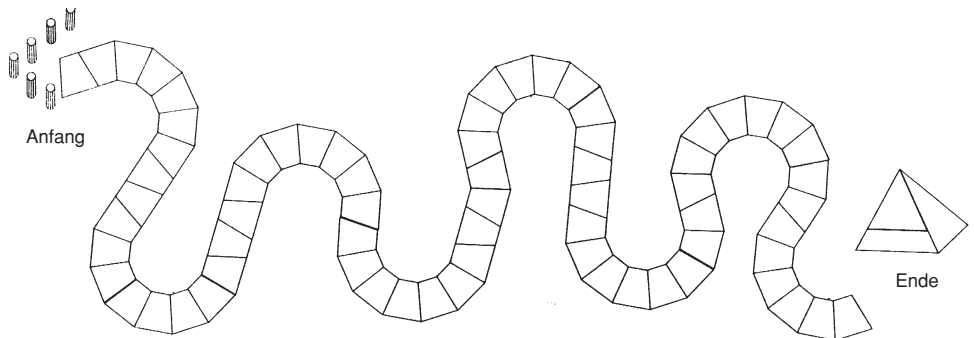
Die Wertungssteine werden auf der Pharao-Tafel gegen den Uhrzeigersinn gezogen. Wer als erster das große Zielfeld ohne Zahl auf der Stirn des Pharao erreicht, gewinnt das Spiel.

DIE LAUFBAHN

Bei TUTANCHAMUN gibt es keinen festen Spielplan, sondern eine Laufbahn, die aus den Schätzen vor jedem Spiel neu zusammengesetzt wird.

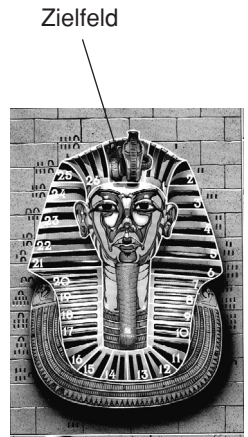
Vor dem ersten Spiel werden die Schätze und die Pyramidentteile vorsichtig aus dem Tableau gelöst.

Anschließend wird das dreieckige Kärtchen mit der Goldmaske aussortiert, die übrigen Schätze werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und von zwei Spielern zu einer beliebigen Laufbahn ausgelegt. Es wird festgelegt welcher Spieler Richtung Anfang legt und welcher Spieler Richtung Ende. Anschließend beginnen sie in der Mitte, drehen einzeln die Schätze um und legen sie aufgedeckt in zwei Richtungen aus.



Die Pyramide wird zusammengesteckt und das Kärtchen mit der Goldmaske auf den Sims gesetzt. Die Pyramide wird an das Ende der Laufbahn gestellt. Jeder Spieler wählt eine Farbe für seine Spielsteine aus und setzt seinen Zugstein an den Anfang der Laufbahn.

Wertungssteine auf Startfeld



Laufbahn beliebig zusammensetzen

Pyramide an das Ende der Laufbahn stellen
Zugsteine an den Anfang der Laufbahn stellen

Reihum im Uhrzeigersinn

SPIELVERLAUF

Es wird ausgelost wer beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die Spieler dürfen mit ihren Zugsteinen **nur** in Richtung Pyramide ziehen. Die Weite der einzelnen Züge bestimmen die Spieler selbst. Den Schatz, auf dem der Zug endet, sammelt der Spieler ein.

Das letzte Kärtchen einer Schatzart löst jeweils eine Punktwertung aus, und die Wertungssteine werden auf der Pharao-Tafel entsprechend gezogen. Wenn ein Spieler über das Ende der Laufbahn hinauszieht, endet für ihn das Ziehen. An den Wertungen nimmt er jedoch weiterhin teil.

Wer auf der Pharao-Tafel zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

EIN SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus drei Schritten, die nacheinander durchgeführt werden:

1. Zugstein versetzen

Zugstein beliebig vorwärts setzen

Wer an der Reihe ist, zieht mit seinem Zugstein beliebig weit vorwärts neben einen Schatz und schiebt ihn aus der Laufbahn. Gezogen werden darf **nur vorwärts** in Richtung zur Pyramide, niemals rückwärts

2. Schatz aufnehmen

Schatz aufnehmen und offen ablegen

Den Schatz legt er offen vor sich ab. Handelt es sich dabei um den letzten Schatz einer Schatzart, so kommt es jetzt sofort zu einer Wertung.

