

SCHATZKAMMER

Der Schatz des Pharao

Das verrückte Spiegel-Schatz-Such-Spiel
für 2-4 Personen ab 10 Jahren

Spieler	Alter	Minuten
2-4	10+	20
Für Entdecker	Für Denker	
●●●●○	●●●●○	
Für Glückspilze	Für Strategen	
●●●○○○	●●●○○○	

Vor mehr als 3000 Jahren bauten die Ägypter ihrem Pharao Tutanchamun eine prachtvolle Grabkammer im Tal der Könige. Tausende kostbare Schätze sollten den Pharao auf seiner Reise ins Jenseits begleiten. Wir schreiben das Jahr 1922. Die fast unversehrte Schatzkammer wird tief im Inneren des Felsens entdeckt. Doch leider kann die Kammer nicht betreten werden, die Öffnung ist zu klein! Zum Glück sind die Schatzsucher erfinderisch und erkunden die Lage der Schätze mit Hilfe eines Spiegels. Der Sand rieselt und die Zeit läuft! Wer kann den Wächtern der Schatzkammer am schnellsten die Schätze für seine Schatzkiste entlocken? Aber aufgepasst: Anubis, der Schutzgott der Toten, versucht das Ausräumen der Schatzkammer zu verhindern und verdreht den Schatzsuchern mit heimtückischen Tricks den Kopf. Und dann sind da auch noch die Grabräuber...

Spielidee

Die Spieler sind Schatzsucher. Sie suchen in der Schatzkammer nach den Schätzen, die in ihren Schatzkisten abgebildet sind. Die Schätze befinden sich für die Spieler unsichtbar an der Decke der Schatzkammer und werden durch Wächter-Figuren über ihnen magnetisch festgehalten. Mit einem kleinen Handspiegel spüren die Spieler die Position der gesuchten Schätze auf. Wird der entsprechende Wächter über dem Schatz angehoben, fällt der Schatz nach unten in die Schatzkammer. Je nachdem, ob der Schatz auf seiner Vorder- oder Rückseite landet, kann der Spieler den Schatz entnehmen, oder Anubis greift mit verschiedenen Aktionen in das Spiel ein und verdreht das Spielfeld oder vertauscht die Schatzkisten. Hat ein Spieler seine Schatzkiste vollständig gefüllt, beginnt für ihn das Finale und er muss den Ausgang der Schatzkammer finden.



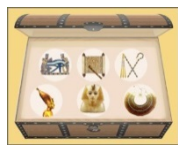
Die verborgenen Schätze in der Schatzkammer. Während des Spiels darf nicht direkt (also ohne Spiegel) unter die Deckplatte der Schatzkammer geschaut werden.

Ziel des Spiels

Es gewinnt der Schatzsucher, der als Erster seine Schatzkiste(n) gefüllt und den Ausgang der Schatzkammer gefunden hat.

Spielmaterial

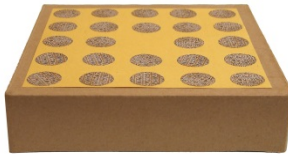
- 1 Schatzkammer mit Grundplatte, 4 Säulen und Deckplatte
- 1 Aufbauplatte (Boden vom Spielekarton)
- 24 Wächter (magnetisch)
- 24 Schätze
- 4 Schatzkisten
- 1 Sanduhr
- 1 Handspiegel
- 2 kleine Stoffbeutel



4 x (Schatzkiste)



2 x



1 x (Aufbauplatte)



1 x



4 x



24 x (Schätze)



24 x (Wächter)



1 x (Deckplatte)



1 x



1 x (Grundplatte)

Spielvorbereitung

Aufbau der Schatzkammer

1. Der Boden des Spielekartons wird mit den Kreisfeldern nach oben auf den Tisch gelegt und dient als **Aufbauplatte**. Die **24 Schätze** werden mit der Rückseite nach oben gemischt und auf den Kreisen verteilt.



2. Dann wird die **Deckplatte** der Schatzkammer **über die Aufbauplatte** mit den Schätzen gestülpt.



3. Die **24 Wächter** werden **auf die Punkte der Deckplatte** gesetzt. Die magnetischen Wächter halten die Schätze unter der Deckplatte fest.

