

# Im Bann der Mumie

Ein Spiel für 3 bis 5 Personen ab 16 Jahren  
Autor: Henning Poehl, Grafiken: Markus Bülow

## Inhalt

<b>A) Worum geht es?</b> .....	2	<i>b. 1.2. Panische Flucht</i> .....	13
<b>B) Spielmaterial</b> .....	2	<i>b. 1.3. Kampf mit der Mumie</i> .....	13
<b>C) Spielaufbau</b> .....	3	<i>b.2. Auswerten der Angriffe anderer Spieler</i> .....	13
<b>D) Spielablauf</b> .....	5	<b>c) Einnahmen aus dem Casino</b> .....	14
<b>1. Vorbereitungsphase</b> .....	5	<b>4. Marktphase</b> .....	14
<b>a) Charaktere - Startspielerkarte &amp; Freundin</b> .....	5	<b>a) Mumie - Ausspielen von Fäulnis</b> .....	14
<i>a.1. Weitergeben der Startspielerkarte</i> .....	5	<b>b) Charaktere – Ausrüstung &amp; Hilfskräfte</b> .....	14
<i>a.2. Die Freundin geht „Tee trinken“</i> .....	5	<i>b.1. Durchführen von Lohnerhöhungen</i> .....	14
<b>b) Mumie - Verstecken eines Fundstücks</b> .....	5	<i>b.2. Tasche und Safe</i> .....	15
<b>2. Planungsphase (Auslegen der Aktionskarten)</b> .....	5	<i>b.3. Stehlen &amp; Handeln</i> .....	15
<b>a) Charaktere – Ausspielen von Aktionskarten</b> .....	6	<i>b.3.1. Stehlen</i> .....	15
<i>a.1. Erforschen neuer Grabungsstätten</i> .....	6	<i>b.3.2. Handeln</i> .....	15
<i>a.2. Erforschen fremder Grabungen</i> .....	6	<i>b.4. Sonderfall beim Handeln</i> .....	16
<i>a.3. Beginnen von Ausgrabungen</i> .....	7	<b>E) Spielende und Gewinner</b> .....	16
<i>a.4. Job-Angebote</i> .....	7	<b>F) Anhang</b> .....	17
<i>a.5. Graben</i> .....	7	<b>1. Erläuterungen zu besonderen Karten</b> .....	17
<i>a.6. Grabraub</i> .....	8	<b>a) Sonderkarte des Archäologen</b> .....	17
<i>a.7. Aktivieren inaktiver Grabungsaktionen</i> .....	8	<b>b) Das Dynamit (Ganove)</b> .....	17
<i>a.8. Sonderaktionen</i> .....	9	<b>c) Die Kontrolle (Okkultistin)</b> .....	18
<i>a.9. Ins Casino gehen</i> .....	9	<b>d) Die Observation (Agent)</b> .....	18
<i>a.10. Passen</i> .....	9	<b>e) Der kleine Junge (Einheimischer)</b> .....	18
<b>b) Mumie – Mumienkarten oder Käferkarten</b> .....	9	<b>f) Die Falle</b> .....	18
<i>b.1. Ausspielen von Mumienkarten</i> .....	9	<b>2. Sonderfälle</b> .....	19
<i>b.2. Ausspielen von Käferkarten</i> .....	10	<b>a) Was ist, wenn kein Sand mehr da ist?</b> .....	19
<i>b.3. Umverteilen ausliegender Käferkarten</i> .....	10	<b>b) Was ist, wenn kein Käferangriff mehr im Nachziehstapel ist?</b> .....	19
<i>b.4. Aufnehmen der Sandsturmkarte</i> .....	10	<b>c) Was ist, wenn kein Geld mehr da ist?</b> .....	19
<b>3. Ausführungsphase (Auswerten der Aktionskarten)</b> .....	11	<b>G) Regelfragen</b> .....	19
<b>a) Rückzug</b> .....	11	<b>H) Impressum</b> .....	19
<b>b) Graben</b> .....	11	<b>I) Danksagung</b> .....	19
<i>b.1. Auswerten der Angriffe der Mumie</i> .....	12	<b>J) Übersicht zu einer Spielrunde</b> .....	20
<i>b.1.1. Schrecken und Wagemut</i> .....	12		

## A) Worum geht es?

In diesem Spiel übernehmen die Spieler verschiedene Charaktere, die in das Grab eines unbekanntes Pharaos eindringen, um an dessen Schätze zu kommen.