3. Schätze abräumen

Zurückgebliebene Schätze abräumen

Nach jedem Zug wird geprüft, ob hinter dem letzten Zugstein (dem am weitesten von der Pyramide entfernten) noch Schätze zurückgeblieben sind. Diese werden dann nacheinander abgeräumt.

Zuerst wird das am weitesten zurückliegende entfernt, danach die übrigen. Die Schätze werden nach den verschiedenen Schatzarten getrennt und offen so ausgelegt, daß jeder Teilnehmer sehen kann, welche bereits aus dem Spiel sind.

Auch durch das Abräumen können Wertungen erfolgen.

WERTUNG

Der letzte Schatz einer Schatzart führt zur Wertung

Wenn der gerade aufgenommene Schatz der letzte einer Schatzart ist, kommt es zu einer Wertung.

Auch durch das Abräumen von Schätzen sind Wertungen möglich. Diese werden dann **nacheinander** in der Reihenfolge des Abräumens durchgeführt.

AUSFÜHRUNG DER WERTUNG

Zunächst wird festgestellt, wer von der zu wertenden Schatzart die meisten Schätze besitzt. Dieser Spieler darf seinen Wertungsstein auf der Pharao-Tafel um so viele Felder vorrücken, wie die Zahl auf dem Schatz angibt - also 1, 2, 4, 6, oder 8 Felder.

Meiste Schätze:
volle Punktzahl

Anschließend darf der Spieler, der die zweitmeisten Schätze dieser Schatzart besitzt, seinen Wertungsstein um die Hälfte der angegebenen Punkte vorrücken. Alle übrigen Spieler mit Schätzen in dieser Schatzart erhalten keine Punkte.

Zweitmeiste Schätze:
halbe Punktzahl

Beispiel: Der letzte Schatz einer Schatzart mit dem Wert 6 wurde aufgenommen. Da bereits drei Schätze dieser Schatzart abgeräumt wurden, darf Axel, der zwei Schätze hat, seinen Wertungsstein 6 Felder weiterziehen. Beate mit einem Schatz darf noch 3 Felder vorrücken.

Kommt es zu einem Patt um den ersten Platz, bei dem zwei Spieler die meisten Schätze einer Schatzart besitzen, so dürfen beide nur die halbe Punktzahl des Schatzes vorrücken. Einen zweiten Platz gibt es dann nicht. Besitzen mehr als zwei Spieler die meisten Schätze, dann gehen alle leer aus.

Patt um 1. Platz:
zwei Spieler halbe
Punktzahl,
mehr als zwei
Spieler keine Punkte

Beispiel: Der letzte Schatz einer Schatzart mit dem Wert 6 wurde aufgenommen. Axel und Beate haben je drei Schätze. Axel und Beate dürfen mit ihrem Wertungsstein je 3 Felder vorrücken.

Gibt es zwar einen eindeutigen ersten Platz, aber mehrere Spieler mit den zweitmeisten Schätzen, so werden für den zweiten Platz keine Punkte vergeben.

Patt um 2. Platz:
keine Punkte

Nach einer Wertung werden die gewerteten Schätze aus dem Spiel genommen.

Durch den Einsatz von Kanopen-Deckeln oder Goldmaske kann man seine Chancen bei einer Wertung verbessern, wie später noch erläutert wird.

SONDERWERTUNG BEI ZWEI SPIELERN

Wenn nur zwei Personen TUTANCHAMUN spielen, erhält nur derjenige die volle Punktzahl, der die meisten Schätze einer Schatzart besitzt. Für den zweiten Platz und in Pattsituationen gibt es gar keine Punkte. Der Einsatz von Kanopen-Deckeln oder Goldmaske ist auch hier möglich.