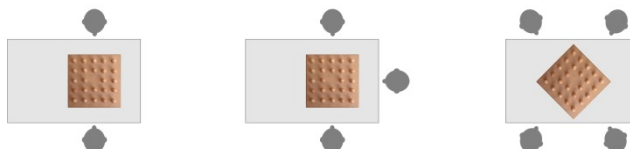


4. Die **4 Säulen** werden **auf die Ecken der Grundplatte** der Schatzkammer gesteckt.



5. Jetzt wird die **Deckplatte** mit Wächtern und Schätzen angehoben und **auf die Säulen** der Schatzkammer gesetzt. Dabei darf niemand unter die Deckplatte schauen!

6. Die **Schatzkammer** wird in die Tischmitte geschoben und noch ein wenig **um sich selbst gedreht**, um den Schatzsuchern auch die letzte Orientierung zu nehmen. Die Spieler setzen sich so, dass niemand vor einer Säule sitzt.



Verteilung der Schatzkisten

Die vier Schatzkisten-Karten werden verdeckt gemischt.
Nun zieht jeder Spieler eine Schatzkiste und legt sie offen vor sich hin.

- 👤👤 Im Spiel mit 2 Spielern erhält jeder Spieler 2 Schatzkisten.
- 👤👤👤 Im Spiel mit 3 Spielern wird zuvor eine Schatzkiste beiseitegelegt (aber nicht die Schatzkiste mit der goldenen Maske des Tutanchamun!). Die zugehörigen Schätze bleiben im Spiel.

Jeder Spieler hat den Auftrag, seine Schatzkiste mit den dort abgebildeten Schätzen zu füllen!



Spielablauf

Die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe.
Es beginnt der Spieler, der die Schatzkiste mit der **goldenen Maske des Tutanchamun** gezogen hat.

Die Spielzüge

Jeder Spieler hat stets 3 Möglichkeiten, seinen Spielzug auszuführen:

- A. Mit dem Spiegel nach Schätzen suchen**
- oder **B. Einen Schatz unter einem Wächter finden und aus der Schatzkammer entnehmen**
- oder **C. Einen passenden Schatz entnehmen, der bereits am Boden der Schatzkammer liegt**



A. Mit dem Spiegel nach Schätzen suchen:



Verflixt und zgedreht! Wo versteckt sich welcher Schatz!?

Die Sanduhr wird umgedreht und die Zeit läuft für den Schatzsucher. Dieser kann sich nun maximal 15 Sekunden Zeit nehmen, mit dem Handspiegel die Schätze für seine Schatzkiste zu suchen und sich deren Positionen zu merken. Er darf aber in diesem Spielzug **keinen Wächter anheben und keinen Schatz entnehmen!**

Die Mitspieler können während dieser Zeit versuchen, im Spiegel einen Blick auf die Schätze zu erhaschen. Gleichzeitig müssen sie die Sanduhr im Auge behalten, um die Suche nach Ablauf der Zeit mit einem „STOPP!“ zu beenden.

Ende des Spielzuges (der nächste Spieler ist an der Reihe).



B. Einen Schatz unter einem Wächter finden und aus der Schatzkammer entnehmen:

Hier muss der Schatz doch irgendwo sein ...

Der Spieler hebt die Wächter-Figur an, unter der er einen zu seiner Schatzkiste passenden Schatz vermutet und stellt sie anschließend wieder zurück auf ihren Platz. Fällt dabei kein Schatz zu Boden, weil zuvor bereits ein anderer Spieler den Schatz gefunden hat, ist der Spielzug beendet. Fällt jedoch ein Schatz auf den Boden der Schatzkammer, gibt es drei Möglichkeiten:



1. Die Bildseite liegt oben

Wenn der gefundene Schatz in die Schatzkiste des Spielers passt, darf er entnommen und in die Schatzkiste gelegt werden. Passt der Schatz jedoch nicht zur eigenen Schatzkiste, bleibt er aufgedeckt in der Schatzkammer liegen. Ende des Spielzuges.

Achtung: Einige Schätze sehen sich sehr ähnlich und dürfen nicht verwechselt werden!



2. Eine Rückseite *OHNE* Aktionsanweisung liegt oben

Puh, noch einmal Glück gehabt!