Diese Schätze haben mitunter unterschiedliche Werte für die Charaktere.

Auf dem Grab liegt ein Fluch, der die untote Mumie des Pharaos ruhelos in ihrer Grabstätte umherwandern lässt. Diese Mumie, die ebenfalls von einem Spieler geführt wird, wird die Schändung ihrer Grabstätte bitter rächen. Ihre Anwesenheit an der Grabungsstätte macht sich durch das Auftauchen dämonischer Käfer bemerkbar. Bösartige Insekten, die sich unter dem Einfluss der finsternen Mächte abartig verändert haben.

Die Spieler der Charaktere können den Fluch der Mumie nur brechen, wenn sie ihren Sarkophag mit dem mumifizierten Körper ausgraben und sicherstellen.

Der Spieler der Mumie hingegen gewinnt, wenn er verhindert, dass seine sterblichen Überreste in die Hände eines der Charaktere gelangt. Dann wird nichts mehr die Rache der Mumie verhindern können.

Gelingt es den Spielern, die Mumie zu besiegen, dann hat der Spieler gewonnen, der den höchsten Erlös mit den geborgenen Schätzen erzielt hat.

Natürlich glaubt zunächst keiner der Charaktere an „lebende“ Mumien! Daher ist der Schrecken, den die Mumie zu Beginn des Spiels verbreitet, sehr gering, was dazu führt, dass sich manch einer auf leichtsinnige Kämpfe einlässt. Mit jeder Verletzung, welche die Mumie Personen bei Kämpfen zufügt, steigt der Schrecken, der von ihr ausgeht.

So steigt der Schrecken zunehmend, obwohl ihre Macht zugleich immer mehr schwindet. Denn die Mumie bezieht ihre Kraft aus ihrer

Grabstätte, und mit jeder Grabung wird ein Stück dieser bösen Kräfte abgebaut.

So kann es sein, dass sich am Ende keiner mehr findet, der den Wagemut hat, gegen eine völlig geschwächte Mumie anzutreten.

Ziel der Mumie ist es, möglichst viele Teile ihrer Grabstätte und damit auch ihre Kraft zu sichern. Des Weiteren trachtet sie danach, möglichst großen Schrecken zu verbreiten, indem sie viele Kämpfe für sich entscheidet.

Ziel der Charaktere ist es, ebendies zu verhindern. Dazu sollten sie zunächst zusammen arbeiten, um möglichst früh Kämpfe gegen die übermächtige Mumie zu gewinnen. Des Weiteren sind die Charaktere auf erfolgreiche Grabungen angewiesen, um kostspielige Ausrüstungen und weitere Grabungen finanzieren zu können.

## B) Spielmaterial

**2 Würfel** (ein weißer und ein schwarzer)

**Große Karten (56 Stück):**

- 12 Ausgrabungskarten (mit Fundstücken)
- 16 Sandkarten (mit den Werten 1-5)
- 1 Casino-Karte
- 1 Startspieler/Übersichts-Karte
- 5 Mumienkarten (Hand der Mumie, Katzenmumie, Käfer, Amulett/Sandsturm, Falle)
- 11 Personenkarten:
  - 4 Charakterkarten (Archäologe, Ganove, Okkultistin, Agent)
  - 7 Hilfskräfte (Professor, Doktoren, Einheimische, Freundin)
- 10 Ausrüstungskarten (Revolver, Schrotflinte, Fackeln, Insektenspray usw.)

## Kleine Karten (1 10 Stück)

- 12 Aktionskarten-Charaktere (Archäologe, Ganove, Okkultistin, Agent)
- 11 Aktionskarten-Hilfskräfte
- 9 Käferkarten
- 3 Mumienkarten
- 4 Karten „Tasche“
- 4 Karten „Safe“
- 8 Karten „Auf dem Markt“
- 59 Geldscheine in 3 verschiedenen Größen (1.000, 5.000 und 10.000)

### Beschreibung Charakterkarten

**Bezeichnung** Symbol des Charakters. Fundstücke, die dieses Symbol tragen, sind für diesen Charakter das Doppelte wert.

