

# DIE MUMIEN DES



Ein Spiel für 1–4 mutige Mumienjäger ab 8 Jahren

Autor: Gunter Baars

Illustrationen: Chris Mitchell, Nora Nowatzky

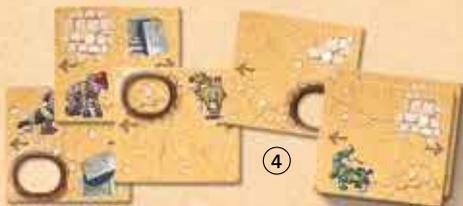
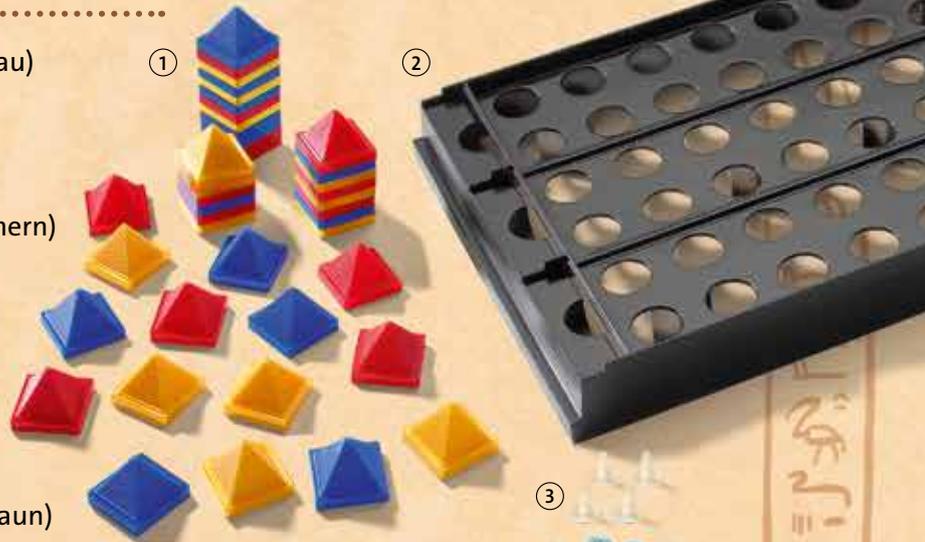
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Daniel Greiner

*Da fliegt dem Pharaos doch der Goldschmuck von der Totenmaske: Jemand hat die Tür der Grabkammer offengelassen und nun sind alle Haustiere ausgebüxt! Verzweifelt irren die Mumien durch das Tal der Pyramiden auf der Suche nach ihren Lieblingen. Könnt ihr helfen, die Tierchen zu finden und die Mumien zurück in die Grabkammern zu befördern?*

## Inhalt

- ① 41 Pyramiden (14 × Gold, 14 × Rot, 13 × Blau)
- ② 1 Spielfläche
- ③ 4 Druckknöpfe
- ④ 13 Schiebetafeln  
(mit Tieren, Geheimgängen und Löchern)
- ⑤ 4 Sockelplättchen
- ⑥ 5 Rissplättchen
- ⑦ 20 Suchkarten
- ⑧ 20 Mumien  
mit durchsichtigen Aufstellern
- ⑨ 20 Pharaos-Siegel  
(5 × Schwarz, 5 × Grau, 5 × Weiß, 5 × Braun)



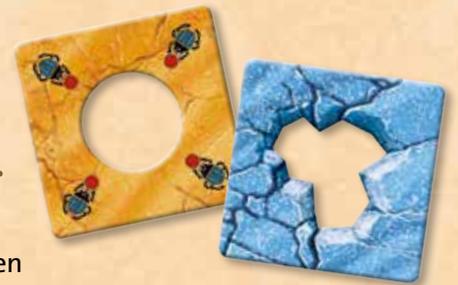
## Ziel des Spiels

Findet die Haustiere der Mumien und sammelt die wertvollen Suchkarten. Versenkt die Mumien um Pharaos-Siegel als Bonuspunkte zu erhalten. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung

### Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Die Sockel- und Rissplättchen haben in der Mitte ein Loch, das herausgelöst werden muss. Steckt alle Mumien in die Aufsteller. Steckt die Druckknöpfe in die vorgesehenen Löcher an der Unterseite der Spielfläche, damit diese beim Spielen sicher steht.