Der geborgene Schatz kann aufgedeckt und entnommen werden. Passt der gefundene Schatz jedoch nicht zur eigenen Schatzkiste, bleibt er aufgedeckt in der Schatzkammer liegen. Ende des Spielzuges.

3. Eine Rückseite *MIT* Aktionsanweisung liegt oben

Die angezeigte Aktion muss sofort ausgeführt werden, während der Schatz zunächst verdeckt liegen bleibt:



a. **Anubis mit Drehpfeil**

Achtung! Anubis - der Gott der Toten - versucht, die Schatzsucher zu verwirren!


Die gesamte Schatzkammer wird vom Spieler an der Grundplatte um 90° (eine Vierteldrehung) in Richtung des Pfeiles gedreht. Anschließend wird der gefundene Schatz aufgedeckt, bleibt aber in der Schatzkammer liegen. Ende des Spielzuges.



b. **Anubis mit 2 Pfeilen**

Grabräuber sind am Werk und schnappen sich die gefüllten Schatzkisten!

Der Spieler wählt, mit welchem Mitspieler er seine Schatzkiste tauscht. Der Tausch ist Pflicht! Komplett gefüllte Schatzkisten sind zu schwer und können nicht getauscht werden.

 Im Spiel mit 2 Schatzsuchern wählt der Spieler aus, welche seiner beiden Schatzkisten mit welcher Schatzkiste des Mitspielers getauscht wird.

Anschließend wird der Schatz in der Schatzkammer aufgedeckt, bleibt aber liegen. Ende des Spielzuges.



C. Einen passenden Schatz entnehmen, der bereits am Boden der Schatzkammer liegt

Da hat jemand gute Schatzsucher-Vorarbeit geleistet!

Liegen bereits ein oder mehrere passende Schätze am Boden der Schatzkiste, hat der Spieler die Möglichkeit, direkt einen Schatz für seine Schatzkiste zu entnehmen. Aber bitte immer nur einen Schatz! Ende des Spielzuges.


Der Spieler kann – auch wenn ein passender Schatz am Boden liegt – taktisch vorgehen und stattdessen Spielzug A (Spiegeln) oder Spielzug B (Wächter) ausführen.

Das Finale

Die Suche nach dem Ausgang

Führt Anubis den Schatzsucher auch jetzt wieder in die Irre?

Hat ein Spieler den letzten Schatz in seine Schatzkiste gelegt, muss er sich auf die Suche nach dem Ausgang der Schatzkammer machen – allerdings beginnt er damit erst **in der nächsten Runde**.

-  Im Spiel mit 2 Spielern müssen beide Schatzkisten vollständig gefüllt sein.
Die nachfolgenden Aktionen werden mit der Schatzkiste ausgeführt, in die der letzte Schatz gelegt wurde.

Der Spieler dreht die beiden linken Schätze seiner Schatzkiste um, sie weisen ihm mit ihren Rückseiten den Weg.
Alle angezeigten Aktionen müssen sofort ausgeführt werden.



- 1. Anubis mit Drehpfeil**
Die Schatzkammer wird in Drehrichtung des Pfeiles um 90° gedreht.



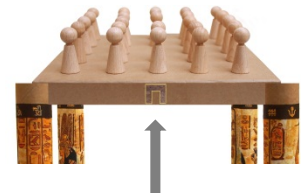
- 2. Anubis mit zwei Pfeilen**
Die Seiten der Schatzkammer werden vertauscht, d.h. die Schatzkammer wird um 180° gedreht.



- 3. Rückseite ohne Aktionsanweisung**
Die Schatzkammer bleibt in ihrer Ausgangslage. Es kann passieren, dass beide Karten keine Aktion anzeigen, dann muss der Spieler die Schatzkammer ruhen lassen.

Ist der Weg zum Ausgang frei?

Nach Ausführen der Aktionen zeigt das dem Spieler zugewandte Symbol an der Deckplatte, ob der Ausgang gefunden wurde:



- a. Mauer**
Der Ausgang wurde *nicht* erreicht. Der nächste Spieler ist mit seinem Spielzug an der Reihe. Der Spieler muss in der nächsten Runde erneut die Aktionen der beiden aufgedeckten Rückseiten ausführen und darauf hoffen, dann den Ausgang zu finden.



