



(S)(X)



POUR PARVENIR AU TRÉSOR, ON PASSE À TRAVERS LES MURS !

AUTEUR : G. BAARS · ILLUSTRATION : CHRIS MITCHELL · DESIGN : THE BRAND WORKS/KLAUS BENDER · JEU RAVENSBURGER® N° 26 168 0 · POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS.

CONTENU

1 plan de jeu • 11 portes secrètes • 11 socles pour les portes secrètes
4 pions (représentant des chercheurs) • 6 sphinx • 6 petites cartes de couleurs
3 dés • 24 cartes-sphinx (de six couleurs différentes)

C'est une drôle de pyramide que notre pharaon a fait construire pour sa sépulture : de longs couloirs jalonnés de portes secrètes conduisent à la salle du trésor, gardée par trois sphinx imposants. Sans les bonnes cartes-sphinx, impossible de parvenir au trésor et de s'en emparer !

Suivez les conseils des momies, collectionnez les cartes-sphinx dans les couloirs et surmontez les obstacles que représentent les sphinx. Vous pourrez alors parvenir au trésor légendaire !

BUT DU JEU

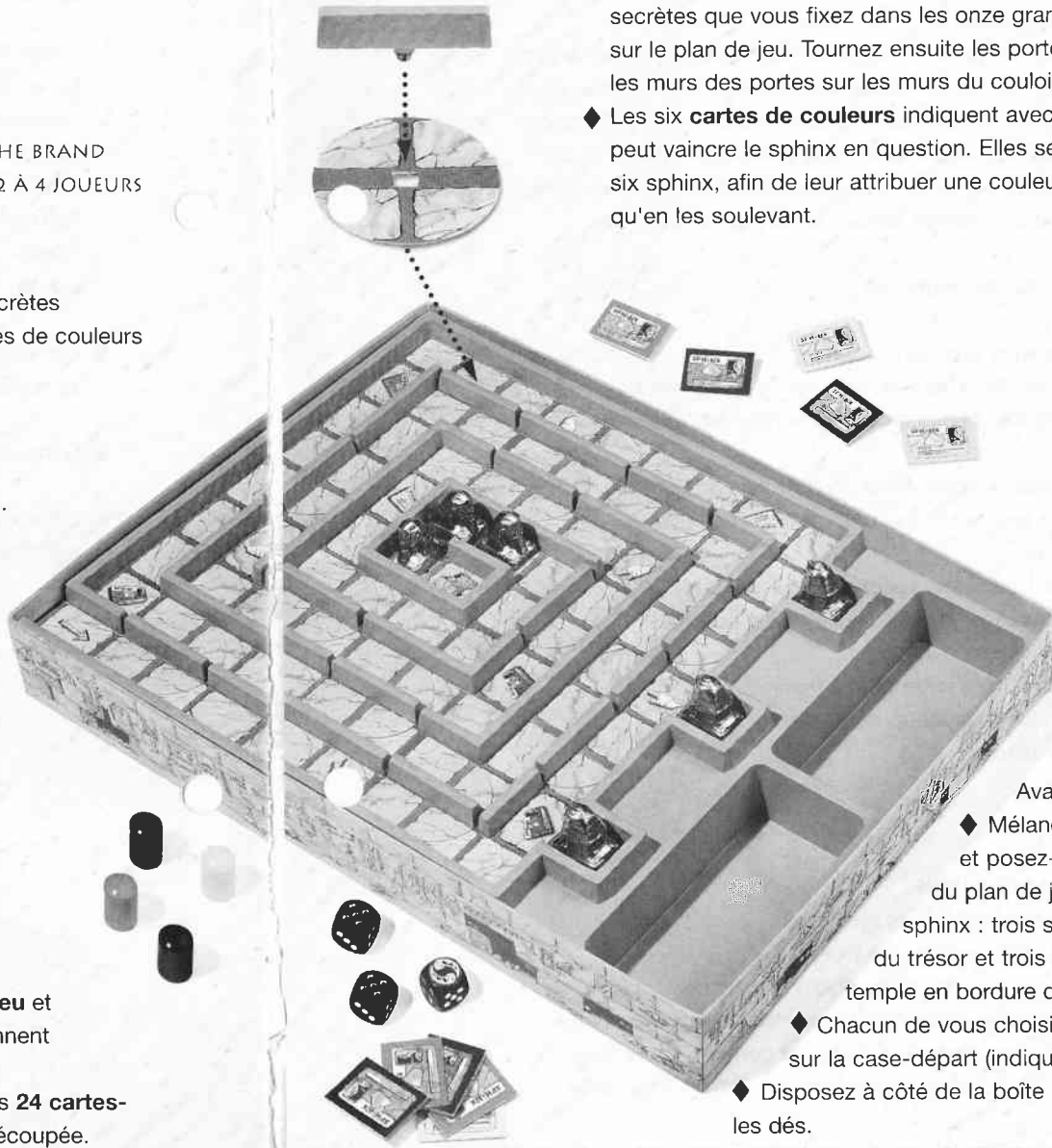
Le gagnant est celui qui, à l'aide des bonnes cartes-sphinx, réussit à vaincre les sphinx et parvient à la salle du trésor située au milieu du plan de jeu.