**Kampfkraft** Basis-Kampfkraft des Charakters. Sie gilt für den Kampf gegen die Mumie und gegen Menschen. Die Kampfkraft kann durch Ausrüstung erhöht werden.

**Wagemut** Basis-Wagemut des Charakters, der benötigt wird, um den Schrecken der Mumie zu begegnen. Der Wagemut kann durch Ausrüstung erhöht werden.

**Anschleichen gelingt immer** Sonderfähigkeit des Charakters. Diese Fähigkeit gilt, wenn möglich, auch für alle Hilfskräfte, die dieser Charakter benutzt.



Zu jedem Charakter gehören drei Aktionskarten:  
1 x Forschung, 1 x Grabung und eine Sonderaktion.

## C) Spielaufbau

- 3 Spieler – Es kommen die Mumie, der Archäologe und der Ganove ins Spiel.
- 4 Spieler – Es kommt zusätzlich noch die Okkultistin ins Spiel.
- 5 Spieler – Es kommt zusätzlich noch der Agent ins Spiel.

Die Spieler können frei wählen, welche Rolle sie im Spiel übernehmen wollen.

Können die Spieler sich nicht einigen, wird gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf sucht sich einen Charakter aus, dann der Spieler mit dem nächst höheren Wert usw. (bei Gleichstand wird erneut gewürfelt).

Der Spieler der Mumie bekommt die 5 großen Mumien-Karten, die 3 kleinen Mumien-Karten und die 9 Käferkarten. Der Mumien-Spieler verwaltet die Bank.

Die übrigen Spieler bekommen ihre Charakter-Karte, die 3 dazugehörigen Aktionskarten, 2 Karten „Auf dem Markt“ (je einmal „Stehlen“ und „Handeln“) sowie eine „Safe“- und „Taschen“-Karte. Des Weiteren erhält jeder Charakter aus der Bank einen 5.000\$ Schein und fünf 1.000 \$ Scheine. Das Geld wird unter die Safe-Karte gelegt.

Die 10 Karten mit der Ausrüstung werden offen an einer Seite des Spieltisches ausgelegt. Darunter werden die 7 großen Karten der Hilfskräfte offen ausgelegt. Zu jeder Hilfskraft gehören 1 bis 3 kleine Aktionskarten. Diese werden unterhalb der jeweiligen Hilfskraft abgelegt. Die Ausrüstung und die Hilfskräfte stellen zusammen den Markt dar.

Die Casino-Karte wird am anderen Ende des Tisches ausgelegt.

Die Ausgrabungskarten werden gemischt und verdeckt als Stapel vor der Mumie abgelegt. Die Sandkarten werden gemischt und ebenfalls verdeckt als Stapel vor der Mumie abgelegt.

# Spielaufbau (3 Spieler)



## Auslage: Der Markt



Auslage:  
Spieler 1  
(Archäologe)



Auslage:  
Spieler 2  
(Ganove)

Spielfläche:  
Der Platz  
zwischen  
den Spielern  
sollte  
möglichst groß  
und frei sein.

Auslage:  
Spieler 3  
(Mumie)



Auslage:  
Casino



Der Startspieler wird zufällig mit dem Würfel ermittelt. Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf erhält die Startspielerkarte.

## D) Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt und jede Runde gliedert sich in 4 Phasen:

1. Vorbereitungsphase (Verschiedenes)
2. Planungsphase (Spielen von Aktionskarten)
3. Ausführungsphase (Auswerten der gespielten Aktionskarten)
4. Marktphase (Ausrüstungen & Hilfskräfte erwerben)

Da für die Mumie in jeder Phase andere Regeln als für die Spieler der Charaktere gelten, wird jede Phase für die Mumie und die Charaktere getrennt betrachtet.

