

Im Bann der Mumie

Ein Spiel für 3 bis 5 Personen ab 16 Jahren
Autor: Henning Poehl, Grafiken: Markus Bülow

Inhalt

A) Worum geht es?.....	2	b.1.3. Kampf mit der Mumie.....	12
B) Spielmaterial.....	2	b.2. Auswerten der Angriffe anderer Charaktere	13
C) Spielaufbau.....	3	c) Im Casino spielen.....	14
D) Spielablauf.....	5	4. Marktphase.....	14
1. Vorbereitungsphase.....	5	a) Mumie - Fäulnis.....	14
a) Charaktere - Startspielerkarte & Freundin	5	b) Charaktere – Ausrüstung & Hilfskräfte.....	14
a.1. Weitergeben der Startspielerkarte.....	5	b.1. Durchführen von Lohnerhöhungen.....	14
a.2. Die Freundin geht „Tee trinken“.....	5	b.2. Tasche und Safe.....	14
b) Mumie - Verstecken eines Fundstücks.....	5	b.3. Stehlen & Handeln.....	14
2. Planungsphase	5	b.3.1. Stehlen.....	15
a) Charaktere – Ausspielen von Aktionskarten.....	5	b.3.2. Handeln.....	15
a.1. Erforschen neuer Grabungsstätten.....	6	b.4. Sonderfall beim Handeln.....	15
a.2. Erforschen fremder Grabungen.....	6	E) Spielende und Gewinner.....	16
a.3. Beginnen von Ausgrabungen	6	F) Anhang.....	17
a.4. Job-Angebote.....	7	1. Erläuterungen zu besonderen Karten.....	17
a.5. Graben.....	7	a) Sonderkarte des Archäologen.....	17
a.6. Grabraub	7	b) Das Dynamit des Ganoven.....	17
a.7. Aktivieren inaktiver Grabungsaktionen.....	8	c) Die Kontrolle der Okkultistin.....	17
a.8. Sonderaktionen.....	8	d) Die Observation des Agenten.....	17
a.9. Eintritt ins Casino.....	8	e) Der kleine Junge (Einheimischer).....	18
a.10. Passen.....	8	f) Die Falle.....	18
b) Mumie – Mumienkarten oder Käferkarten.....	9	2. Sonderfälle.....	18
b.1. Ausspielen von Mumienkarten.....	9	a) Was, wenn kein Sand mehr da ist?.....	18
b.2. Ausspielen von Käferkarten.....	10	b) Was, wenn kein Käferangriff mehr da ist?.....	18
b.3. Umverteilen ausliegender Käferkarten.....	10	c) Was ist, wenn kein Geld mehr da ist?.....	18
b.4. Aufnehmen der Sandsturmkarte.....	10	G) Regelfragen.....	19
3. Ausführungsphase	11	H) Impressum.....	19
a) Rückzug.....	11	I) Danksagung.....	19
b) Graben.....	11	J) Übersicht zu einer Spielrunde.....	20
b.1. Auswerten der Angriffe der Mumie.....	12		
b.1.1. Schrecken und Wagemut.....	12		
b.1.2. Panische Flucht.....	12		

A) Worum geht es?

Die Spieler übernehmen verschiedene Charaktere, die in das Grab eines unbekanntes Pharaos eindringen, um an dessen Schätze zu kommen. Diese Schätze haben unterschiedlichen Wert für sie.

Doch auf dem Grab liegt ein alter Fluch, der die Mumie des Pharaos ruhelos in ihrer Grabstätte umherwandern lässt. Die Mumie, ebenfalls von einem Spieler geführt, wird die Schändung ihrer Grabstätte bitter rächen.

Ihre Anwesenheit macht sich durch das Auftauchen dämonischer Käfer bemerkbar. Bösartige Insekten, die unter dem Einfluss der finsternen Mächte abartig mutiert sind.

Die Spieler können den Fluch der Mumie nur brechen, wenn sie ihren Sarkophag mit dem mumifizierten Körper ausgraben und sicherstellen.

Die Mumie hingegen gewinnt, wenn sie verhindert, dass ihre sterblichen Überreste in die Hände eines der Charaktere gelangt. Dann wird nichts ihren Sieg verhindern können. Gelingt es den Spielern, die Mumie zu besiegen, hat der Spieler mit dem höchsten Erlös aus den geborgenen Schätzen gewonnen. Natürlich glaubt zunächst keiner der Charaktere an „lebende“ Mumien! Daher ist der Schrecken, den die Mumie zu Beginn des Spiels verbreitet, sehr gering, wodurch sich manch einer auf leichtsinnige Kämpfe einlässt. Mit jeder Verletzung, welche die Mumie Personen im Kampf zufügt, steigt der Schrecken, der von ihr ausgeht zunehmend, während ihre Macht immer mehr schwindet. Denn sie bezieht ihre Kraft aus ihrer Grabstätte, und mit jeder Grabung wird ein Stück dieser bösen Kräfte abgebaut. So kann es sein, dass sich am Ende niemand mehr findet, der den Mut hat, gegen eine völlig geschwächte Mumie anzutreten. Ziel der Mumie ist es, möglichst viele Teile ihrer

Grabstätte und damit ihre Kraft zu sichern sowie möglichst großen Schrecken zu verbreiten, indem sie viele Kämpfe für sich entscheidet.

Ziel der Charaktere ist es, ebendies zu verhindern. Dazu sollten sie zunächst zusammen arbeiten, um möglichst früh Kämpfe gegen die übermächtige Mumie zu gewinnen. Des Weiteren sind die Charaktere auf erfolgreiche Grabungen angewiesen, um kostspielige Ausrüstungen und weitere Grabungen finanzieren zu können.

B) Spielmaterial

2 Würfel (ein weißer und ein schwarzer)

Große Karten (56 Stück):

- 1 Startspieler/Übersichts-Karte
- 5 Mumienkarten (Mumienhand, Katzenmumie, Käfer, Amulett/Sandsturm, Falle)
- 4 Charakterkarten (Archäologe, Ganove, Okkultistin, Agent)
- 12 Ausgrabungskarten (mit Fundstücken)
- 16 Sandkarten (mit den Werten 1-5)
- 1 Casino-Karte
- 7 Hilfskräfte
- 10 Ausrüstungskarten (Revolver, Schrotflinte, Fackeln, Insektenspray usw.)