PRÉPARATIFS

Avant de jouer pour la première fois :

- ◆ Détachez avec précaution les parties prédécoupées du **plan de jeu** et pressez celui-ci dans le fond de la boîte, afin que les murs deviennent visibles au-dessus du plan de jeu.
- ◆ Détachez les **onze socles pour les portes secrètes** ainsi que les **24 cartes-sphinx** et les **six petites cartes de couleurs** de la planche prédécoupée.

- ◆ Enfoncez chaque **porte secrète** dans l'orifice rectangulaire qui se trouve au milieu des socles. Vous obtenez ainsi onze portes secrètes que vous fixez dans les onze grands trous se trouvant sur le plan de jeu. Tournez ensuite les portes de façon à aligner les murs des portes sur les murs du couloir.
- ◆ Les six **cartes de couleurs** indiquent avec quelle carte-sphinx on peut vaincre le sphinx en question. Elles seront insérées sous les six sphinx, afin de leur attribuer une couleur qui ne sera visible qu'en les soulevant.



Avant chaque partie :

- ◆ Mélangez bien les **sphinx** et posez-les sur les six cases du plan de jeu où figure un petit sphinx : trois sphinx devant la salle du trésor et trois dans les salles du temple en bordure de la pyramide.
- ◆ Chacun de vous choisit un **pion** et le pose sur la case-départ (indiquée par la flèche).
- ◆ Disposez à côté de la boîte les **cartes-sphinx** et les dés.



C'EST PARTI POUR LA CHASSE AU TRÉSOR !

Le plus jeune joueur commence. Il lance les dés et avance son pion. Chaque tour se compose de trois actions par joueur (une pour chaque dé lancé). Il lance ses trois dés en même temps et avance son pion du nombre indiqué par chacun des trois dés, dans n'importe quel ordre. Ces trois actions sont indépendantes l'une de l'autre et doivent respecter les règles suivantes :

Pendant un tour, vous pouvez :

- ◆ avancer et reculer dans le couloir. Mais vous ne pouvez changer de direction qu'entre les trois actions du tour, vous ne pouvez donc pas avancer et reculer durant le même déplacement.
- ◆ dépasser d'autres pions. Mais vous ne pouvez pas, pendant votre tour, terminer une action sur une case occupée par un autre joueur.
- ◆ franchir autant de cases spéciales ("case-momie" et "case cartes-sphinx") et dépasser autant d'adversaires que vous voulez.

Lorsque vous guidez votre pion à travers la pyramide, beaucoup de choses peuvent se passer :



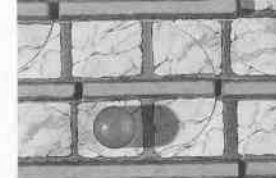
PERMUTER LES SPHINX

Un des trois dés porte deux symboles représentant des serpents. Le joueur dont le dé indique ce symbole doit permuter deux sphinx, sans regarder dessous. Il doit échanger n'importe lequel des trois sphinx placés devant la salle du trésor contre n'importe lequel des trois sphinx qui se trouvent dans les salles du temple.