### I. Vorbereitungsphase

#### a) Charaktere - Startspielerkarte & Freundin

##### a.1. Weitergeben der Startspielerkarte.

Der Spieler, der die Startspielerkarte besitzt, gibt sie (außer in der ersten Runde) im Uhrzeigersinn an den nächsten Charakter weiter. Die Mumie kann nicht Startspieler sein und wird bei der Weitergabe gegebenenfalls übergangen.

##### a.2. Die Freundin geht „Tee trinken“.

*Frühstens ab der 2. Runde, nur wenn ein Spieler die Freundin auf dem Markt angeworben hat.*

Der Charakter, der die Hilfskraft Freundin angeworben hat, kann ihre Aktionskarte nehmen und sie auf eine Person spielen. Die Aktionskarten dieser Person können in dieser Runde nicht benutzt werden.

**Hinweis:** Eine „Person“ ist eine große Karte, auf der eine Hilfskraft oder ein Charakter abgebildet ist.

Aktionskarten sind kleine Karten mit dem Bild der Person. Das sind die Aktionen, die von einer Person pro Runde durchgeführt werden können.

#### b) Mumie - Verstecken eines Fundstücks.

Der Mumien-Spieler nimmt vom Stapel der Ausgrabungskarten die 3 obersten Karten und schaut sie sich an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Er darf die Reihenfolge der Karten nicht verändern.

Der Spieler muss von diesen 3 Karten eine Karte auswählen und verdeckt unter den Stapel legen. Die anderen beiden Karten legt er in unveränderter Reihenfolge auf den Stapel zurück.

### 2. Planungsphase (Auslegen der Aktionskarten)

In der Planungsphase spielen die Spieler reihum solange Karten, bis kein Charakter mehr Karten spielen möchte.

Die Spieler sind nacheinander dran, unabhängig davon, ob es sich dabei um den Spieler der Mumie oder eines Charakters handelt.

Die Planungsphase wird vom Spieler mit der Startspielerkarte begonnen und immer von der Mumie beendet.

Die Planungsphase endet, wenn alle Charaktere passen, nachdem die Mumie einen Zug gemacht hat.

**Goldene Regel:** Die Mumie kann nie zweimal direkt hintereinander am Zug sein.

Das bedeutet, je zurückhaltender die Charakter-Spieler in einer Runde ihre Karten auslegen, desto öfter ist die Mumie am Zug.

## a) Charaktere – Ausspielen von Aktionskarten

Jeder Charakter-Spieler darf, wenn er am Zug ist, beliebig viele Aktionskarten von den Personen ausspielen, die er kontrolliert. Im Extremfall kann ein Spieler alle Aktionskarten in einem einzigen Zug spielen oder aber passen und keine Karte spielen. Die Reihenfolge und die Verwendung der Karten kann vom Charakter nach den unten aufgeführten Regeln frei festgelegt werden.

### Es gibt folgende Aktionen:

- (1) Erforschen neuer Grabungsstätten
- (2) Erforschen fremder Grabungsstätten
- (3) Beginnen von Ausgrabungen
- (4) Job-Angebote
- (5) Graben
- (6) Grabraub
- (7) Sonderaktionen
- (8) Aktivieren inaktiver Grabungsaktionen
- (9) Casino
- (10) Passen



#### a.1. Erforschen neuer Grabungsstätten



Der Stapel mit den Ausgrabungskarten repräsentiert das Wissen und die

Überlieferungen, die Hinweise enthalten, was es wo zu finden gibt.

Mit Hilfe von Aktionskarten mit dem Lupen-Symbol kann in dem Stapel nach Hinweisen geforscht werden. Je tiefer man in den Kartenstapel (das Wissen) vordringen möchte, desto intensiver muss man forschen, d.h. für jede Forschungsaktion, die ein Spieler ausspielt, darf er sich eine Karte des Stapels ansehen.

Dabei wird immer von oben gezogen.

Die Karten schaut sich der Spieler geheim an, ohne dabei die Reihenfolge zu verändern. Von den Karten, die der Spieler erforscht hat, darf er sich eine oder mehrere auswählen, um mit ihnen Ausgrabungen zu beginnen. Karten, die er nicht ausgraben möchte, legt er in der alten Reihenfolge wieder auf den Stapel. Die verwendeten Forschungskarten legt der Spieler verdeckt vor sich ab.