Kleine Karten (110 Stück):

- 12 Aktionskarten - Charaktere
- 11 Aktionskarten - Hilfskräfte
- 9 Käferkarten
- 3 Mumienkarten
- 4 Karten „Tasche“
- 4 Karten „Safe“
- 8 Karten „Auf dem Markt“
- 59 Geldscheine in 3 verschiedenen Größen (1.000, 5.000 und 10.000)

C) Spielaufbau

3 Spieler - Es kommen die Mumie, der Archäologe und der Ganove ins Spiel.

4 Spieler – Es kommt zusätzlich die Okkultistin ins Spiel.

5 Spieler – Es kommt zusätzlich noch der Agent ins Spiel.

Die Spieler wählen, welche Rolle sie im Spiel übernehmen.

Können die Spieler sich nicht einigen, entscheidet das Los. Über das Losverfahren entscheidet die Kreativität. Mangelt es an Kreativität, wird gewürfelt.

Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf sucht sich einen Charakter aus, dann der Spieler mit dem nächsthöheren Wert usw. (bei Gleichstand erneut würfeln).

Der Spieler der Mumie bekommt

- die 5 großen Mumien-Karten,
- die 3 kleinen Mumien-Karten und
- die 9 Käferkarten.

Der Mumien-Spieler verwaltet die Bank.

Die übrigen Spieler bekommen

- ihre große *Charakter*-Karte,
 - die 3 dazugehörigen Aktionskarten,
 - 2 Karten *Auf dem Markt* (je einmal *Stehlen* und *Handeln*) sowie
 - eine *Safe*- und eine *Taschen*-Karte.
- Außerdem erhält jeder Charakter aus der Bank einen \$ 5.000 Schein und fünf \$ 1.000 Scheine.

Die 10 Karten *Ausrüstung* und die 7 großen Karten der *Hilfskräfte* stellen zusammen den Markt dar. Diese werden offen an einer Seite des Spieltisches ausgelegt.

Zu jeder *Hilfskraft* gehören 1 bis 3 kleine Aktionskarten. Diese werden unterhalb der jeweiligen *Hilfskraft* abgelegt.

Die Casino-Karte wird am anderen Ende des Tisches ausgelegt.

Die Ausgrabungskarten werden gemischt und verdeckt als Stapel vor der Mumie abgelegt.

Die Sandkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel vor der Mumie abgelegt.

Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf erhält die Startspielerkarte.

Beschreibung Charakterkarten

Bezeichnung Symbol des Charakters. Fundstücke, die dieses Symbol tragen, sind für diesen Charakter das Doppelte wert.

Kampfkräften Basis-Kampfkraft des Charakters. Sie gilt für den Kampf gegen die Mumie und gegen Menschen. Die Kampfkraft kann durch Ausrüstung erhöht werden.

Wagemut Basis-Wagemut des Charakters, der benötigt wird, um den Schrecken der Mumie zu begegnen. Der Wagemut kann durch Ausrüstung erhöht werden.

Sonderfähigkeit des Charakters. Diese Fähigkeit gilt, wenn möglich, auch für alle Hilfskräfte, die dieser Charakter benutzt.

Beispielaktionen:

- Forschung:** Legge diese Aktion zu einer deiner Grabungsaktionen.
- Grabung:** Das Dynamic entfernt zusätzlich zwei Sandkarten.
- Sonderaktion:** Zerbrechliche Fundstücke gehen kaputt, wenn sie dabei freigelegt werden.

Zu jedem Charakter gehören drei Aktionskarten: 1 x Forschung, 1 x Grabung und eine Sonderaktion.

Spielaufbau (3 Spieler)



Auslage: Der Markt



Auslage: Spieler 1 (Archäologe)

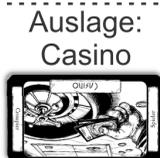
Spielfläche:
Der Platz
zwischen
den Spielern
sollte
möglichst groß
und frei sein.



Auslage: Spieler 3 (Mumie)



Auslage: Spieler 2 (Ganove)



Auslage: Casino



D) Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt und jede Runde gliedert sich in 4 Phasen:

1. Vorbereitungsphase
2. Planungsphase
3. Ausführungsphase
4. Marktphase

Da für die Mumie andere Regeln gelten als für die Charaktere, wird jede Phase für Mumie und Charaktere getrennt betrachtet.

I. Vorbereitungsphase

a) Charaktere - Startspielerkarte & Freundin

a.1. Startspielerkarte.

Der Spieler, der die Startspielerkarte besitzt, gibt sie (außer in der ersten Runde) im Uhrzeigersinn an den nächsten Charakter weiter. Die Mumie ist nie Startspieler und wird bei der Weitergabe übergangen.

a.2. Die Freundin.

Erst ab der 2. Runde einsetzbar.

Der Charakter, der die Hilfskraft Freundin erworben hat, kann ihre Aktionskarte nehmen und sie auf eine Person spielen. Die Aktionskarten der Person können in dieser Runde nicht benutzt werden.

Hinweis:

Eine Person ist eine große Karte, auf der ein *Charakter* oder eine *Hilfskraft* abgebildet ist.

Aktionskarten sind kleine Karten, die dieselbe Person zeigen. Diese Karten stellen die *Aktionen dar*, die von dieser Person durchgeführt werden können.

b) Mumie - Verstecken eines Fundstücks.

Der Mumienspieler nimmt vom Stapel der Ausgrabungskarten die 3 oberen und schaut sie sich verdeckt an.

Er darf dabei die Reihenfolge dieser Karten nicht verändern.

Der Spieler muss von diesen 3 Karten eine auswählen und verdeckt unter den Stapel legen. Die anderen beiden Karten legt er in unveränderter Reihenfolge auf den Stapel zurück.

2. Planungsphase (Auslegen der Aktionskarten)

Beginnend beim Startspieler sind die Spieler nacheinander dran.

Sie spielen reihum solange Karten, bis kein Charakter mehr Karten spielen möchte.

Die Planungsphase endet, wenn alle Charaktere passen, nachdem die Mumie am Zug war.

Goldene Regel: *Die Mumie kann nie direkt zweimal hintereinander am Zug sein.*

Umso zurückhaltender die Charaktere in dieser Phase ihre Karten auslegen, desto öfter ist die Mumie am Zug.

a) Charaktere – Ausspielen von Aktionskarten

Jeder Charakter darf, wenn er am Zug ist, beliebig viele Aktionskarten von den Personen ausspielen, die er kontrolliert.

