



**EIN SPIEL FÜR 1 - 5 SPIELER AB 8 JAHREN
VON MARK „KRIMSU“ SIENHOLZ**

Thema

Die Spieler sind Grabräuber und versuchen in eine von ihnen entdeckten Pyramide möglichst tief vorzudringen und Schätze zu finden.

Ausstattung

- 5 Pyramiden-Spielplatten
- 5 × 28 nummerierte Gangplättchen (die Plättchen 6-14 sind doppelt vorhanden)
- 5 × 3 Feldmarker (weiß, grau, schwarz)
- 5 × 12 Schatzsteine (je 3 × rot, 4 × grün, 5 × blau)
- 5 Grabräuber (gelb, rot, grün, blau, lila)
- 28 Zahlenkarten (1-5, 2 × 6-14, 15-19)

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler platziert seine Spielplatte vor sich und legt seine Gangplättchen offen – nach Zahlen sortiert – vor sich aus. Um Platz zu sparen, werden die Doppelten (6-14) aufeinander gelegt.
- Jeder bekommt zudem einen Grabräuber, drei Feldmarker und zwölf Schatzsteine.
- Die Zahlenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel zwischen den Spielern ausgelegt.
- Zettel und Stift werden zum Aufschreiben der Siegpunkte bereit gelegt.

Spielzusammenfassung

Die Spieler legen nach und nach ihre Gangplättchen auf ihre Spielplatten und versuchen mit diesen **einen** möglichst langen Gang zu bilden. Zusätzlich werden Schatzsteine platziert. Für beides gibt es Siegpunkte, die den Gewinner des Spiels ausmachen.

Das Spiel

A. Der Gang

Ein Spieler dreht die jeweils oberste Zahlenkarte um. Alle Spieler nehmen nun das Gangplättchen mit der gezeigten Nummer und legen es genau auf eines der Quadratfelder der Spielplatte. Die Spieler können frei entscheiden, wo und wie gedreht sie das Plättchen legen.

Haben alle Spieler das Plättchen gelegt, entscheiden die Spieler, ob sie Schatzsteine platzieren wollen. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Der Spieler kann genau **einen** Schatzstein in ein Einzel-Feld platzieren, das komplett von 4 Wänden eingerahmt werden kann. Es muss zu diesem Zeitpunkt noch nicht ganz eingerahmt sein. Diese Stellen sind auf den Gangplättchen mit einem Skarabäus markiert.
- Es dürfen nur Schatzsteine in dem **gerade** gelegten Plättchen platziert werden.
- Punkte gibt es nur für Schatzsteine, die am Ende des Spiels komplett von 4 Wänden eingerahmt sind und am Gang des Grabräubers liegen (siehe auch **Ende des Spiels**). Schatzsteine **im Gang** sind nichts wert.
- Im Grundspiel sind alle Schatzsteine gleichwertig. Die verschiedenen Farben der Schatzsteine haben erst in der Profivariante eine Bedeutung.
- Die drei Eingänge der Spielplatten gelten als offen. Sollten diese Stellen als Gang oder Schatzkammer genutzt werden, müssen sie geschlossen werden.

Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, dreht der Spieler zur linken die nächste Zahlenkarte um usw.

B. Der Grabräuber

Spätestens, wenn das dritte Plättchen platziert wurde, muss ich jeder Spieler entscheiden, a) an welchem Pyramideneingang und b) an welcher Seite des gewählten Pyramideneingangs (rechts oder links) er mit seinem Grabräuber startet. Der Pöppel wird dann an diese Position gestellt. Geht von diesem Eingang bereits ein Gang weg, wird der Grabräuber so weit wie möglich diesen Gang entlang gezogen. Bei jeder Erweiterung des Gangs wird der Grabräuber bis zum neuen Ende weitergezogen.

Die Feldmarker

Zur besseren Zählung am Schluss des Spiels setzt jeder Spieler auf dem 15., 30. und 45. Feld seines Ganges den weißen, grauen und schwarzen Feldmarker.

