

TARA WOLF

IM TAL DER KÖNIGE



ASMODEE



SPIELREGEL



• EIN SPIEL VON PASCAL BERNARD UND P.O. BAROME

Tagebuch von Heinrich von Karloff, 4. November

Sehr sonderbar ... Seitdem ich dieses Medaillon gefunden habe, werde ich die Bilder in meinem Kopf nicht mehr los. Mumifizierte Gesichter und dünne Finger, die nach mir greifen ...

Bin ich etwa Opfer eines Pharaonenfluchs geworden?

Tagebuch von Heinrich von Karloff, 5. November

Nach diesem Traum ist mir alles klar! Ich habe die Pyramiden und die prächtigen Tempel gesehen, die Truhen voller Gold und das vor mir kniende Volk. „Anubis! Anubis!“, riefen sie zu Tausenden. Es gibt keinen Zweifel, ich habe hier bereits gelebt, vor einer langen Zeit ... Ich war der Hohepriester des Anubis und jeder hatte mich zu respektieren und zu fürchten, denn der Tod folgte meinem Willen.

Tagebuch von Heinrich von Karloff, 12. November

Verdammt! Mein Medaillon ist verschwunden! Ich fühle mich leer ... als wäre ein Teil von mir gestohlen worden. Doch ich weiß, wer das getan hat. Das kann nur diese freche Susan Copperstone gewesen sein, die mir ständig folgt. Verdammte kleine Göre! Sie weiß nicht, mit wem sie es zu tun hat. Ich werde mir mein Medaillon zurückholen, koste es, was es wolle.



Ägypten im November 1922. Seit der Entdeckung eines altertümlichen Medaillons bei einer archäologischen Ausgrabung im Tal der Könige hast du verstörende Visionen eines vergangenen Lebens. Du kannst dich verschwommen an die Grabstätten der sieben Pharaonen erinnern, die du in deinen Visionen gesehen hast. Du bist fest entschlossen, die Geheimnisse dieser Grabstätten zu lüften und die Schätze zurückzuholen, die rechtmäßig dir gehören und dir Ruhm sowie Reichtum einbringen werden.

Doch sei auf der Hut! Die Macht des Medaillons hat noch jemanden auf sich aufmerksam gemacht – die Reinkarnation einer altägyptischen Persönlichkeit, die zu Zeiten des Neuen Reiches gelebt hat. Mach dich auf alles gefasst und lass dich nicht von deinem Kontrahenten ausstechen, der ebenso entschlossen ist wie du! Heuere Begleiter an, die an deiner Seite kämpfen, entgehe den fieseren Tricks deines Gegners und erkunde die fallengespickten Grabstätten mit ihren vorzeitlichen Wächtern.

SPIELIDEE

In jeder Spielrunde schicken die Spieler ihren Abenteurer mit seinen Begleitern (Menschen wie Tiere) aus, um ein Pharaonengrab zu erkunden. Dort spielen sie Hindernisse aus: Fallen, um gegnerische Charaktere zu beseitigen, sowie Untote, welche die eigenen Reihen verstärken. Der Sieger dieses Kampfes findet den im Grab verborgenen Schatz.

4 große Abenteurerkarten



1 Medaillon-Plättchen



8 Pappmünzen



2 Passmarker



7 große Grabkarten



10 Papyruskarten

SPIELZIEL

Wer zuerst vier Schätze aus den Gräbern geborgen hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL



40 Begleiterkarten



16 Tierkarten



12 Fallkarten



12 Untotenkarten

SPIELVORBEREITUNG



Mische die 10 Papyruskarten. Jeder Spieler zieht zufällig drei Papyruskarten und legt sie verdeckt neben das eigene Lager. Die vier übrigen Papyruskarten kommen unbesehen in die Spielschachtel.

2



Werft das Medaillon, um zu bestimmen, wer die Partie beginnt. Der Startspieler nimmt sich das Medaillon und legt es auf seinen Abenteuerer.

6



Mische die Grabkarten und legt sie als verdeckten Grabstapel bereit.

4

SPIELER B

Jeder Spieler nimmt sich einen Passmarker.

5



SPIELER A

Mische die Begleiter-, Tier-, Fallen- und Untotenkarten zu einem verdeckten Hauptstapel zusammen. Jeder Spieler zieht von dort fünf Karten, die seine Starthand bilden.

3

Jeder Spieler zieht zufällig einen der vier Abenteuerer und legt dessen Karte vor sich in sein Lager.

1



Jeder Spieler nimmt sich einen Passmarker.

5




DAS MEDAILLON

Während der Partie wechselt das magische Medaillon ständig seinen Besitzer, die Abenteurer jagen es sich gegenseitig ab. Es verleiht seinem Träger überirdische Kräfte.