Nur Punkte
für 1. Platz

BESONDERE SCHÄTZE

Es gibt drei besondere Schätze, die selbst zwar keine Wertungspunkte bringen, jedoch zusätzlich Aktionsmöglichkeiten bieten:

An Mitspieler geben,
Schatz wegnehmen
und behalten



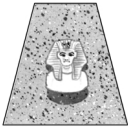
Mitspieler zieht
Wertungsstein 1 Feld vor

1. Goldklumpen

Es gibt drei Schätze mit Goldklumpen. Wer einen solchen Schatz aufnimmt, muß ihm **sofort** an einen Mitspieler seiner Wahl weitergeben. Diesem darf er nun einen beliebigen Schatz einer Schatzart wegnehmen, von der auch er selbst mindestens eins besitzt und legt ihn zu seinen Schätzen.

Der beraubte Spieler zieht zum Ausgleich mit seinem Wertungsstein auf der Pharao-Tafel ein Feld vor. Anschließend wird der Goldklumpen aus dem Spiel genommen.

Joker bei Wertungspatt



2. Kanopen-Deckel

Es gibt drei Kanopen-Deckel. Das Aufnehmen dieses Schatzes hat zunächst noch keine Auswirkung. Wenn es bei einer Wertung zu einer Pattsituation kommt, kann es jedoch wirkungsvoll eingesetzt werden.

Wer an einem Patt beteiligt ist, kann es einsetzen und somit das Patt für sich entscheiden. Setzt ein anderer Pattspieler einen Kanopen-Deckel ein, so stellt er wieder ein Patt zwischen diesen beiden Spielern her. Durch Einsatz eines zweiten Kanopen-Deckels kann dann einer der beiden Spieler das Patt endgültig gewinnen. Nach der Wertung werden die eingesetzten Kanopen-Deckel aus dem Spiel genommen.

Joker bei Wertung



3. Goldmaske

Der dreieckige Schatz mit der Goldmaske Tutankhamuns befindet sich ganz am Ende der Laufbahn, an der Pyramide. Diesen Schatz bekommt der Spieler, der als erster über die Laufbahn hinauszieht.

Bei einer Wertung kann er die Goldmaske als Joker einer beliebigen Schatzart zuordnen, von der er schon mindestens einen Schatz besitzt. Es zählt dann als vollwertiger zusätzlicher Schatz dieser Schatzart. Es ist auch erlaubt, die Goldmaske zusammen mit Kanopen-Deckeln einzusetzen.

Nach der Wertung wird die Goldmaske aus dem Spiel genommen.

SPIELENDE

Das Spiel endet in zwei Fällen:

1. Ein Spieler erreicht als erster mit seinem Wertungsstein das Zielfeld auf der Pharao-Tafel. Dieser Spieler gewinnt. Weitere Wertungen werden nicht vorgenommen, auch nicht für den 2. Platz

Erster Spieler erreicht Zielfeld und gewinnt

oder

2. Alle sind mit ihren Zugsteinen über das Ende der Laufbahn hinausgezogen. Es gewinnt der Spieler, dessen Wertungsstein dem Zielfeld auf der Pharao-Tafel am nächsten ist.

Alle Spieler sind am Ende der Laufbahn, vorderster Spieler gewinnt

Sind mehrere Spieler gleich weit gekommen, so gibt es mehrere Sieger.

EINIGE TIPS FÜR DAS ERSTE SPIEL

Sehen sie sich zu Beginn des Spiels die Laufbahn genau an und achten sie darauf wo die Schätze liegen die sie sammeln wollen.

Achten sie darauf, welche Schätze die Mitspieler sammeln und welche Schätze schon raus sind. Denken sie daran, sie brauchen nicht alle Kärtchen, um die Mehrheit zu bekommen.

Manchmal kann man viele Punkte bekommen, wenn man den letzten Schatz einer Schatzart aufnimmt und die anderen Schätze schon abgeräumt wurden.

Man braucht nicht immer die Mehrheit in einer Schatzart. Als einziger zweiter kann man mit geringem Aufwand häufig viele Punkte holen.

Sammeln sie nicht nur die 8er-Kärtchen. Oft endet das Spiel, bevor diese zur Wertung kommen.

Stürmen sie mit ihrem Zugstein nicht zu weit nach vorne. Hinten haben sie mehr Einfluß.

