

Im Bann der Pyramide - KSR
<p>Im Spiel sind gemischt: 36 Ausrüstungs- und 18 Sonderkarten. Zu Beginn erhält jeder Spieler verdeckt 5 Karten daraus. Ablauf eines Zuges: <b>Der Spieler am Zug MUSS</b> <b>ENTWEDER A) Pyramidenkarten nachziehen oder tauschen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 bis 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen (Handlimit danach: 10 Karten). ODER 1 bis 5 Handkarten offen auf Ablagestapel legen und genau so viele Karten vom Nachziehstapel nachziehen. Liegen nicht genug Karten im Stapel, wird zuvor die Ablage eingemischt. Das gilt auch bei leerem Stapel beim Nachziehen.</li> <li>- Besitzt der Spieler die "Mumie", kann er sie nun beliebig weitergeben.</li> </ul> <p><b>ODER B) Pyramidenkarte/n spielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Der Spieler MUSS nun 1 der 3 Möglichkeiten wählen:</b></li> </ul> <p><b>1.) 1 Ausrüstungskarte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genau 1 Karte von der Hand spielen, die dem Ausrüstungsgegenstand (Wert 1 - 5) entspricht, der vom Pfeil aus der Königskammer zum Depot vorgegeben wird (Leiter, Spitzhacke, Seil oder Fackel).</li> <li>- Gespielte Karten liegen offen vor dem Spieler als Auslage.</li> </ul> <p><b>2.) 1 Sonderkarte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genau 1 Sonderkarte ausspielen und anschließend abwerfen, wenn nichts anderes angegeben ist.</li> </ul> <p><b>3.) 1 Sonderkarte und danach i.d.R. 1 Ausrüstungskarte ausspielen:</b></p> <p><b>Als Abschluß der Phase B darf der Spieler je Zug genau 1 Abenteuer bestehen + ggf. die "Mumie" weitergeben.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Abenteuer, neben dem der eigene Archäologe steht, ist bestanden, wenn die Summe der Werte der Ausrüstungsgegenstände der eigenen Auslage &gt;= Wert des Abenteurers ist.</li> <li>- Eine "Mumie" in der Auslage erfordert zusätzlich Gegenstände im Wert 3.</li> <li>- Die <b>gesamte</b> Auslage kommt auf den Ablagestapel.</li> <li>- Der Archäologe zieht weiter zum nächsten Abenteuer.</li> <li>- Wird das Abenteuer <b>exakt</b> erfüllt (auch mit Mumie), darf der Spieler das Depot beliebig neu einstellen und ist <b>erneut am Zug</b>.</li> <li>- Die "Mumie" darf vom aktuellen Spieler weitergegeben werden.</li> </ul> <p><b>Das letzte Abenteuer - Die Königskammer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dieses Abenteuer muss <b>exakt</b> erfüllt werden, also ohne Überzahlung.</li> <li>- Steht mind. 1 Archäologe neben Königskammer, kann der Spieler am Zug einem davon die "Mumie" geben. Dafür muss der Geber Gegenstände im Wert von mind. 3 aus seiner eigenen Auslage entfernen.</li> </ul> <p><b>Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</b></p> <p><b>Sonderkarten:</b></p> <p>ZAUBER (6x) - Alle 4 Ausrüstungsgegenstände sind abgebildet. =&gt; Das Depot darf beliebig gedreht werden.</p> <p>MUMIE (1x) - Man sieht eine Mumie. =&gt; Die Karte "Mumie" einem beliebigen Spieler in die Auslage legen.</p> <p>FLUCH (3x) - Es ist eine Spitzhacke abgebildet. =&gt; Alle anderen Spieler müssen je 1 beliebige Karte (Schutz oder Ausrüstung) aus ihrer Auslage nehmen und abwerfen.</p> <p>SCHUTZ (3x) - Man sieht einen Orientalen mit Fes. =&gt; Karte in eigene Auslage legen und abgeben, wenn ein Fluch gegen einen selbst gespielt wird.</p> <p>SCARABÄUS (3x) - Man sieht ein Scarabäus-Amulett. =&gt; Der Spieler darf in dieser Runde beliebig viele Ausrüstungsgegenstände in seine Auslage legen (aber nur vorgegebene Art). Die Aktion 3.) erweitert sich dabei auf beliebig viele Karten.</p> <p><b>Ende:</b> Sobald ein Spieler das Abenteuer "Königskammer" besteht = SIEGER. <b>Wertungsvariante:</b> Spiel endet nach der Runde, in der jemand die Königskammer besteht. Die übrigen Spieler erhalten als MINUS die Punkte, die ihnen zu den unerledigten Abenteuern fehlen. Beim aktuellen Abenteuer wird die Auslage angerechnet. Eine "Mumie" gilt wie 3 Minuspunkte.</p> <p>* = Der Wert der Auslage insgesamt muss passen.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.01.07 /Nr. 811 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>