Wert des Fundstücks in 1.000 Dollar.  
Hier 4k = 4.000 \$

Wenn dieses Symbol vorhanden ist, dann zerbricht das Fundstück beim Einsatz von Dynamit.

Bezeichnung

Dieses Symbol zeigt, für welchen Charakter der Gegenstand das Doppelte wert ist.  
Hier: Für die Okkultistin 2 x 4K = 8.000 \$



#### a.2. Erforschen fremder Grabungen

Forschungsaktionen können von Spielern auch dazu genutzt werden, um bei eröffneten aktiven (oder verlassenen) Grabungsstätten zu forschen, was es dort zu finden gibt. Für jede Grabungsstätte, die sich ein Charakter ansehen möchte, muss er eine Aktionskarte spielen.

Die dazu verwendeten Forschungskarten legt der Spieler verdeckt vor sich ab.



### a.3. Beginnen von Ausgrabungen

Möchte ein Spieler eine Ausgrabung beginnen, dann spielt er nach dem Forschen pro Ausgrabung, die er eröffnen möchte, eine Grabungsaktion. Des Weiteren zahlt er pro eröffneter Grabungsstätte 1.000 \$ Anmeldegebühren an die Bank.



Der Charakter legt die Ausgrabung an eine freie Stelle auf dem Tisch.

Die Grabungsaktion, mit der er die Ausgrabung eröffnet, wird offen unter dem Schriftzug „Ausgrabung“ (bzw.

Grabungsstätte) direkt unter der Grabungsstätte ausgelegt.

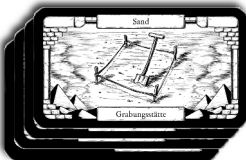


Nun schaut man, wie tief das Fundstück vergraben liegt, indem man vom Sandkartenstapel eine

Sandkarte zieht. Auf der Vorderseite der Sandkarte ist ein Wert angegeben, der besagt wie viele Sandkarten insgesamt die Grabungsstätte bedecken.



Nun legt man eine entsprechende Anzahl von Sandkarten auf die Ausgrabungskarte, an der man seine Grabung eröffnet hat. Dabei ist zu beachten, dass die Sandkarten, die gezogen wurde,



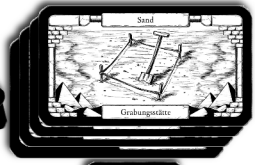
um festzustellen, wie viel Sandkarten auf die Ausgrabung kommen, zuunterst in den Sandstapel gelegt wird (das ist wichtig, damit hohe Werte nicht zu häufig ins Spiel kommen). Auch müssen alle Karten gleich ausgerichtet sein.

Die Person, deren Grabungsaktion an dieser Seite der Grabungsstätte ausliegt, leitet diese legale Grabung.



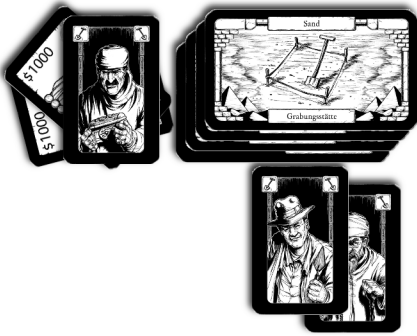
### a.4. Job-Angebote

Ein Charakter kann an legalen Grabungsstätten, die er leitet, Grabungsjobs anbieten. Dazu legt er für jeden Job eine beliebige Geldprämie neben der Grabungsstätte aus. Job-Angebote, die aus der Vorrunde noch an einer Grabungsstätte ausliegen und auf kein Interesse gestoßen sind, können jetzt zurückgezogen werden.



### a.5. Graben

Ein Charakter kann an Grabungsstätten, an denen er legal Grabungen ausführt, beliebige weitere Grabungsaktionen von der Hand ausspielen. Des Weiteren kann er Grabungen auf angebotene Jobs ausspielen, dazu legt er eine oder mehrere Grabungsaktionen auf die Jobs (Prämien), die er haben möchte.