- b. Ausgang**
Glückwunsch! Der Ausgang wurde gefunden. Der Spieler hat **GEWONNEN!**

  Beim Spiel mit 3 oder 4 Personen kann um den 2. und 3. Platz weitergespielt werden.

Das Ende

Gewinner des Spiels ist derjenige Schatzsucher, der als Erster mit seiner vollständig gefüllten Schatzkiste den Ausgang der Schatzkammer erreicht.

Tipp für den nächsten Spielaufbau: Die Deckplatte mit den darauf stehenden Wächtern kann direkt über die Aufbauplatte mit den Schätzen gestülpt werden (nachdem alle Schätze unter der Deckplatte entfernt wurden).

Allgemeine Regeln



Niemand darf vor oder während des Spiels versuchen, direkt (also ohne Spiegel) unter die Deckplatte der Schatzkammer zu schauen.



Hat man einen Wächter mit einem Finger berührt, muss man diesen Wächter auch anheben.



Fällt ein Schatz so, dass er senkrecht oder schräg an einer Wand der Schatzkammer stehen bleibt, gilt die Seite als oben liegend, die in die Schatzkammer zeigt.



Fällt ein Schatz beim Herunterfallen neben die Schatzkammer, wird er einfach in die Schatzkammer zurückgelegt.



Stößt man beim Entnehmen eines Schatzes gegen die Schatzkammer und fällt dabei mindestens ein Wächter um, muss man den Schatz wieder zurück in die Schatzkammer legen und der Spielzug ist vorbei.



Stößt man beim Spiegeln gegen die Schatzkammer und fällt dabei mindestens ein Wächter um, muss man einen Schatz seiner Schatzkiste wieder zurück in die Schatzkammer legen und der Spielzug ist vorbei.



Fällt ein Schatz auf einen anderen Schatz der schon in der Schatzkammer liegt und dreht diesen beim Aufprall wieder mit dessen Rückseite nach oben, wählt der Spieler, mit welchem der beiden Schätze er weiterspielen möchte. Der zweite Schatz bleibt (eventuell mit der Rückseite nach oben) liegen. Jeder Spieler, der am Zug ist, kann nun diesen Schatz auswählen, muss dabei aber die unter „B.“ beschriebenen Regeln beachten: Wenn Anubis eine Aktion vorschreibt, kann der Schatz erst im folgenden Zug entnommen werden.



Anhang: Kurzanleitung



Schatzsuche
mit dem Spiegel

Die Spielzüge

A. Mit dem Spiegel nach Schätzen suchen

Die Mitspieler beenden die Suche des Spielers nach Ablauf der Sanduhr.



Wächter
anheben

B. Schatz unter einem Wächter finden und aus der Schatzkammer entnehmen:

Fällt kein Schatz zu Boden, ist der Spielzug beendet.

Fällt ein Schatz zu Boden, gibt es drei Möglichkeiten:

1. Bildseite liegt oben

Schatz passt zur eigenen Schatzkiste: Schatz entnehmen
Schatz passt *nicht* zur eigenen Schatzkiste: Schatz aufgedeckt liegen lassen



Schatz entnehmen

2. Eine Rückseite OHNE Aktionsanweisung liegt oben

Schatz aufdecken:
Schatz passt zur eigenen Schatzkiste: Schatz entnehmen
Schatz passt *nicht* zur eigenen Schatzkiste: Schatz aufgedeckt liegen lassen



Schatz aufdecken
und entnehmen

3. Eine Rückseite MIT Aktionsanweisung liegt oben

Anubis mit Drehpfeil

1. Schatz verdeckt liegen lassen
2. Gesamte Schatzkammer um 90° in Drehrichtung des Pfeiles drehen
3. Schatz aufdecken und liegen lassen



Schatzkammer um 90° drehen
Schatz aufdecken & liegen lassen

Anubis mit 2 Pfeilen

1. Schatzkiste mit Mitspieler tauschen (aber keine vollen Schatzkisten).
2. Schatz aufdecken und liegen lassen



Schatzkisten tauschen
Schatz aufdecken & liegen lassen

C. Schatz entnehmen, der bereits am Boden der Schatzkammer liegt

Schatz entnehmen

alternativ Spielzug A (Spiegeln) oder Spielzug B (Wächter)