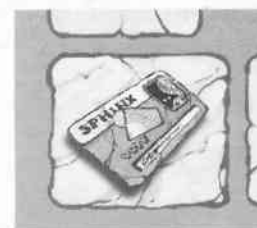
LES PORTES SECRÈTES

Si une action se termine sur une des deux cases situées à côté d'une porte secrète, le joueur doit presser son pion contre le mur. Le pion pivote avec la porte en décrivant un demi-tour et se retrouve de l'autre côté du mur. L'action est alors terminée.

Les pions des autres joueurs qui se trouvent à côté de cette porte secrète pivotent automatiquement avec le vôtre.

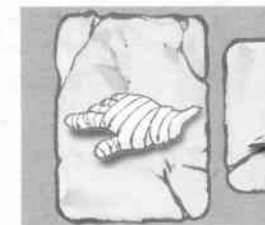


LES CASE SPÉCIALES



Si un joueur, au cours d'une action, **passé ou termine** sur une "case carte-sphinx", il peut prendre dans la pioche la carte-sphinx de cette couleur, s'il ne la possède pas encore. S'il dispose déjà d'une carte de cette couleur, il doit remettre cette carte dans la pioche.

A différents endroits, les momies indiquent le chemin à suivre dans la pyramide. Si un pion **arrive ou passe** sur une case-momie, ce joueur bénéficie d'un atout précieux : il peut aussitôt soulever un des six sphinx et regarder sa couleur, à l'abri des regards des autres joueurs. Ensuite, il remet le sphinx, sans en montrer la couleur, à sa place. Chaque joueur n'a le droit de regarder qu'un sphinx par tour, même s'il franchit plusieurs cases-momies.



VOLER DES CARTES SPHINX

Si un joueur dépasse un autre pion, il peut voler au propriétaire de ce pion une carte-sphinx de son choix, qu'il ne possède pas encore. Si le joueur qu'il a dépassé ne possède pas de carte-sphinx ou n'a pas la carte adéquate, il ne peut lui en voler une. On peut, à chaque tour, voler des cartes à plusieurs joueurs différents, mais jamais deux fois au même joueur.



FIN DU JEU



Si un joueur pense connaître les couleurs des trois sphinx gardant la salle du trésor, et s'il est en possession des cartes-sphinx correspondantes, il peut avancer jusqu'à eux.

Il lui suffit alors d'arriver au premier sphinx. Il n'a pas besoin de l'atteindre avec le nombre exact de points et n'a pas à attendre la fin d'une action.

Une fois arrivé auprès du premier sphinx, il déplace son pion sur la case-trésor et pose trois de ses cartes sphinx devant lui, pour indiquer ainsi les trois couleurs dans l'ordre. Il regarde en cachette les trois sphinx et compare les couleurs avec celles des cartes-sphinx qu'il vient de déposer.

- ◆ Si les couleurs correspondent, dans l'ordre, à celles des trois sphinx, il a gagné la partie.
- ◆ Si une couleur est fautive, ou si les couleurs ne sont pas dans le bon ordre, le joueur remet les sphinx à leur place. Ce joueur perd alors toutes ses cartes-sphinx et doit retourner à la case départ. On continue ensuite à jouer normalement.



RINIA

D'AUTRES QUESTIONS ?