Jeder Abenteurer hat eine besondere Fähigkeit, die auf seiner Karte angegeben ist. Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss er **das Medaillon besitzen** und **in einem Grab sein**.

SPIELABLAUF


Werft das Medaillon , um zu bestimmen, wer die Partie beginnt. Der Startspieler nimmt sich das Medaillon und legt es auf seinen Abenteurer.

Das Spiel läuft in **aufeinanderfolgenden Runden** ab, bis einer von euch das Spielziel erreicht, indem er den vierten Schatz findet:

RUNDE 1

1. Lagerphase von Spieler A (Spieler mit dem Medaillon ).
2. Lagerphase von Spieler B (Spieler ohne Medaillon).
3. Grabphase: Spieler A öffnet ein Grab.
4. Rundenende: A gibt das Medaillon an B.

RUNDE 2

1. Lagerphase von Spieler B (Spieler mit dem Medaillon ).
2. Lagerphase von Spieler A (Spieler ohne Medaillon).
3. Grabphase: Spieler B öffnet ein Grab.
4. Rundenende: B gibt das Medaillon an A.

RUNDE 3


Wie Runde 1 ...

LAGERPHASE


1) Ressourcen erhalten

Zu Beginn deiner Lagerphase erhältst du vier Ressourcen, die du beliebig auf Münzen und Karten aufteilen kannst.


In jeder Runde kannst du dich neu zwischen diesen Möglichkeiten entscheiden:

4 Münzen nehmen 


ODER

3 Münzen nehmen und 1 Karte ziehen 


ODER

2 Münzen nehmen und 2 Karten ziehen 

ODER

1 Münze nehmen und 3 Karten ziehen 

ODER

4 Karten ziehen 

Du musst die Aufteilung festlegen, bevor du die erste Münze nimmst bzw. erste Karte ziehst. Teile deinem Gegner deine Wahl mit und nimm dir entsprechend viele Münzen aus dem Vorrat und ziehe entsprechend viele Karten vom Hauptstapel. Falls der Stapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Hauptstapel.

2) Karten ausspielen

Jetzt kannst du Begleiter- und Tierkarten von deiner Hand ausspielen. Um eine Karte auszuspielen, musst du so viele deiner Münzen in den Vorrat zurücklegen, wie auf der Karte oben links angegeben ist. Wenn du nicht genügend Münzen hast, kannst du die Karte nicht ausspielen. Manche Karten haben keine Kosten. Du kannst sie ausspielen, ohne Münzen abzugeben, allerdings nur in dieser Phase.

Einige der Begleiterkarten haben einen Effekt, wenn du sie ausspielst. Einen solchen Effekt führst du sofort aus, falls möglich. Dies passiert nur einmal und nur, wenn du den Begleiter von deiner Hand ausspielst. Du kannst einen Begleiter ausspielen, selbst wenn du dessen Effekt nicht ausführen kann.

Beispiel: „Wenn du die Diebin ausspielst: Nimm eine Münze von deinem Gegner (falls möglich).“ Du kannst die Diebin auch dann ausspielen, wenn dein Gegner keine Münze hat.

Die Hinderniskarten (Fallen und Untote) kannst du in dieser Phase nicht ausspielen. Sie werden nur in der Grabphase ausgespielt (siehe nächste Seite).

3) Lager aufräumen

Wenn du keine weiteren Karten ausspielen möchtest oder kannst, sagst du das Ende deiner Lagerphase an und räumst dein Lager auf.

Du darfst zu diesem Zeitpunkt **nur 5 Karten** auf der Hand haben. Sollten es mehr sein, musst du überzählige Karten deiner Wahl abwerfen.

Außerdem darfst du **nur 2 Münzen** aufsparen. Solltest du mehr Münzen haben, musst du überzählige Münzen in den Vorrat zurücklegen.

Falls du das Medaillon hast, beginnt nun die Lagerphase deines Gegners. Andernfalls geht es mit der Grabphase weiter.

Aufbau einer Begleiterkarte



DIE PAPYRUSKARTEN

Deine Papyruskarten sind **nicht Teil deiner Handkarten**. Daher zählen sie nicht gegen dein Kartenlimit von 5 am Ende deiner Lagerphase. Außerdem sind sie nicht von den Effekten des Reporters, des Söldners, der Spionin oder des Grabs des Sethos I. betroffen.

Du darfst dir jederzeit deine Papyruskarten ansehen und dein Gegner muss dir auf Nachfrage sagen, wie viele er noch hat. Sobald du eine Papyruskarte eingesetzt hast und ihr Effekt vorüber ist, legst du sie offen außerhalb des Spielbereichs ab. Sie wird in dieser Partie nicht mehr benötigt.