### Vor jedem Spiel:

Sortiert die 20 Suchkarten nach der Ziffer auf der Rückseite (1, 2 und 3).

Mischt jeden dieser drei Stapel separat und legt sie dann verdeckt übereinander: Unten liegt der 3er-Stapel, darauf kommt der 2er-Stapel und ganz oben liegt der 1er-Stapel. Alle zusammen bilden nun den Suchkartenstapel.



Platziert die Spielfläche so auf dem Tisch, dass ihr sie alle gut erreichen könnt.

Schiebt 12 beliebige Schiebetafeln in die Spielfläche ein, so dass die Tiere und Geheimgänge zu sehen sind. Legt die übrige Schiebetafel offen neben dem Suchkartenstapel bereit.



Verteilt die 5 Rissplättchen und alle 4 Sockelplättchen gleichmäßig auf den Schiebetafeln. Achtet darauf, dass die Sockelplättchen nicht über Löchern liegen. Die restlichen Plätze füllt ihr mit Pyramiden auf. Lasst genau einen Platz leer – an dieser Stelle beginnt ihr später das Spiel. So bleiben 3 Pyramiden übrig. Ihr könnt sie in späteren Partien statt Rissplättchen verwenden, um das Spiel schwieriger zu machen.



### Rissplättchen

Späht durch die Risse, um zu sehen was sich auf der Schiebetafel darunter befindet. Über die Anzahl der Plättchen könnt ihr die Schwierigkeit des Spiels nach euren Wünschen anpassen. Ersetzt dazu beliebig viele Rissplättchen mit den übrig gebliebenen Pyramiden. Ihr benötigt jedoch mindestens 2 Rissplättchen.



Stellt 4 Mumien in die Löcher der 4 Sockelplättchen. Legt die restlichen Mumien und die Pharao-Siegel als Vorrat neben der Spielfläche bereit. Jetzt kann es losgehen!

## Spielverlauf

Wer zuletzt in ein Loch gefallen ist, beginnt. Decke die oberste Suchkarte auf und lege sie offen für alle sichtbar neben den Stapel mit den übrigen Suchkarten. Die aufgedeckte Karte zeigt das gesuchte Tier und dessen Wert (2–4).

*Wichtig: Ist das Tier auf der übrigen Schiebetafel zu sehen? Dann schiebe die Karte zurück unter den Stapel und decke eine neue auf.*

Jetzt schiebst du genau eine angrenzende Pyramide auf das freie Feld. Auf die gleiche Weise darfst du auch ein angrenzendes Riss- oder Sockelplättchen (egal ob mit oder ohne Mumie) verschieben. Nun gibt es vier Möglichkeiten:

**Es ist nur Sandstein oder ein Loch zu sehen:** Du darfst eine weitere Pyramide (oder ein Plättchen) auf das jetzt freie Feld verschieben.

**Ein Geheimgang ist zu sehen:** Du darfst sofort einmalig anstatt einer Pyramide beliebig viele Pyramiden (und/oder Plättchen) einer Reihe auf einmal verschieben. So kannst du eine große Entfernung zurücklegen und schneller von einem Spielfeldrand zum anderen gelangen.

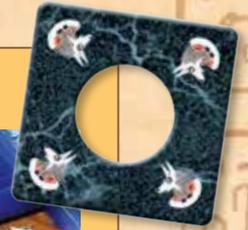
**Ein anderes Tier als das gesuchte ist zu sehen:** Pech gehabt! Dein Spielzug ist beendet. Dein linker Nachbar ist an der Reihe und versucht das gesuchte Tier zu finden.