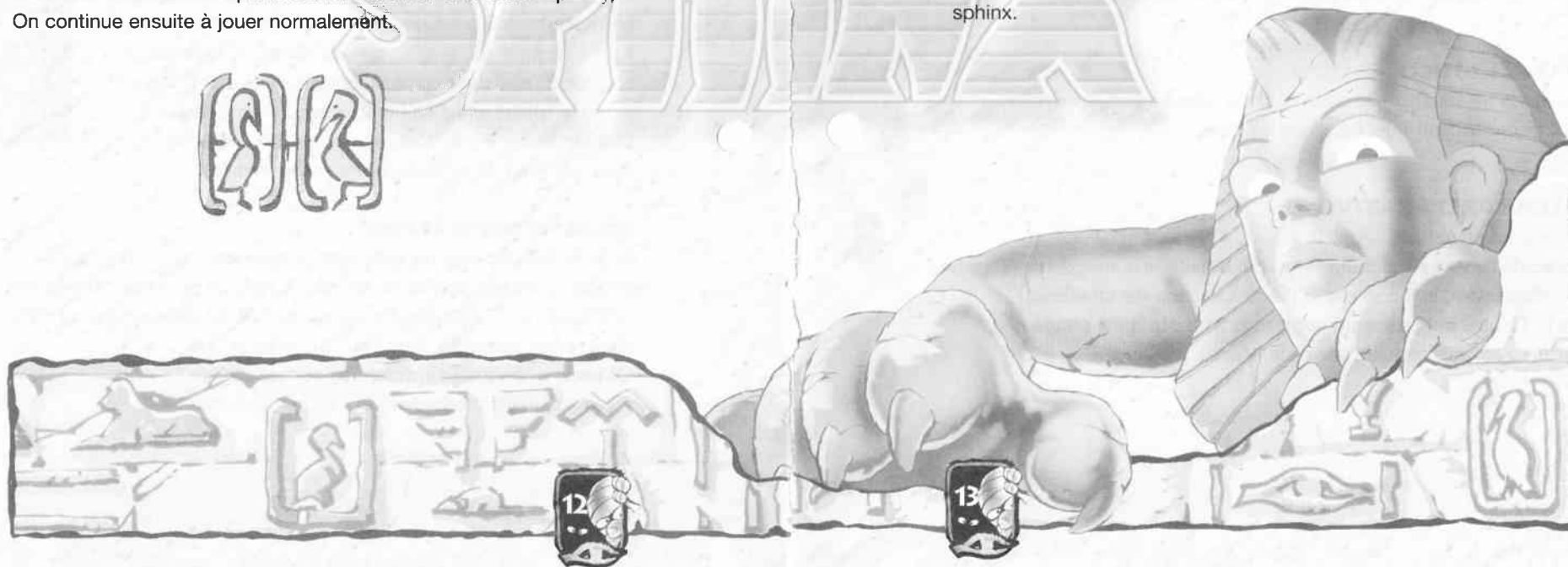


Les actions, une fois exécutées, ne peuvent pas être modifiées.

Si une case spéciale sur laquelle on passe est déjà occupée par un autre joueur, cela n'a aucune importance. Si un joueur passe par exemple sur une case "carte- sphinx" qui est déjà occupée, il prend, s'il ne l'a pas encore, la carte-sphinx correspondante et vole ensuite à l'autre joueur, si cela est possible, une carte.

Si les joueurs sont encore très jeunes, on peut simplifier les règles du jeu :

- ◆ On utilise deux dés seulement, en laissant de côté celui avec les serpents.
- ◆ Les portes secrètes ne doivent être utilisées que si le joueur le souhaite.
- ◆ Les cartes-sphinx ne doivent pas être rendues si on passe une deuxième fois sur une même "case carte-sphinx".
- ◆ L'ordre des couleurs ne joue aucun rôle pour venir à bout des sphinx.





AUF DER SUCHE NACH DEM SCHATZ

GEHST DU GLATT DURCH DIE WAND!

AUTOR: GUNTER BAARS · ILLUSTRATION: CHRIS MITCHELL
DESIGN: THE BRAND WORKS/KLAUS BENDER · RAVENSBURGER® SPIELE
NR. 26 168 O · FÜR 2-4 MUTIGE FORSCHER AB 8 JAHREN

INHALT

1 Spielplan • 11 Geheimtüren • 11 Geheimtüren-Plättchen
4 Forscher-Spielfiguren
6 Sphinx-Figuren • 6 Farbkärtchen • 3 Würfel
24 Sphinx-Karten (je vier in den sechs Farben der Farbkärtchen)

Das ist schon eine reichlich merkwürdige Pyramide, die sich unser Pharaon gebaut hat: Lange Gänge voller Geheimtüren führen zur Schatzkammer, die von drei mächtigen Sphinxen bewacht wird. Ohne die richtigen Sphinx-Karten kannst du ihre Geheimnisse nicht lüften und kommst nicht an ihnen vorbei.

Höre auf die Tipps der Mumien, sammle die Sphinx-Karten in den Gängen und überwinde die Sphinxen ... dann kannst du zum sagenhaften Schatz gelangen!