Ein Spieler kann im Extremfall alle Aktionskarten in einem einzigen Zug spielen oder aber passen.

Reihenfolge und Verwendung der Karten kann vom Charakter nach folgenden Regeln frei festgelegt werden:

Es gibt folgende Aktionen:

- (1) Erforschen neuer Grabungsstätten
- (2) Erforschen fremder Grabungsstätten
- (3) Beginnen von Ausgrabungen
- (4) Job-Angebote
- (5) Graben
- (6) Grabraub
- (7) Sonderaktionen
- (8) Aktivieren inaktiver Grabungsaktionen
- (9) Casino
- (10) Passen



a.1. Erforschen neuer Grabungsstätten



Der Stapel mit den Ausgrabungskarten verbirgt verschiedene wertvolle Fundstücke.

Mithilfe der Forschungskarten (Lupen-Symbol) kann in diesem Stapel nach Hinweisen geforscht werden.

Für jede Forschungaktion, die ein Spieler spielt, darf er sich eine Karte des Stapels ansehen.

Dabei wird von oben gezogen.

Die Karten schaut sich der Spieler verdeckt an.

Von den erforschten Karten darf sich der Spieler eine oder mehrere auswählen, um mit ihnen später Grabungen zu eröffnen.

Karten, die er nicht ausgraben möchte, legt er in alter Reihenfolge wieder auf den Stapel.

Die verwendeten Forschungskarten legt er dann verdeckt vor sich ab. Sie sind inaktiv.



a.2. Erforschen fremder Grabungen

Forschungsaktionen können von Personen auch dazu genutzt werden, um zu schauen, was es bei bereits eröffneten (aktiven oder verlassenen) Grabungsstätten zu finden gibt.

Für jede Grabungsstätte, die sich ein Spieler ansehen möchte, muss er eine Forschungsaktion spielen.

Die verwendeten Forschungskarten legt er danach verdeckt vor sich ab. Sie sind inaktiv.



a.3. Beginnen von Ausgrabungen

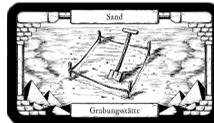
Möchte eine Person eine Grabung eröffnen, dann spielt sie für jede Ausgrabung, die sie eröffnen möchte, eine Grabungsaktion und zahlt pro Ausgrabung \$ 1.000 Anmeldegebühren an die Bank.



Der Spieler legt die Ausgrabung an eine leere Stelle vom Tisch.

Die Grabungsaktion wird offen unter den Schriftzug

Ausgrabung ausgelegt.



Nun schaut man, wie tief das Fundstück vergraben liegt, indem man vom Sandkartensaple eine Karte zieht.



Die Vorderseite der Sandkarte gibt an, wie viele Sandkarten die Ausgrabung bedecken.

Man legt nun die entsprechende Anzahl von Sandkarten auf seine eröffnete Ausgrabung.



Die Person, deren Grabungsaktion an der Seite mit dem Schriftzug *Grabungsstätte* ausliegt, leitet diese legale Grabung.

Die den Sandwert angegebende Karte wird wieder unter den Sandkartenstapel gelegt.



a.4. Job-Angebote

Eine Person kann an Grabungsstätten, die sie leitet, legale Grabungsjobs anbieten. Dazu legt sie für jeden Job eine beliebige Geldprämie neben der Grabungsstätte aus.



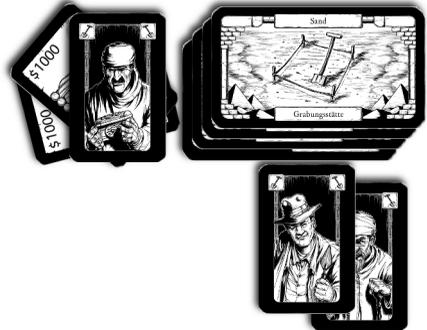
Job-Angebote, die aus der Vorrunde an einer Grabungsstätte ausliegen und auf kein Interesse gestoßen sind, können zurückgezogen werden.



a.5. Grabben

Ein Spieler kann an Grabungsstätten, deren Grabungen er leitet, beliebig viele weitere Grabungsaktionen von der Hand ausspielen.

Des Weiteren kann er angebotene Jobs annehmen, dazu legt er je eine Grabungskarte auf die Prämien, die er haben möchte.



Beispiel: Ein Spieler hat mit einer Hilfskraft den Job angenommen und seine Grabungsaktion auf das Geld gelegt. Der Spieler des Archäologen hat noch eine eigene Hilfskraft dazugelegt.



a.6. Grabraub

Grabungsstätten, die auf dem Tisch ausliegen, können von Grabräubern heimgesucht werden. Um dort illegal zu graben, muss man sich anschleichen.

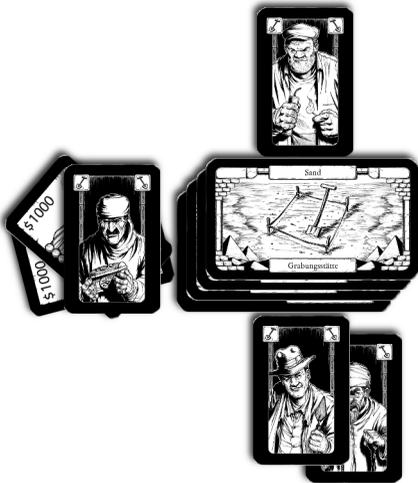
Die Person, die einen Grabraub durchführen möchte, spielt auf eine Grabungsstätte so viele Grabungsaktionen, wie sie dort hin bringen möchte. Dann würfelt sie gegen die Anzahl der fremden Grabungskarten, die dort ausliegen (egal ob aktiv, inaktiv, legal oder illegal). Ist die Zahl des Würfels höher, als die Anzahl dieser Karten, ist das Anschleichen gelungen und die Person legt ihre

Grabungskarten an der Grabungsstätte über dem Schriftzug *Sand* ab.

Misslingt das Schleichen, legt der Spieler die Aktionskarten verdeckt vor sich ab. Sie sind inaktiv.

Will ein Charakter später die Anzahl der Grabräuber an einer Grabungsstätte aufstocken, müssen sich diese erneut heranschleichen.