<p>Im Spiel sind gemischt: 36 Ausrüstungs- und 18 Sonderkarten. Zu Beginn erhält jeder Spieler verdeckt 5 Karten daraus. Ablauf eines Zuges: <b>Der Spieler am Zug MUSS</b> <b>ENTWEDER A) Pyramidenkarten nachziehen oder tauschen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 bis 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen (Handlimit danach: 10 Karten). ODER 1 bis 5 Handkarten offen auf Ablagestapel legen und genau so viele Karten vom Nachziehstapel nachziehen. Liegen nicht genug Karten im Stapel, wird zuvor die Ablage eingemischt. Das gilt auch bei leerem Stapel beim Nachziehen.</li> <li>- Besitzt der Spieler die "Mumie", kann er sie nun beliebig weitergeben.</li> </ul> <p><b>ODER B) Pyramidenkarte/n spielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Der Spieler MUSS nun 1 der 3 Möglichkeiten wählen:</b></li> </ul> <p><b>1.) 1 Ausrüstungskarte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genau 1 Karte von der Hand spielen, die dem Ausrüstungsgegenstand (Wert 1 - 5) entspricht, der vom Pfeil aus der Königskammer zum Depot vorgegeben wird (Leiter, Spitzhacke, Seil oder Fackel).</li> <li>- Gespielte Karten liegen offen vor dem Spieler als Auslage.</li> </ul> <p><b>2.) 1 Sonderkarte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genau 1 Sonderkarte ausspielen und anschließend abwerfen, wenn nichts anderes angegeben ist.</li> </ul> <p><b>3.) 1 Sonderkarte und danach i.d.R. 1 Ausrüstungskarte ausspielen:</b></p> <p><b>Als Abschluß der Phase B darf der Spieler je Zug genau 1 Abenteuer bestehen + ggf. die "Mumie" weitergeben.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Abenteuer, neben dem der eigene Archäologe steht, ist bestanden, wenn die Summe der Werte der Ausrüstungsgegenstände der eigenen Auslage &gt;= Wert des Abenteurers ist.</li> <li>- Eine "Mumie" in der Auslage erfordert zusätzlich Gegenstände im Wert 3.</li> <li>- Die <b>gesamte</b> Auslage kommt auf den Ablagestapel.</li> <li>- Der Archäologe zieht weiter zum nächsten Abenteuer.</li> <li>- Wird das Abenteuer <b>exakt</b> erfüllt (auch mit Mumie), darf der Spieler das Depot beliebig neu einstellen und ist <b>erneut am Zug</b>.</li> <li>- Die "Mumie" darf vom aktuellen Spieler weitergegeben werden.</li> </ul> <p><b>Das letzte Abenteuer - Die Königskammer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dieses Abenteuer muss <b>exakt</b> erfüllt werden, also ohne Überzahlung.</li> <li>- Steht mind. 1 Archäologe neben Königskammer, kann der Spieler am Zug einem davon die "Mumie" geben. Dafür muss der Geber Gegenstände im Wert von mind. 3 aus seiner eigenen Auslage entfernen.</li> </ul> <p><b>Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</b></p> <p><b>Sonderkarten:</b></p> <p>ZAUBER (6x) - Alle 4 Ausrüstungsgegenstände sind abgebildet. =&gt; Das Depot darf beliebig gedreht werden.</p> <p>MUMIE (1x) - Man sieht eine Mumie. =&gt; Die Karte "Mumie" einem beliebigen Spieler in die Auslage legen.</p> <p>FLUCH (3x) - Es ist eine Spitzhacke abgebildet. =&gt; Alle anderen Spieler müssen je 1 beliebige Karte (Schutz oder Ausrüstung) aus ihrer Auslage nehmen und abwerfen.</p> <p>SCHUTZ (3x) - Man sieht einen Orientalen mit Fes. =&gt; Karte in eigene Auslage legen und abgeben, wenn ein Fluch gegen einen selbst gespielt wird.</p> <p>SCARABÄUS (3x) - Man sieht ein Scarabäus-Amulett. =&gt; Der Spieler darf in dieser Runde beliebig viele Ausrüstungsgegenstände in seine Auslage legen (aber nur vorgegebene Art). Die Aktion 3.) erweitert sich dabei auf beliebig viele Karten.</p> <p><b>Ende:</b> Sobald ein Spieler das Abenteuer "Königskammer" besteht = SIEGER. <b>Wertungsvariante:</b> Spiel endet nach der Runde, in der jemand die Königskammer besteht. Die übrigen Spieler erhalten als MINUS die Punkte, die ihnen zu den unerledigten Abenteuern fehlen. Beim aktuellen Abenteuer wird die Auslage angerechnet. Eine "Mumie" gilt wie 3 Minuspunkte.</p> <p>* = Der Wert der Auslage insgesamt muss passen.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.01.07 /Nr. 811 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>