ZIEL DES SPIELS

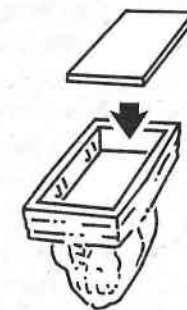
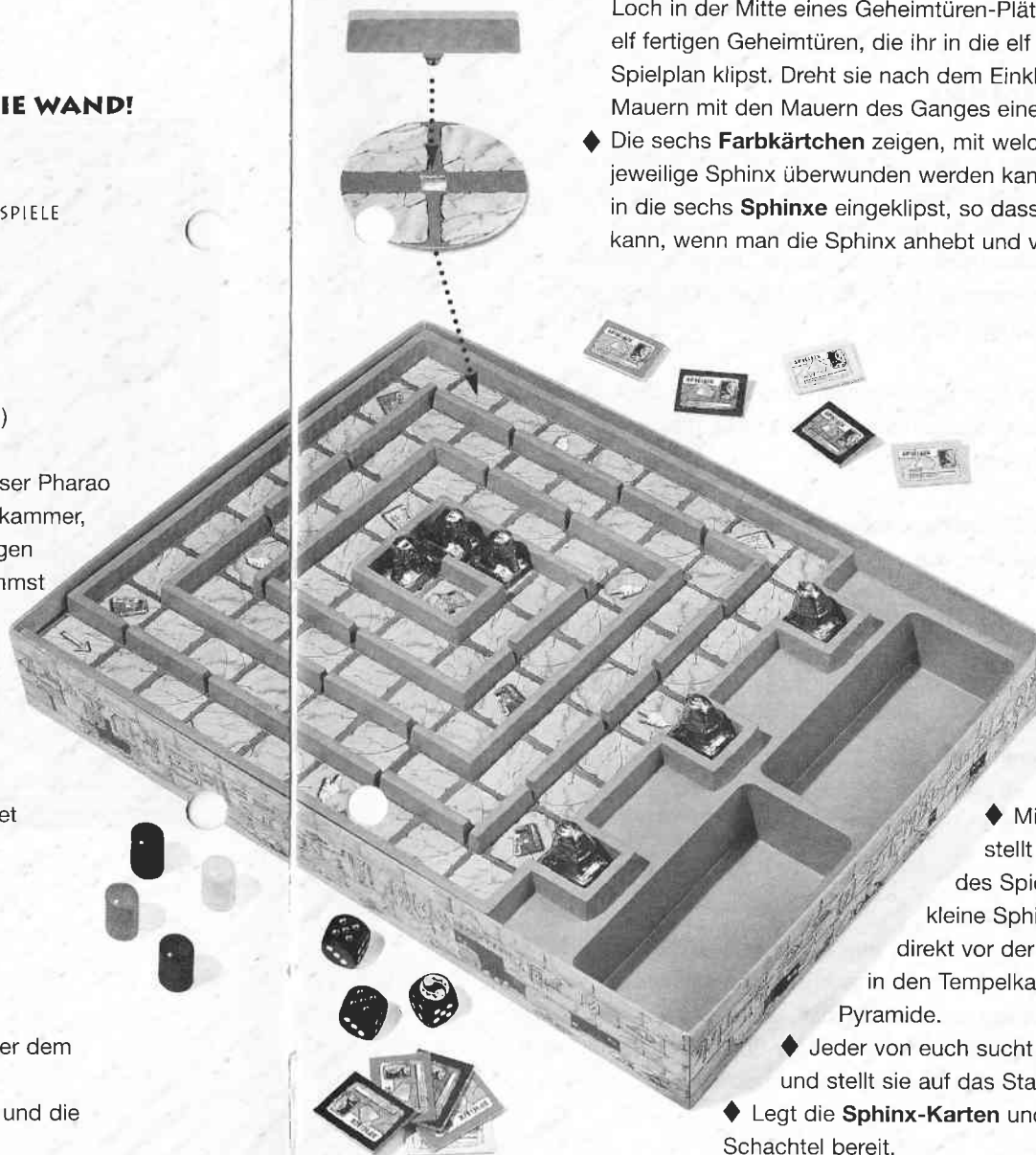
Wer mit den richtigen Sphinx-Karten die drei Sphinxen überwindet und zur Schatzkammer in der Mitte des Spielplans vordringt, hat gewonnen.

VORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel:

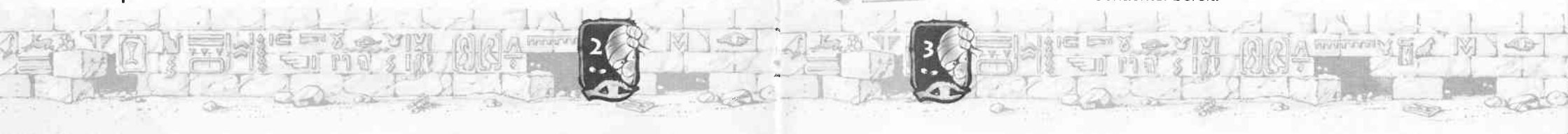
- ◆ Entfernt vorsichtig die vorgestanzten Teile aus dem **Spielplan** und drückt ihn in den Schachteinsatz, so dass die Mauern über dem Spielplan sichtbar werden.
- ◆ Löst die **elf Geheimtüren-Plättchen**, die **sechs Farbkärtchen** und die **24 Sphinx-Karten** aus der Stanztafel.

- ◆ Schiebt jeweils eine **Geheimtür** von oben durch das eckige Loch in der Mitte eines Geheimtüren-Plättchens. Dies ergibt die elf fertigen Geheimtüren, die ihr in die elf großen Löcher auf dem Spielplan klipst. Dreht sie nach dem Einklipsen so, dass ihre Mauern mit den Mauern des Ganges eine Linie bilden.
- ◆ Die sechs **Farbkärtchen** zeigen, mit welcher Sphinx-Karte die jeweilige Sphinx überwunden werden kann. Sie werden von unten in die sechs **Sphinxen** eingeklipst, so dass man die Farbe sehen kann, wenn man die Sphinx anhebt und von unten betrachtet.



Vor jedem Spiel:

- ◆ Mischt die **Sphinxen** gut und stellt sie auf die sechs Felder des Spielplans, auf denen eine kleine Sphinx zu sehen ist: drei direkt vor der Schatzkammer und drei in den Tempelkammern am Rande der Pyramide.
- ◆ Jeder von euch sucht sich eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf das Startfeld (mit dem Pfeil).
- ◆ Legt die **Sphinx-Karten** und die Würfel neben der Schachtel bereit.



DIE JAGD BEGINNT

Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt und zieht seine Spielfigur. Der Zug eines Spielers besteht aus drei Teilzügen. Der Spieler würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig und zieht dann die drei gewürfelten Zahlen beliebig nacheinander. Jeder der drei Teilzüge ist eine abgeschlossene Aktion, für die folgende Regeln gelten: Während eines Zuges dürft ihr:

- ◆ in dem Gang vor oder zurück gehen. Die Richtung dürft ihr aber nur zwischen den Teilzügen ändern, also nicht in einem einzigen Teilzug vor- und zurückziehen.
- ◆ an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Ein Teilzug darf aber nicht auf einem Feld enden, das von einem Mitspieler besetzt ist.
- ◆ über beliebig viele Sonderfelder ("Mumien-Feld" und "Sphinx-Karten-Feld") und gegnerische Figuren laufen.

Wenn ihr mit euren Forscher-Spielfiguren durch die Pyramide streift, kann viel passieren:



SPHINXE TAUSCHEN

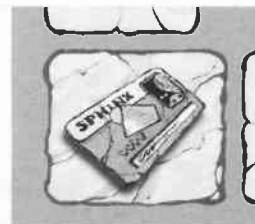
Auf einem der Würfel gibt es zwei Schlangen-Symbole. Würfelt ein Spieler eine Schlange, muss er zwei Sphinxen miteinander vertauschen, ohne sie von unten anzusehen. Getauscht werden müssen eine beliebige der drei Sphinxen vor der Schatzkammer mit einer beliebigen der drei Sphinxen in den Tempelkammern.