Aufbau einer Papyruskarte

Kosten

Name

Typ

Stärke

Effekt



Anzahl der Exemplare im Spiel

GRABPHASE

Wenn beide Spieler ihre Lagerphase beendet haben, öffnet der Spieler mit dem Medaillon ein Grab, indem er die oberste Karte vom Grabstapel zieht und offen in die Mitte legt.

Aufbau einer Grabkarte


Name



Effekt

- Der Text mancher Gräber (z. B. das Grab des Sethos I.) beginnt mit „Beim Öffnen dieses Grabs“. Führt in diesem Fall den Effekt sofort aus, wobei der Spieler mit dem Medaillon beginnt.
- Dann beginnt der Kampf um den Schatz dieses Grabs.

1) Das Grab betreten

Der Spieler mit dem Medaillon  (Spieler A im Beispiel unten) wählt seine Charaktere aus, mit denen er das Grab erkunden möchte. Er kann sowohl seinen Abenteurer als auch beliebig viele Begleiter und Tiere aus seinem Lager aussenden. Etwaige Einschränkungen durch den Text auf der Grabkarte muss er jedoch beachten. Schiebt die gewählten Karten etwas nach vorne, um das anzuzeigen.

Dann ist Spieler B an der Reihe, Charaktere aus seinem Lager in das Grab zu schicken.

Wichtig: Wenn ein Spieler gar keinen Charakter in das Grab schickt, erhält sein Gegner sofort die Grabkarte als Belohnung.



Münzvorrat

Grabstapel

Hauptstapel

Ablagestapel

SPIELER A

SPIELER B

GRAB DES HAREMHAB

Alle Untoten in diesem Grab haben +1 Stärke.

Effekt des Grabs des Haremhab: Alle Untoten haben +1 Stärke.

TARA WOLF

Archäologe Begleiter

Soldat Begleiter

Schakal Tier

Dieb Begleiter

Dieb Begleiter

Hinweis: Stärke-Bonus

Die Stärke eines Charakters kann sowohl durch den Effekt eines Grabs (Amenhotep III., Haremhab, Thutmosis III.) als auch durch den einer oder mehrerer Karten (Schakal, Wüstenräuber ...) verändert werden. Diese Effekte summieren sich und gelten, sobald die Charaktere ein Grab betreten.

2) Hindernisse ausspielen

Der Spieler mit dem Medaillon (A) kann beliebig viele Hinderniskarten (Fallen/Untote) sowie Papyruskarten verdeckt ausspielen. Dies kostet keine Münzen.

Er kann zusätzlich genau eine andere Karte (die kein Hindernis ist) verdeckt ausspielen, um seinen Gegner zu täuschen. (Das ist natürlich nur für Spieler A, den mit dem Medaillon, relevant). Danach geht es mit Spieler B weiter, der seinerseits beliebig viele Hindernis- und Papyruskarten ausspielen kann. Sobald er fertig ist, werden alle ausgespielten Karten aufgedeckt.

3) Fallen auslösen

Der Spieler mit dem Medaillon (A) löst nun seine Fallen aus, eine nach der anderen in der Reihenfolge seiner Wahl. Bei jeder Falle wählt er einen beliebigen Charakter als Ziel aus. Es dürfen nur Charaktere ausgewählt werden, die zuvor ins Grab geschickt worden sind. Etwaige Einschränkungen der Falle muss er ebenso beachten.

Dann wird der Effekt der Falle ausgelöst und die Karte abgelegt. Ein durch eine Falle ausgeschalteter Charakter wird ebenfalls abgelegt.

Nun löst Spieler B seine Fallen in gleicher Weise aus, falls er denn welche ausgespielt hat. Falls es für eine ausgespielte Falle kein regelkonformes Ziel gibt, wird die Falle zwar ausgelöst, hat aber keine Wirkung.

Erinnerung: Legt ausgespielte Papyruskarten nicht auf den Ablagestapel, sondern aufgedeckt neben den Spielbereich.

Aufbau einer Hinderniskarte



Name

Typ

Effekt

Anzahl der Exemplare im Spiel

4) Kampf auswerten

Nachdem alle Fallen ausgelöst wurden, zählt ihr jeweils die Stärke-Werte aller Charaktere (Abenteurer, Begleiter, Tiere und Untote) zusammen, die ihr ins Grab geschickt habt. Denkt auch an eventuelle Boni. Der Spieler, dessen Gruppe die höhere Stärke hat, gewinnt den Kampf um den Schatz dieses Grabs. Als Belohnung erhält er die Grabkarte und legt sie in sein Lager. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit dem Medaillon.



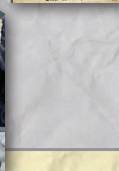
Spieler A hat insgesamt Stärke 13.

Spieler B hat insgesamt Stärke 13.