Ende des Spiels

Sind alle 25 Felder der Spielplatte mit Gangplättchen belegt, endet das Spiel. Es bleiben immer drei Plättchen übrig.

Nun findet die Wertung statt.

Jeder Spieler zählt die Einzelfelder seines Gangs, beginnend beim Eingang der Pyramide, den er gewählt hat. Er erhält einen Siegpunkt für jedes Gangfeld.

Außerdem gibt es für jeden Schatzstein zwei Siegpunkte, wenn er komplett von vier Wänden eingerahmt ist und mit mindestens einer Seite am Gang des Grabräubers anliegt. Schatzsteine, die diese Vorgaben nicht erfüllen, werden vom Spielfeld genommen und nicht gewertet.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



Profi-Variante

Die Schatzsteine haben nun folgende Werte:

Farbe	Blau	Grün	Rot
Punkte	1	2	3

Für jeden zu wertenden Schatzstein wird bei der Wertung außerdem überprüft, an welcher Position im Gang er liegt.

Dabei ist die Seite eines Schatzfeldes, die – vom Eingang gezählt – zuerst an den Gang angrenzt, als entscheidend für die Wertung.

Der Wert des Schatzsteins wird mit dem jeweiligen Gangfeld-Wert multipliziert.

Gangfeld	1-15	16-30	31-45	> 45
Punkte	x1	x2	x3	x4

Die Spieler zählen ansonsten, wie im Grundspiel, die Siegpunkte durch die Anzahl der Gangfelder und die Siegpunkte der Schätze zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Das Solo-Spiel

Im Solo-Spiel zieht der Spieler die Karten und legt die Plättchen genau wie sonst auch und versucht für sich allein einen möglichst hohen Punktwert zu erzielen.

Dabei kann er die Grundvariante oder die Profivariante des Spiels verwenden.

Optionale Regel: Das Wetten der Grabräuber

Jeder Spieler bekommt zusätzlich ein Hoch-/Niedrig-Plättchen, und die Sonderschätze werden bereitgelegt.

Mit dieser Regel können die Spieler zusätzliche Schätze zum Platzieren bekommen.

Die Sonderschätze haben dabei einen Wert von jeweils 4 Punkten.

Die Zahlenkarten werden beim Aufdecken in 5 Gruppen à 5 Karten ausgelegt.

Während der ersten fünf Karten passiert noch nichts. Bevor jedoch die sechste Karte umgedreht wird, startet das Wetten der Grabräuber.

Die Wetten finden in drei Runden zu je fünf Karten statt.

Die Grabräuber wetten bei jeder der nächsten fünf Karten darauf, ob diese höher oder niedriger als die davor aufgedeckte.

Dazu nehmen sie, bevor eine neue Zahlenkarte aufgedeckt wird, entweder ihr Hoch- oder Niedrig-Plättchen und legen es verdeckt vor sich ab.

Damit zeigen sie an, worauf sie bei der nächsten Zahlenkarte wetten: auf einen höheren oder einen niedrigeren Wert.

Wenn die Zahlenkarte umgedreht wurde, zeigen die Spieler ihr abgelegtes Plättchen. Nun ergeben sich folgende Ergebnisse:

- **Der Spieler hat richtig getippt.** Er bleibt in der Wett-Runde dabei.
- **Es wurde eine Zahlenkarte gleicher Nummer gezogen.** Alle Spieler bleiben in der Wett-Runde dabei.
- **Der Spieler hat nicht richtig getippt.** Für ihn ist diese Wett-Runde beendet, er kann aber bei der nächsten Wett-Runde wieder einsteigen.

Jeder Spieler, der alle fünf Karten einer Wett-Runde richtig getippt hat, bekommt am Ende der Wett-Runde einen der ausliegenden Sonderschätze.

Die erbeuteten Schätze können in jedem weiteren Zug auf dem Spielfeld platziert werden.