An verlassene Grabungsstätten können Grabräuber auch ohne Schleichen angelegt werden (frühestens ab der 2. Runde).



Beispiel: Der Ganove hat sich an die Grabungsstätte herangeschlichen. Da bereits drei Personen an dieser Grabungsstätte liegen, müsste man zum erfolgreichen Anschleichen höher als 3 würfeln. Der Ganove hat aber die Spezialfähigkeit, dass er beim Schleichen nicht würfeln muss.



a.7. Aktivieren inaktiver Grabungsaktionen

Liegen noch inaktive Grabungskarten aus der Vorrunde an einer Grabungsstätte aus, kann der Charakter sie aktivieren, indem er



sie auf die Seite mit dem Grabungssymbol dreht.

Werden sie an derselben Grabungsstätte aktiviert, an der sie angelegt sind, fallen keine Gebühren oder Würfelproben an.

Werden sie dabei zu anderen Grabungsstätten oder ins Casino verschoben, gelten dabei die gleichen Regeln, als würden sie von der Hand gespielt.



a.8. Sonderaktionen

Jeder Charakter besitzt noch eine besondere Aktionskarte. Ihre Funktionsweise ist auf den Karten beschrieben.

Von den Hilfskräften besitzen nur der junge Einheimische und die Freundin Sonderaktionen.

a.9. Eintritt ins Casino



An das Casino kann jede beliebige Aktionskarte gespielt werden.

Die Aktionskarte kann zum Spielen oder als Croupier am Casino ausgelegt werden.

Das Spiel im Casino geschieht erst in der Ausführungsphase(3.c).

a.10. Passen

Ein Charakter kann passen und nichts tun: Der nächste Spieler ist am Zug.

Wenn der Charakter später wieder an die Reihe kommt, kann er seinen Zug fortsetzen und Aktionen spielen oder erneut passen.

Die Planungsphase endet wenn alle Charaktere passen.

b) Mumie – Mumienkarten oder Käferkarten

Der Spieler der Mumie darf eine der folgenden Möglichkeiten als seinen Spielzug wählen:

- (1) Ausspielen der Mumienkarte
- (2) Ausspielen von Käferkarten
- (3) Umverteilen ausliegender Käferkarten
- (4) Aufnehmen der Sandsturmkarte

b.1. Ausspielen von Mumienkarten



Der Mumien-Spieler spielt eine der großen Mumienkarten von der Hand. Er legt sie offen vor sich aus und sucht zwei Käferkarten aus dem Stapel:

Die eine muss auf der Vorderseite das gleiche Motiv zeigen, wie die gespielte Mumienkarte. Die zweite zeigt das Motiv eines Käferangriffs. Er nimmt die zwei Karten auf die Hand.

Ausnahme: Der Sandsturm

Diese Karte wird sofort durchgeführt, wenn sie ausgespielt wird. Es gibt daher keine Käferkarte, die dem Sandsturm entspricht.

Wenn der Sandsturm ausgespielt wird, nimmt der Mumien-Spieler nur den Käferangriff auf die Hand.

Einmal pro Runde, nachdem der Mumien-Spieler die große Karte gespielt hat und die Käferkarten auf die Hand genommen hat, kann er den Bann ausspielen.

Der Bann wird auf Grabungsaktionen gespielt, die an Grabungsstätten ausliegen.

Damit der Bann wirkt, muss die Mumie gegen den Wagemut der Person, der die Grabungskarte gehört, würfeln. Ist der Würfelwert höher als der Wagemut, wird der Bann auf die betreffende Grabungsaktion



Käferkarten & Mumienkarten gehören zusammen

4 Mumienkarten zeigen auf der Vorderseite das gleiche Motiv wie 4 Käferkarten.



Wenn der Spieler eine große Mumienkarte offen auslegt, dann nimmt er die Käferkarte mit dem gleichen Bild und einen Käferangriff auf die Hand (Ausnahme: Sandsturm).

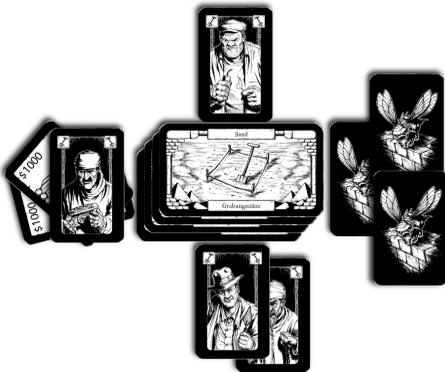


Mumienhand, Katzenmumie, Sandsturm (magisches Amulett) gibt es auch als Fundstücke. Wenn diese von den Charakter-Spielern erbeutet werden, verliert der Mumienspieler die entsprechenden Mumien- & Käferkarten.

gelegt. Diese wird für den Rest der Runde ignoriert.
 Misslingt der Wurf, hat der Bann keinen Effekt.
 Personen mit mindestens 6x Wagemut sind gegen den Bann immun.

b.2. Ausspielen von Käferkarten

Der Mumien-Spieler darf beliebig viele Käferkarten von der Hand spielen und verdeckt an verschiedene Grabungsstätten legen.
 Bevor er die Käferkarten ausspielt, darf er bereits ausliegende an den Grabungsstätten beliebig umverteilen.



Goldene Regel: Jede Käferkarte darf pro Runde nur einmal bewegt werden.

b.3. Umverteilen ausliegender Käferkarten

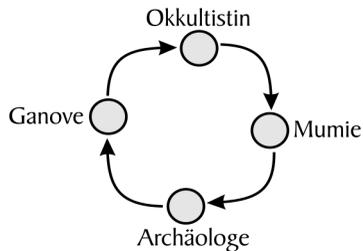
Statt Käferkarten auszuspielen, kann der Mumien-Spieler während seines Zuges auch nur die Käfer an den Grabungsstätten umverteilen.

b.4. Aufnehmen der Sandsturmkarte



Die ausgespielte Sandsturmkarte bleibt solange vor dem Mumien-Spieler liegen, bis er sie wieder als eigenständigen Zug auf die Hand nimmt. Hat er sie aufgenommen, kann er sie in seinem nächsten Zug wieder ausspielen.

Beispiel für eine Runde der Planungsphase.