**Das gesuchte Tier ist zu sehen:** Bravo! Nimm dir die offenliegende Suchkarte und lege sie vor dir ab. Bei Spielende erhältst du die darauf aufgedruckten Punkte. Dein Spielzug ist beendet. Jetzt ist dein linker Nachbar an der Reihe.



## Mumien und Pharao-Siegel

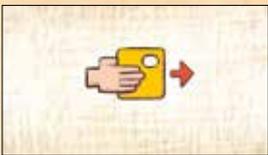
Die Sockelplättchen können genau wie die Pyramiden geschoben werden. Steht darin eine Mumie, schiebst du diese einfach mit. Wenn du eine Mumie auf diese Weise über ein Loch schiebst, fällt sie in die Tiefe und der Pharao belohnt dich. Nimm dir aus dem Vorrat ein Pharao-Siegel in der Farbe des Sockelplättchens, in dem die Mumie stand und lege es vor dir ab. Jedes Siegel ist bei Spielende genau 1 Punkt wert. Pro Set aus allen 4 Farben erhältst du zusätzlich 3 Bonuspunkte (also 7 Punkte insgesamt). Sind nicht mehr genug Siegel einer Farbe übrig, darfst du stattdessen ein entsprechendes Siegel von einem Mitspieler stehlen. Allerdings nur, wenn es nicht zu einem vollständigen Set gehört.



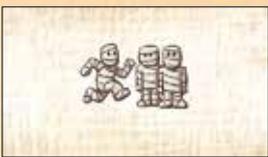
Ihr dürft also so lange Pyramiden (und Plättchen) verschieben, bis ihr entweder auf das gesuchte oder ein anderes Tier trifft. Unterwegs versucht ihr, möglichst viele Mumien zu versenken. Auf diese Weise lernt ihr Zug für Zug die Lage der Löcher und die Aufenthaltsorte der Tiere kennen. Beides solltet ihr euch gut merken.

### Doch Achtung: Die Tiere stehen nicht immer still!

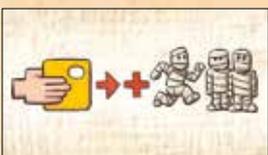
Gewinnt ein Spieler eine Suchkarte, schaut sein linker Nachbar zunächst, welches Symbol sich auf der Rückseite der nächsten Karte befindet. Er führt die entsprechende Aktion aus und deckt danach die Suchkarte auf. Dann beginnt er seinen Zug.



Nimm dir die übrige Schiebetafel. Du darfst jetzt den Boden unter den Pyramiden verändern, indem du die Tafel in eine der 3 Reihen der Spielfläche einschiebst. Solltest du dabei Mumien versenken, erhältst du wie üblich entsprechend farbige Pharao-Siegel. Hoffentlich habt ihr euch gemerkt, welches Tier nun wohin gerutscht ist ...



Die Mumien sind los! Fülle alle leeren Sockelplättchen auf, indem du Mumien in den Löchern platzierst. Würde eine Mumie direkt in ein Loch fallen, lässt du das entsprechende Sockelplättchen aus.



Schiebe zuerst die übrige Tafel in die Spielfläche ein und fülle anschließend alle leeren Sockelplättchen auf.

Zeigt eine aufgedeckte Suchkarte ein Tier, das bereits auf dem freien Feld der Spielfläche zu sehen ist? Dann hat der Spieler am Zug Glück gehabt: Er bekommt die Karte geschenkt und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

**Zur Erinnerung:** Ist das Tier auf der übrigen Schiebetafel zu sehen, schiebt ihr die Suchkarte zurück unter den Stapel und deckt die nächste auf, ohne die Anweisung auf der Rückseite auszuführen.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Suchkarte genommen hat. Zählt jetzt die Punkte auf euren Suchkarten zusammen. Dazu addiert ihr je 1 Punkt pro Pharao-Siegel, sowie 3 Bonuspunkte für jedes Set bestehend aus den 4 verschiedenfarbigen Siegeln: Schwarz, Grau, Weiß und Braun. Wer insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger!