Vorhandenen
Schatz entnehmen

Das Finale Die Suche nach dem Ausgang

In der nächsten Runde: die beiden linken Schätze der Schatzkiste umdrehen und die Aktionen ausführen:



Schatzkammer
um 90° drehen



Schatzkammer
um 180° drehen



Keine Aktion

Danach das Symbol der Deckplatte prüfen:



Kein Ausgang

Wiederholung in der nächsten Runde



Ausgang
und GEWINN



Anhang: Der Schatz des Tutanchamun KV62 (Kings Valley Grab Nr. 62)



Uschebtis (413 Stück)
mumienhafte Figürchen,
die im Jenseits die Arbeiten des
Verstorbenen übernehmen sollten



Goldene Maske des Tutanchamun
bedeckte Kopf und Schultern der
Mumie



Auge des Re und Horusauge
Symbol der Sonnenscheibe der
Sonnengötter und altägyptisches
Sinnbild des Lichtgottes Horus



Kopfstütze aus türkisblauem Glas
zur Aufrichtung aus dem Totenschlaf,
zu Lebzeiten zum Schlafen auf der
Seite (8 Kopfstützen, davon 1 klappbar)



Goldene Statuen Tutanchamuns
mit Krone Ober- und Unterägyptens
(30 goldene Statuen)



Krummstab und Wedel
Königliche Insignien, die für Ober-
und Unterägypten stehen



Kanopenkrüge (4 Stück)
Gefäße, in denen bei der
Mumifizierung die Eingeweide
separat beigesetzt wurden



Hals-Kragen
(über 200 gut erhaltene, einzigartige
Schmuckstücke: Ohringe,
Armspangen, Armreife, ...)



Tutanchamun aus Alabaster
Vier Köpfe als Verschluss des
Alabasterschreins, der sich im
goldenen Kanopenschrein befand



Vergoldetes Totenbett
Mit Kopf der Göttin Mehet-weret, der
Himmels-, Geburts- und Totengöttin
(7 Betten, darunter 1 Klappbett)



Schreibzeug (14 Schreibpaletten)
Binsenhalter aus vergoldetem
Holz und Elfenbein



Waffen
Dolch (blau) mit Klinge aus einem
Meteorit von Eisen, Nickel und Kobalt



Skarabäus (Glückskäfer)
Abbildungen des Heiligen
Pillendrehers auf Schmuck
und zahlreichen Amuletten



Kartuschentruhe
mit dem Namen Tutanchamun,
beinhaltete die königlichen Insignien
und Schmuckstücke



Kalzit-Vase
mit Kopf der kukköpfigen
Göttin Hathor



Salbgefäß Steinbock
mit echtem Horn

Weitere Grabbeigaben

2 Wächter in Lebensgröße, goldener Thron, 6 Streitwagen, 46 Bögen, 454 Pfeile und Pfeilspitzen, 8 Schilde, Schwert, 12 Hocker, 130 Geh- und Kampfstöcke, 27 Handschuhe, 35 Modellschiffe, 48 Vorratsgefäße mit konserviertem Rind- und Gänsefleisch, Trompete, bronzenes Rasiermesser, 400l Öle und Salben, dutzende Sandalen, hunderte Lendentücher, 2 vergoldete Särge mit mumifizierten Frühgeburten, 6 Messlatten, „Ankleidepuppe“, 4 Spielbretter ...



Ägyptische Hieroglyphen
Zeichen des ältesten bekannten
Schriftsystems aus Bildzeichen, Deut-
zeichen, Lautzeichen, ab ca. 3200 v.Chr.



Anubis
Altägyptischer Gott der Totenriten und
der Mumifizierung, eine überlebens-
große Figur des Schakalgottes
beschützt den goldenen Kanopenschrein

Spiegel im alten Ägypten



Handspiegel aus polierten Bronze- und Kupferplatten gehörten zur Standardausstattung von Frauenbestattungen. Die Griffe der Spiegel waren größtenteils aus einem anderen Material gefertigt, einige der Griffe waren reich verziert.