Die Okkultistin ist Startspielerin. Sie spielt eine Aktion. Die Mumie ist am Zug und spielt eine große Mumienkarte und nimmt somit zwei Käferkarten auf die Hand. Der Archäologe spielt zwei Aktionen: 1. Forschung und 2. eröffnet er eine Grabung mit einer Grabungskarte. Der Ganove spielt alle Aktionen. Die Okkultistin spielt ihre restlichen Aktionen. Die Mumie spielt alle ihre Käferkarten von der Hand und legt sie an die Grabungsstätten auf dem Tisch. Der Archäologe macht seine restlichen Aktionen. Ganove und Okkultistin müssen passen. Da nach dem letzten Zug der Mumie noch ein Spieler eine Aktion gemacht hat, ist nun die Mumie noch einmal dran. Sie spielt eine große Mumienkarte und nimmt zwei neue Käferkarten auf die Hand. Alle anderen Spieler passen, die Mumie war somit als letztes an der Reihe, die Planungsphase ist nun zu Ende.

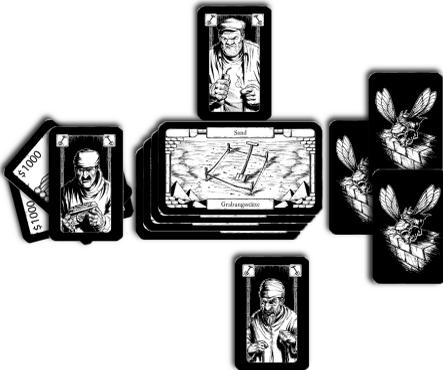
3. Ausführungsphase (Auswerten der Aktionskarten)

Die gespielten Aktionskarten werden in folgender Reihenfolge ausgewertet:

a) Rückzug

Beginnend beim Startspieler entscheiden die Spieler nun reihum, ob sie sich bei zu vielen Käferkarten von einzelnen Grabungsstätten zurückziehen wollen. Sie nehmen die Grabungskarten ihrer Person(en) wieder auf die Hand.

Ziehen sich alle Personen sich von der Grabungsstätte zurück, gilt diese als verlassen.



Beispiel: Der Spieler des Archäologen entscheidet sich zum strategischen Rückzug und zieht die Grabungsaktion des Archäologen zurück. Die Hilfskraft lässt er an der Ausgrabung liegen.

b) Graben

Entfernen von Sandkarten & Öffnen von Grabungsstätten.

Beginnend beim Startspieler werden die Grabungskarten an den Grabungsstätten ausgewertet. Zuerst werden alle legalen Grabungen reihum ausgewertet. Leitet ein Charakter mehrere Grabungen, bestimmt er,

in welcher Reihenfolge sie ausgewertet werden.

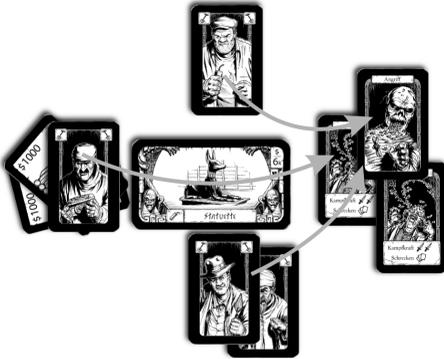
Nun wird für jede anliegende Grabungsaktion (unabhängig von welcher Person) eine Sandkarte von der Grabungsstätte entfernt. Befindet sich kein Sand mehr auf einer *Ausgrabung*, wird noch eine Grabungsaktion benötigt, um das Fundstück aufzudecken. Sobald das geschieht, werden alle anliegenden Käferkarten aufgedeckt.

Reicht die Anzahl der Grabungsaktionen nicht aus, um eine *Ausgrabung* zu öffnen, werden sie nach Entfernen des Sandes auf die inaktive Seite umgedreht.

Die Aktionen können erst wieder in der nächsten Runde genutzt werden.



Beispiel: Durch die ausliegenden Grabungsaktionen wurden die Sandkarten entfernt. Die Grabungsaktionen wurden auf die inaktive Seite gedreht. Zum Öffnen der Ausgrabungsstätte hätte es einer weiteren Grabung bedurft. Dann wären aber auch die Käferkarten aufgedeckt worden und es wäre zum Kampf gekommen.



Beispiel: (Wenn der Archäologe sich nicht zurückgezogen hätte.) Die Ausgrabungskarte wurde umgedreht und das Fundstück aufgedeckt.

b.1. Auswerten der Angriffe der Mumie

Zunächst kämpfen alle Personen, die an einer Grabungsstätte ausliegen, gemeinsam gegen die Mumie:

b.1.1. Schrecken und Wagemut

 Es wird geprüft, ob die dort versammelten Personen genug Wagemut besitzen, um sich dem Schrecken der Mumie entgegen zu stellen.

Der Wagemut aller beteiligten Personen sowie deren Ausrüstung wird addiert und mit der

 Summe der Schrecken verglichen, die die Mumie dort bereit hält.

Schrecken errechnen

Ein Schädel ist 1x Schrecken.
Eine Verletzung (von der Mumie erkämpfte Aktionskarte) ist 1x Schrecken für jeden Käferangriff und für jede Mumienkarte.



Beispiel: Der Mumien-Spieler besitzt 2 erkämpfte Aktionskarten (Verletzungen). An der Grabungsstätte liegen sein Angriff der Mumienhand und 3 Käferangriffe aus.

1 Angriff Mumienhand: $2 + 2 = 4$

3 Käferangriffe: $2 + 2 + 2 = 6$

ergibt insgesamt einen Schrecken von 10

b.1.2. Panische Flucht

Ist der Schrecken größer als der Wagemut, fliehen alle anwesenden Personen von der Grabungsstätte:

Die Spieler bekommen deren Aktionskarten zurück auf die Hand die Ausrüstungsgegenstände dieser Personen kommen zurück auf den Markt.

Die Mumie bekommt das Fundstück und legt es vor sich ab.

Die Käferkarten kommen zurück auf den Nachziehstapel und eventuell dazugehörige Mumienkarten kommen wieder auf die Hand der Mumie.

b.1.3. Kampf mit der Mumie

 Ist der Wagemut größer oder gleich dem Schrecken, kommt es zum Kampf. Die Kampfkraft aller Personen an der Grabungsstätte sowie ihrer Ausrüstung bilden ihren Kampfwert.