Der Schakal und der Wüstenräuber wurden durch Fallen ausgeschaltet.

Beide Spieler zählen die Stärke-Werte ihrer Charaktere im Grab zusammen. Da Spieler A das Medaillon hat, gewinnt er dieses Unentschieden.



5) Das Grab verlassen

Beide Abenteurer kehren in ihr Lager zurück. Alle Begleiter, Tiere und Untoten, die das Grab erkundet haben, werden abgelegt (außer dem Affen).

Erinnerung: Legt ausgespielte Papyruskarten nicht auf den Ablagestapel, sondern aufgedeckt neben den Spielbereich.

RUNDENENDE

Der Spieler mit dem Medaillon gibt es an seinen Gegner weiter und es beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine vierte Grabkarte erhält, gewinnt er die Partie!

VARIANTEN

- Für eine kürzere Partie: Es gewinnt, wer zuerst drei (statt vier) Grabkarten hat.
- Ein Spieler erhält zwei Münzen, wenn er keinen Charakter im Grab hat. (Nur 1-mal pro Partie.)

PASSEN

Jeder Spieler kann einmal pro Partie passen, statt ein Grab zu öffnen. Allerdings nur, wenn er aktuell das Medaillon besitzt. Dies kann sinnvoll sein, wenn der Gegner deutlich mehr Charaktere im Lager hat und die Chancen auf den Schatz daher nicht sehr groß sind. In diesem Fall legt er seinen Passmarker ab, behält das Medaillon und eine neue Runde beginnt.

KLARSTELLUNGEN

- Du musst keine deiner Karten ausspielen, selbst wenn du genügend Münzen hast.
- Dein Gegner muss dir jederzeit sagen, wie viele Münzen und Karten er hat (auch Papyruskarten).
- Immer wenn du eine Karte ablegen musst (sei es durch den Söldner, dein Kartenlimit von 5 oder durch das Grab des Sethos I.), legst du sie von deiner Hand auf den Ablagestapel.
- Du darfst dir die ausgespielten Papyruskarten und die Grabkarten ansehen, die bereits im Lager liegen. Allerdings darfst du nicht den Ablagestapel durchsehen.



TIPPS

- Nimm dir genügend Zeit, um die Kartentexte zu lesen. Der Zeitpunkt, zu dem du eine Karte spielen darfst, ist auf jeder Karte fett hervorgehoben.
- Schicke nicht immer alle deine Begleiter ins Grab und spiele nicht immer alle deine Hindernisse aus. Schau dir stets die Charaktere deines Gegners und die Anzahl der Karten in seiner Hand an. Manchmal kann es besser sein, ein Grab aufzugeben, statt Karten zu verschwenden.
- Bei einigen Begleitern lohnt es sich, sie im Lager zu lassen (Ärztin, Gönner, Schmuggler, Seher, Vorarbeiter), um einige Runden von ihrem Effekt zu profitieren.

CREDITS

Autoren: Pascal BERNARD und P. O. BAROME

Projektunterstützung: Origames

Grafische Gestaltung: Frédéric CONDETTE und Igor POLOUCHINE

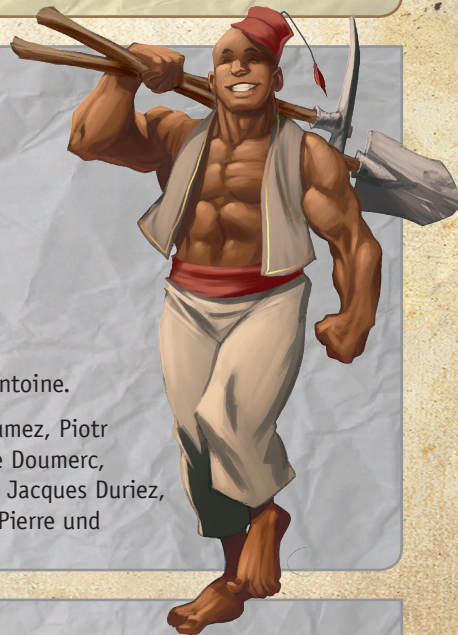
Illustration: Sylvain GUINEBAUD

Farbgestaltung: Sébastien LAMIRAND

Satz & Layout: Frédéric CONDETTE

Die Autoren danken: Maud Silvain, Antoine Boivin und Jacques Antoine.

Der Verlag dankt: Edouard Loigerot, Alan Bouët-Willaumez, Piotr Borowski, Samuel Tarapacki, Nicolas Dufour, Françoise Doumerc, Alexandre Bonvalot, Andoniya Vencheslavova Vicheva, Jacques Duriez, Yann Huart & Clément Seurat, Nathalie Preston, Jean-Pierre und Geneviève Condette.



Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