Die Goldklumpen sind immer auch eine Bedrohung. Lassen sie diese liegen, setzt ein Mitspieler den Goldklumpen vielleicht gegen sie selbst ein.

Mit der Goldmaske können sie ein Patt erzwingen und dann mit Kanopen-Deckeln für sich entscheiden. Dennoch sollten sie nicht zu sehr der Maske hinterherjagen. Wenn sie nicht mehr ziehen können, haben sie keinen Einfluß mehr.

Sie werden sehen, TUTANCHAMUN bietet Ihnen eine Vielzahl von Möglichkeiten, die sie nach wenigen Spielen selbst entdecken.

Viel Spaß dabei.

Einige Interessante Bemerkungen zu den Schätzen TUTANCHAMUNS

Als Tutanchamun im Jahre 1332 vor Chr. starb, war er nicht einmal 17 Jahre alt geworden. Bereits mit 8 Jahren hatte der als Kindkönig bekannt gewordene Pharao den Thron bestiegen. Heute wird sein Name vor allem mit dem einzigen nahezu unversehrten Königsgrab in Verbindung gebracht, das weitreichende Einblicke in die hohe Kultur des alten Ägypten erlaubt.

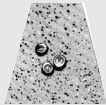
Die im Spiel verwendeten Schatzkärtchen stellen nur einen Bruchteil der Fundstücke dar, die im Felsengrab Tutanchamuns im Tal der Könige entdeckt wurden. Insgesamt sind es mehr als 5.000 Einzelstücke.



Goldmaske - Aus purem Gold, mit Halbedelsteinen und Glasimitationen besetzt, besteht die Totenmaske Tutanchamuns, die seiner Mumie über Kopf und Schulter gestülpt war.



Kanopen-Deckel - Verschluss für Kanopenbehälter. In Kanopen wurden die für die Mumifizierung entfernten Eingeweide der Verstorbenen bestattet.



Goldklumpen - Gold war nicht nur Wertobjekt, sondern auch beliebtes Gestaltungsmaterial. Die Ägypter waren für ihre Goldschmiedekunst berühmt.



Thronessel - Prachtvoller Zeremonialstuhl für feierliche Anlässe.



Kartuschenruhe - Truhe in Form einer Königskartusche. Die Königskartusche ist ein verzierter Ring um den Geburtsnamen des Königs in Hieroglyphenschrift.



Brettspiel - Einfaches Laufspiel mit Holz- und Knochenstäbchen statt eines Würfels und zum Teil kulthafter Bedeutung.



Selket - Eine der Schutzgöttinnen, die sich der Verstorbenen im Jenseits annehmen.



Uschebti - Diese Menschenfiguren sollen dem Verstorbenen im Jenseits dienen und an seiner Stelle Arbeiten verrichten.

König mit Harpune - Rituelle Darstellung des Kampfes des Pharaos gegen das Böse.



Alabasterflasche - Trinkbehälter aus königlichem Haushalt.



Alabasterlampe - Öllampe, die das allmorgendliche Auftauchen der Lotusblanze aus dem Wasser und ihr Erblühen darstellt.



Alabasterkelch - Trinkgefäß in Form einer voll erblühten Lotusblume.



Spiegelkasten - Kostbar verzierter Aufbewahrungsbehälter für einen Spiegel.



Dolch und Scheide - Der Dolch mit gehärteter Goldklinge ist ein eindrucksvolles Beispiel altägyptischer Goldschmiedekunst.



Krummstab und Zepter - Der Stab ist das Machtzeichen des Totengottes Osiris. Im Alltag diente ein Krummstab den Viehhirten, um die Hinterläufe der Tiere zu fassen. Das Zepter ist ein rein dekoratives Befehlszeichen.



Pantherkopf - Das Pantherfell ist eine seit ältester Zeit von Priestern getragene Amtstracht. Der Pharaos war zugleich auch Hohepriester.



Skarabäen-Armband - Wertvoll gestaltete Kombination aus Schmuckstück und Amulett. Der Skarabäus ist ein Mistkäfer, der den Ägyptern heilig war.



Falken-Pektoral - Dekoratives Schmuckstück und zugleich magisches Schutzamulett, das an einer Kette auf der Brust getragen wurde.