Die Mumie addiert sämtliche Kampfkraft der Karten, die von ihr an der Grabungsstätte

ausliegen. Das ist der Kampfwert der Mumienkarten. Es würfelt ein Spieler für die Personen mit dem weißen und die Mumie mit dem schwarzen Würfel. Sie addieren ihren gewürfelten Wert zu den jeweiligen Kampfwerten hinzu. Die Partei mit der höheren Summe hat gewonnen. Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.

Kampfkraft gleich 

*Die Kampfkraft der Mumie ist variabel.
Sie errechnet sich aus der Anzahl
Karten im Ausgrabungsstapel plus der
Anzahl gesicherter Fundstücke.*

Verlieren die Personen den Kampf so geht das Fundstück an die Mumie und eine Person wird verletzt.

Die Mumie bestimmt einen der beteiligten Spieler.

Der Spieler wählt eine Aktionskarte seiner beteiligten Personen und gibt sie der Mumie (was ihren Schrecken erhöht).

Personen, die ihre letzte (oder einzige) Aktionskarte verlieren, **sind verstorben**.

Gewinnen die Personen den Kampf, so geht das Fundstück an einen der Spieler, die dort mit Personen vertreten sind:

Sind an der Grabungsstätte nur legal grabende Personen, so bekommt der Grabungsleiter das Fundstück.

Personen, die auf Job-Angeboten liegen, bekommen jetzt die Geldprämie.

Alle Aktionskarten der Personen kommen wieder auf die Hand der Spieler.

Falls wegen eines Rückzugs kein Grabungsleiter vorhanden ist, fällt die Leitung an die Partei mit Grabungsjob.

Egal wie der Kampf endet, kommen die Käferkarten nach dessen Ausgang zurück auf ihren Nachziehstapel und die dazugehörigen Mumienkarten bekommt der Mumien-Spieler wieder auf die Hand.

b.2. Auswerten der Angriffe anderer Charaktere

Befinden sich Grabräuber an der Grabungsstätte, so müssen sie erst mit der legal grabenden Partei kämpfen. Es wird die Kampfkraft der legal kämpfenden Personen miteinander addiert und die Kampfkraft aller Grabräuber. Anschließend würfeln beide Parteien einmal und addieren den Wert zu ihrer Kampfkraft.

Die Partei mit dem höheren Gesamtwert bekommt das Fundstück.

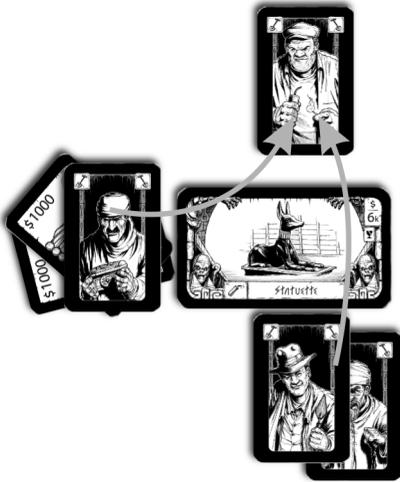
Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

Siegt die Partei der Grabräuber und besteht diese aus mehreren Spielern, müssen diese noch untereinander kämpfen bis eine Partei übrig ist.

Es kämpfen immer zwei Parteien gegeneinander – eventuell müssen sich Spieler vorübergehend miteinander verbünden.

Ist ein Fundstück geborgen, wird der entsprechende Geldwert sofort aus der Bank an den Sieger ausgezahlt.

Bei Fundstücken mit passenden Charaktersymbol gibt es das doppelte.



Beispiel: Der Archäologe kämpft zusammen mit den beiden Einheimischen gegen den Ganoven (dieser braucht eine gute Ausrüstung wie eine Schrotflinte, um hier eine Chance zu haben). Gewinnt die Partei mit dem Archäologen, so bekommt die Okkultistin die 2.000\$ für den Job und der Archäologe 6.000\$ aus der Bank. Der Ganove geht leer aus. Wenn der Ganove gewinnt, bekommt die Okkultistin 2.000\$ für den Job und der Ganove 12.000\$, weil für ihn das Fundstück das doppelte wert ist. Der Archäologe geht leer aus.

c) Im Casino spielen

Croupiers erhalten Lohn & Spieler würfeln um ihren Gewinn.
Die Funktion des Casinos wird auf der Kartenrückseite erklärt.

Wurden alle Grabungen, Kämpfe sowie das Casinospiele ausgewertet, beginnt die Marktphase.

4. Marktphase

a) Mumie - Fäulnis

Die Mumie spielt eine Fäulniskarte auf eine Ausrüstung oder Person.
Diese Karte steht den Charakteren in dieser Phase nicht zur Verfügung.

b) Charaktere – Ausrüstung & Hilfskräfte

Die Charaktere haben vier Handlungsmöglichkeiten, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

b.1. Lohnerhöhungen

Die Spieler können den Lohn ihrer Hilfskräfte erhöhen, indem sie mehr Geld unter ihnen auslegen. Dadurch steigt deren Wagemut.



Beispiel:
Der Einheimische hat 3Wagemut.

b.2. Tasche und Safe

Nun muss sich jeder Spieler überlegen, wieviel Geld er auf den Markt nehmen möchte.
Das Geld wird unter den *Safe*- und *Taschen*-Karten beliebig verteilt.
Nur Geld in der *Tasche* kann auf dem Markt eingesetzt werden.

b.3. Stehlen & Handeln

Jeder Charakter legt eine der beiden *Auf dem Markt* Karten verdeckt vor sich ab und entscheidet damit, was er auf dem Markt tun möchte.
Haben alle ihre Karten abgelegt, drehen sie sie gemeinsam um.

b.3.1. Stehlen

Beginnend beim Startspieler versuchen jetzt alle Charaktere, die eine *Stehlen*-Karte gespielt haben, reihum einem anderem Charakter Geld aus der Tasche zu ziehen.

Dazu benennen Sie den Charakter, den sie bestehlen möchten und würfeln gegen dessen Inhalt der Tasche. Je mehr Geld in der Tasche ist, desto größer sind die Aussichten, erfolgreich Geld zu stehlen.

Ist die gewürfelte Wert kleiner oder gleich der Summe des Geldes (in k) in der Tasche, dann bekommt der Dieb die Hälfte (abgerundet) dieses Geldes. Dazu darf Geld auch gewechselt werden.