DIE GEHEIMTÜREN

Endet ein Teilzug auf einem der zwei Felder neben einer Geheimtür, muss der Spieler seine Figur gegen die Mauer drücken. Die Figur dreht sich mit der Tür um 180 Grad auf die andere Seite der Wand. Erst danach ist dieser Teilzug abgeschlossen. Figuren von Mitspielern, die neben dieser Geheimtür stehen, drehen sich automatisch mit.

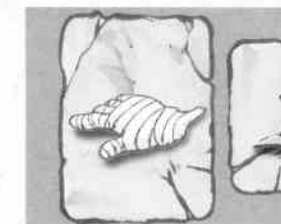


DIE SONDERFELDER



Läuft ein Spieler während eines Teilzuges **auf oder über** ein "Sphinx-Karten-Feld", darf er sich die Sphinx-Karte dieser Farbe aus dem Vorrat nehmen, wenn er sie noch nicht besitzt. Verfügt er aber bereits über eine Karte dieser Farbe, muss er seine Karte an den Vorrat abgeben.

An einigen Stellen in der Pyramide weisen Mumien den Weg. Läuft eine Spielfigur **auf oder über** das "Mumien-Feld", bekommt der Spieler einen wertvollen Tipp: Er darf sich sofort eine der sechs Sphinxen heimlich von unten ansehen. Danach stellt er die Sphinx verdeckt an ihren Platz zurück. Jeder Spieler darf sich nur eine Sphinx pro Runde ansehen, auch wenn er über mehrere "Mumien-Felder" läuft.



SPHINX-KARTEN KLAUEN

Läuft ein Spieler über eine andere Spielfigur hinweg, darf er dem Besitzer dieser Figur eine beliebige Sphinx-Karte klauen, die er selbst noch nicht hat. Besitzt der Mitspieler keine oder keine passende Sphinx-Karte, kann der Spieler auch keine klauen. Ihr dürft pro Runde mehrere verschiedene Spieler beklauen, aber jeden einzelnen Spieler nur einmal.



SPIELEND



Glauht ein Spieler, dass er die Farben der drei Sphinxen vor der Schatzkammer kennt und ist er im Besitz der Sphinx-Karten dieser Farben, so kann er zu diesen drei Sphinxen ziehen.

Es reicht, wenn er die erste Sphinx erreicht. Er muss sie nicht mit genauer Augenzahl und nicht am Ende eines Teilzuges erreichen. Ist er bei der ersten Sphinx angekommen, stellt er seine Spielfigur auf das Schatzfeld und schiebt drei seiner Sphinx-Karten vor, um damit die drei Farben und ihre Reihenfolge vorauszusagen. Er sieht sich die drei Sphinxen heimlich an und vergleicht die Farben mit denen seiner vorgeschobenen Sphinx-Karten.

- ◆ Stimmen seine Farben und ihre Reihenfolge mit denen der drei Sphinxen überein, hat er das Spiel gewonnen.
- ◆ Ist aber mindestens eine Farbe oder die Reihenfolge falsch, stellt der Spieler die Sphinxen wieder an ihre Plätze zurück. Der Spieler verliert alle seine Sphinx-Karten und muss auf das Startfeld zurück. Anschließend wird ganz normal weitergespielt.



NOCH FRAGEN?



Ausgeführte Teilzüge dürfen nicht zurückgenommen werden. Es spielt keine Rolle, ob ein Sonderfeld von einem Mitspieler besetzt ist, während man es überläuft. Läuft ein Spieler z. B. über ein besetztes "Sphinx-Karten-Feld", nimmt er sich, falls dies möglich ist, erst die entsprechende Sphinx-Karte und klaut dann dem Mitspieler noch eine weitere (falls möglich).

Spielen jüngere Kinder mit, könnt ihr nach vereinfachten Regeln spielen:

- ◆ Der Würfel mit den Schlangen bleibt aus dem Spiel. Ihr benutzt nur zwei Würfel.
- ◆ Geheimtüren müssen nur benutzt werden, wenn der Spieler es will.
- ◆ Sphinx-Karten müssen nicht wieder abgegeben werden, wenn man ein zweites Mal über ein "Sphinx-Karten-Feld" läuft.
- ◆ Die Reihenfolge der Farben spielt bei der Überwindung der Sphinxen keine Rolle.