### Tipps & Tricks beim Einschieben:

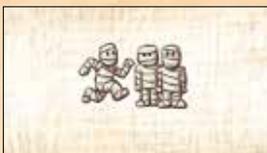
- Die Schiebetafeln lassen sich nur von der Seite mit den Vertiefungen und in Pfeilrichtung in die Spielfläche einschieben.
- Schiebt die Tafeln so weit wie möglich in die Spielfläche ein, bis die Tafel auf der anderen Seite wieder herausfällt. Die Vertiefungen auf der Einschiebe-Seite helfen euch dabei, die Schiebetafel weit einzuschieben.
- Achtet darauf, langsam einzuschieben, damit die Pyramiden und Plättchen auf den Tafeln stehen bleiben. Die Lücke wird dabei möglicherweise einfach mitverschoben.
- Sollte sich eine Mumie sträuben in ein Loch zu fallen, helft etwas nach.



## Profi-Variante

Seid ihr erfahrene Schatzsucher, Haustierfinder und Mumienjäger? Dann könnt ihr das Spiel noch etwas schwieriger gestalten. Dazu könnt ihr die Anzahl der Rissplättchen reduzieren, wie in der Spielvorbereitung beschrieben. Außerdem tritt folgende Zusatzregel in Kraft:

**Jedes Mal** bevor ihr eine neue Suchkarte aufdeckt, schiebt der Spieler am Zug die übrige Schiebetafel in die Spielfläche ein – ungeachtet der Anweisung auf der Kartenrückseite.



Zeigt die Kartenrückseite dieses Symbol, so füllt ihr anschließend die leeren Sockelplättchen mit Mumien auf.



Ihr schiebt jedoch keine zweite Tafel ein, falls die Kartenrückseite dieses Symbol zeigt.



## Solo-Regel

Du kannst *die Mumien des Pharaos* auch alleine spielen. Dazu baust du das Spiel wie gewohnt auf. Die zuvor beschriebenen Regeln gelten weiterhin, mit folgenden Änderungen:

**Findest du das gesuchte Tier:** Nimm dir die Suchkarte und lege sie vor dir ab. Führe die Anweisung auf der Rückseite der nächsten Suchkarte aus und decke sie danach auf. Jetzt suchst du nach dem Tier, das auf der Karte abgebildet ist.

**Findest du ein anderes als das gesuchte Tier:** Die Suchkarte kommt aus dem Spiel, lege sie zur Seite. Du führst ebenfalls die Anweisung auf der nächsten Kartenrückseite aus und suchst anschließend nach dem nächsten Tier.

**Hast du eine Mumie versenkt:** Nimm dir ein Pharaos-Siegel in der Farbe des Sockelplättchens, in dem die Mumie stand. Hast du schon alle 5 Plättchen dieser Farbe genommen, gehst du leer aus.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald der Suchkartenstapel aufgebraucht ist. Für jede deiner Suchkarten erhältst du 1 Punkt. Für jedes deiner Pharaos-Siegel erhältst du ebenfalls 1 Punkt. Jedes Set aus den 4 verschiedenfarbigen Siegeln liefert dir 1 Bonuspunkt.

Zähle deine Punkte zusammen und sieh in der Tabelle nach, wie man *deine* Mumie im alten Ägypten beerdigt hätte:



|                     |   |
|---------------------|---|
| 24 Punkte und mehr: | In einem Gold-Sarkophag                   |
| 22 – 23 Punkte:     | In einem Silber-Sarkophag                 |
| 20 – 21 Punkte:     | In einem Marmor-Sarkophag                 |
| 18 – 19 Punkte:     | In einem Sandstein-Sarkophag              |
| 15 – 17 Punkte:     | In einem Holz-Sarkophag                   |
| 12 – 14 Punkte:     | In Papyrus eingewickelt                   |
| 9 – 11 Punkte:      | In ein altes Tongefäß gequetscht          |
| 6 – 8 Punkte:       | Mit Steinen beschwert in den Nil geworfen |
| 3 – 5 Punkte:       | Auf dem Kamelfriedhof verbuddelt          |
| 0 – 2 Punkte:       | Den Käfern zum Fraß vorgeworfen           |