Der Dieb steckt die Beute in seine Tasche. Er kann auch von Dieben, die nach ihm dran sind, bestohlen werden.

Beispiel: Der Archäologe hat 5.000\$ in der Tasche. Der Ganove hat „Stehlen“ gespielt und möchte beim Archäologen klauen. Er würfelt eine 5. → 5×1.000 ist gleich dem Betrag in der Tasche. Der Ganove bekommt 2.000\$ und der Archäologe behält 3.000\$.

b.3.2. Handeln

Alle Spieler, die *Handeln* gespielt haben, können nun versuchen, Ausrüstungen oder Hilfskräfte zu erwerben. Beginnend beim Startspieler können die Spieler eine Karte bestimmen, um die es auf dem Markt geht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, benennt die Karte, um die es geht und macht ein Gebot für diese. Nun können alle Spieler, die *Handeln* gespielt haben, Gebote abgeben. Der Höchstbietende bekommt die Karte.

Ausrüstung:

Beim Kauf einer *Ausrüstung* geht das Geld an die Bank. Die erworbene Ausrüstung ordnet

der Spieler einer Person zu. Eine Person kann maximal 3 Ausrüstungsgegenstände tragen. Sie kann in jeder Hand einen Gegenstand tragen und einen im Kopfbereich. Das Symbol in der Ecke der Ausrüstungskarte zeigt, wie der Gegenstand getragen wird:



In einer Hand (rechts oder links),



in beiden Händen,



am Kopf.

Beispiel:

Der Ganove mit voller Ausrüstung.



Hilfskraft:

Beim Kauf einer *Hilfskraft* kommt das Geld nicht in die Bank, sondern wird unter der *Hilfskraft* ausgelegt.

Dies ist der Lohn der *Hilfskraft* und ihr Wagemut.

Der Spieler bekommt mit der *Personenkarte* der *Hilfskraft* auch deren *Aktionskarten*, die er zu seinen hinzufügt, damit erhöht sich sein Handlungsspielraum.

Beispiel: Der Archäologe hat für insgesamt 4.000\$ zwei *Hilfskräfte* angeworben. Dadurch hat er nun 6 *Aktionskarten*.

b.4. Sonderfall beim Handeln

Hat nur ein Spieler die Karte *Handeln* gespielt, findet keine Versteigerung statt. >

Der betreffende Spieler darf maximal zwei Karten kaufen:

Eine Ausrüstung kostet \$ 2.000.

Eine Hilfskraft kostet \$ 3.000

mit Ausnahme der *Freundin*, deren jeweiliger Preis (in k) ausgewürfelt wird.

E) Spielende und Gewinner



Sobald ein Spieler das Fundstück Mumie erhält, ist das Spiel zu Ende.

Wurde das Fundstück Mumie vom Spieler der Mumie gesichert, dann hat er gewonnen.

Wurde es von einem Charakter-Spieler geborgen, dann hat der Spieler mit dem meisten Bargeld gewonnen.

Geld, das unter Hilfskräften ausliegt, zählt hierbei nicht.

Der Schrecken der einzelnen Angriffskarten ergibt sich aus der Anzahl der angegebenen Schädel plus den verursachten Verletzungen.

gesicherte Fundstücke plus Ausgrabungskarten im Stapel = Kampfkraft der Mumie

Nachziehstapel Sandkarten

gesichertes Fundstück

Nachziehstapel Ausgrabungen (Fundstücke)

Ausgespielte Mumienkarten

Nachziehstapel Käferkarten

Da die Mumie nichts mit Geld anfangen kann, hat sie die Bank.

Große Handkarten: Noch nicht ausgespielte Mumienkarten.

Kleine Handkarten, die sich aus den ausgespielten großen Mumienkarten ergeben: Mumienhand, Falle und 2 Käferangriffe. Sowie die beiden kleinen Mumienkarten Fäulnis und Bann.

Beispiel für eine Auslage der Mumie während des Spielverlaufs

F) Anhang

1. Erläuterungen zu besonderen Karten

a) Sonderkarte des Archäologen

Der Archäologe kann mit seiner Sonderkarte ein zusätzliches Mal forschen oder graben.

Mit der Karte kann er an zwei Grabungsstätten gleichzeitig sein. Er hat an beiden Grabungsstätten seine sämtlichen Ausrüstungsgegenstände, bzw. Werte (Wagemut und Kampfkraft) zur Verfügung.

Ist er mit Grabungs- und Sonderkarte an derselben Grabungsstätte, kann er doppelt so schnell graben, ist aber von den Werten (Wagemut & Kampfkraft) her nur einmal dort vertreten.

b) Das Dynamit des Ganoven

Das Dynamit des Ganoven kann auch von seinen Hilfskräften benutzt werden.

Ein Fundstück, das das Symbol „zerbrechlich“ trägt, geht kaputt, wenn es in der gleichen Runde aufgedeckt wird, in der das Dynamit eingesetzt wurde. Das Fundstück kommt dann aus dem Spiel. Kämpfe gegen den Mumien-Spieler werden noch ausgetragen, wenn an der Grabungsstätte Käferkarten legen. Gegen Grabräuber muss nicht mehr gekämpft werden.

c) Die Kontrolle der Okkultistin

Die Okkultistin kann die Kontrolle auf zwei Arten einsetzen:

1. Sie darf eine Käferkarte ihrer Wahl ohne sie sich anzusehen von einer beliebigen Grabungsstätte zu einer anderen legen.
2. Sie darf eine Aktionskarte ihrer Wahl von einer beliebigen Grabungsstätte zu einer anderen legen. Dafür muss sie gegen den

Wagemut der dazugehörigen Person würfeln. Ist der Würfelwert höher als der Wagemut, gelingt die Kontrolle.

Die kontrollierte Person darf in der Runde vom regulären Besitzer nicht mehr bewegt werden. Sie wird ausgewertet, als hätte sie dieser an Ort und Stelle gespielt. Sie kann panisch davonlaufen, muss bei Bedarf alle Kämpfe für ihren regulären Besitzer durchführen (eventuell auch gegen die Okkultistin) und kann auch Fundstücke für diesen bergen. Über einen Rückzug am Anfang der Ausführungsphase entscheidet die Okkultistin.

Wird die kontrollierte Person als Grabräuber an eine fremde Grabungsstätte gelegt, dann muss sie sich dort nicht anschleichen und kann ohne Würfeln angelegt werden.

Die Aktionskarte *Dynamit* kann mit *Kontrolle* nicht einzeln bewegt werden, da *Dynamit* immer an eine Grabungskarte gebunden ist. Wird also die entsprechende Grabungskarte verschoben, muss das Dynamit mitbewegt werden.

Die Karte *Observation* kann mit *Kontrolle* wie jede andere Aktionskarte verschoben werden. Der Agent bekommt sein Geld aber weiterhin.

d) Die Observation des Agenten

Der Agent kann jede beliebige Grabungsstätte observieren. Der Verkauf der Fundstücke ist nicht rechtens. Er muss daher geschmiert werden und bekommt die Hälfte der Einnahmen eines geborgenen Fundstückes.

e) Der kleine Junge (Einheimischer)

Er entfernt immer zwei Sandkarten auf einmal, darum das doppelte Schaufelsymbol auf seiner Aktionskarte.

f) Die Falle

Die Falle darf nicht bei dem Fundstück Mumie eingesetzt werden!

Falls sie doch mal bei dem Fundstück Mumie liegt, ist sie kaputt.

Die Falle wird vor allen anderen Angriffen an der Grabungsstätte ausgewertet.

Das Ergebnis der Falle wird gemäß den Angaben auf der Käferkarte ausgewürfelt:

Bei 1-2 werden alle an der Grabungsstätte anwesenden Personen verletzt, d.h. jede anwesende Person muss eine Aktionskarte an die Mumie abgeben, wodurch ihr Schrecken steigt.

Wer das Fundstück dabei bekommt, wird unter allen beteiligten Spielern einschließlich der Mumie ausgewürfelt. Die höchste Zahl gewinnt. Bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt.

Andere Angriffe werden nicht berücksichtigt und gehen zurück an den Mumien-Spieler.

Bei 3-4 bekommt die Mumie das Fundstück, die Spieler bleiben unverletzt. Andere Angriffe werden nicht berücksichtigt und gehen zurück an den Mumien-Spieler.

Bei 5-6 passiert gar nichts, da die Falle kaputt ist. Andere Angriffe, die an der Grabungsstätte ausliegen, werden normal ausgewertet.

Die Falle kommt aus dem Spiel, nachdem sie einmal ausgelöst wurde.

2. Sonderfälle

a) Was ist, wenn kein Sand mehr da ist?

Ist beim Ziehen einer Sandkarte nicht ausreichend Sand da, wie auf der Karte angegeben, werden alle restlichen Sandkarten auf die Ausgrabung gelegt.

Sind gar keine Sandkarten vorhanden, wenn ein Spieler eine neue Ausgrabung beginnen möchte, darf die Mumie wahlweise 2 oder 3 Sandkarten von beliebigen anderen Grabungsstätten auf die Ausgrabung legen.

b) Was ist, wenn kein Käferangriff mehr im Nachziehstapel ist?

Dann nimmt der Mumien-Spieler nur eine Käferkarte auf die Hand: die Karte, die der ausgespielten Mumien-Karte entspricht.

c) Was ist, wenn kein Geld mehr da ist?

Reiche Spieler füllen die Bank wieder auf und schreiben die eingezahlten Beträge auf.

G) Regelfragen

Falls es in der Regel noch Unklarheiten geben sollte, dann besuche doch unser Forum auf unserer Webseite www.sphinx-spieleverlag.de. Regelfragen können auch jederzeit per Email (info@sphinx-spieleverlag.de) gestellt werden.

H) Impressum



© Sphinx Spieleverlag 2010

Illustrationen:

Markus Bülow (buelowbudget.de)

Gestaltung/Layout:

Markus Bülow / Henning Poehl

Autor/Entwicklung:

Henning Poehl

Sphinx Spieleverlag (Henning Poehl)

Bachstr. 44, 69221 Dossenheim

Fon: 06221/874882,

Email: info@sphinx-spieleverlag.de

Web: www.sphinx-spieleverlag.de

I) Danksagung

Ich (Henning Poehl) danke allen Testspielern, die mit ihren Kritiken und Ideen an der Entwicklung des Spiels mitgewirkt haben: Maike Frerking, Heimo Fuhry, Katja Kornmacher, Stefan Lindner, Hauke Meyer, Volker Nebel, Thomas Neu und Martin Roth. Mein besonderer Dank gilt meiner Frau Antonia Rudolph, die mich bei der Umsetzung meiner Spielideen immer wieder spielerisch und seelisch unterstützt. Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Kindern Lukas, Juliana und Cassandra, die mir immer wieder Kraft und Energie für die Umsetzung meiner Ideen geben.

Sowie all denen, die hier nicht namentlich aufgeführt sind.

J) Übersicht zu einer Spielrunde

Vorbereitungsphase

Charaktere:

- a) Weitergeben der Startspielerkarte.
- b) Die Freundin geht mit einer Person ihrer Wahl „Tee trinken“

Mumie:

Die Mumie versteckt ein Fundstück.

Planungsphase (Auslegen der Aktionskarten)

Beginnend beim Startspieler werden reihum Aktionskarten gespielt.

Charaktere:

Aktionskarten der Personen werden gespielt.

Mumie:

Ausspielen einer Mumienkarte & des Banns

oder

Ausspielen von Käferkarten, bzw. Umverteilen ausliegender Käferkarten

oder

Aufnehmen der Sandsturmkarte

Die Phase endet, wenn nach einem Zug des Mumien-Spielers alle anderen Spieler passen.

Ausführungsphase (Auswerten der Aktionskarten)

Keine Trennung von Mumie und Charakter-Spielern.

Rückzug: Verlassen von Grabstätten, die zu gefährlich erscheinen.

Graben: Entfernen von Sandkarten & Öffnen von Grabungsstätten.

Wenn Grabungsstätten geöffnet werden:

- ➔ Panische Flucht? Ja/Nein
- ➔ Auswerten der Angriffe der Mumie
- ➔ Auswerten der Angriffe anderer Charaktere

Casino: Croupiers erhalten Lohn & Spieler würfeln um ihren Gewinn.

Marktphase

Mumie:

Ausspielen von Fäulnis

Charaktere:

- ➔ Durchführen von Lohnerhöhungen
- ➔ Verteilen des Geldes zwischen Tasche und Safe
- ➔ Ausspielen von Marktkarten: Stehlen & Handeln.