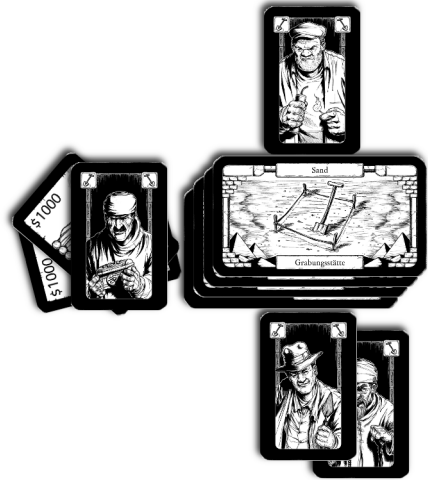
**Beispiel:** Ein Spieler (die Okkultistin) hat mit einer Hilfskraft den Job angenommen und seine Grabungsaktion auf das Geld gelegt. Der Spieler des Archäologen hat noch eine eigene Hilfskraft hinzugelegt.



#### a.6. Grabraub

Grabungsstätten, die auf dem Tisch ausliegen, sind öffentlich und können von Grabräubern heimgesucht werden. Um an diesen Grabungsstätten zu graben, müssen sich die Personen, die dort illegal graben wollen, an diese heranschleichen. Dies ist um so schwerer, je mehr Personen sich dort bereits aufhalten. Der Charakter, der einen Grabraub durchführen möchte, spielt auf eine Grabungsstätte so viele Grabungsaktionen, wie er dorthin bringen möchte. Dann würfelt er mit einem Würfel gegen die Anzahl der fremden Grabungsaktionen, die schon an der Grabungsstätte ausliegen (egal ob aktiv, inaktiv, legal oder illegal). Ist die gewürfelte Zahl höher als die Anzahl der ausliegenden Grabungskarten, dann ist das Anschleichen gelungen und er legt seine Grabungskarten über der Grabungsstätte über dem Wort „Sand“ ab. Will ein Charakter später die Anzahl der Grabräuber an einer Grabungsstätte aufstocken, dann müssen diese erneut heranschleichen. An verlassene Grabungsstätten können Grabräuber auch ohne Schleichen angelegt werden.

Misslingt das Schleichen, dann muss der Spieler die Aktionskarten inaktiv (verdeckt) vor sich ablegen.



**Beispiel:** Der Ganove hat sich an die Grabungsstätte herangeschlichen. Da schon drei Personen an dieser Grabungsstätte lagen, muss man zum erfolgreichen Schleichen höher als 3 würfeln. Der Ganove hat aber als Spezialfähigkeit, dass er beim Schleichen nicht würfeln muss, sondern immer Erfolg hat.



#### a.7. Aktivieren inaktiver Grabungsaktionen

Liegen noch inaktive (verdeckte) Grabungsaktionen aus der Vorrunde an einer Grabungsstätte aus, dann kann der Spieler diese Karten aktivieren, indem er sie auf die Vorderseite mit Grabungssymbol dreht. Werden Grabungskarten an derselben Grabungsstätte aktiviert, an der sie ausgelegt haben, dann fallen keine Gebühren oder Würfelproben an. Beim Aktivieren können die Karten auch zu anderen Grabungsstätten oder ins Casino verschoben werden. Es gelten dabei die gleichen Regeln, als würden sie von der Hand ausgespielt.







### a.8. Sonderaktionen

Jeder Charakter besitzt noch eine besondere Karte, die entweder sein Symbol zeigt oder die Aktion, die man damit ausüben kann. Von den Hilfskräften besitzen nur der junge Einheimische und die Freundin Sonderaktionen.

Die Texte oder Symbole auf den Karten erklären ihre Funktionsweise.

### a.9. Ins Casino gehen



An das Casino kann jede beliebige Aktionskarte gespielt werden ( auch die Sonderaktion der Freundin oder das Dynamit des Ganoven). Die Aktionskarte kann zum Spielen oder als Croupier am Casino ausgelegt werden. Die Funktion des Casinos wird auf der Kartenrückseite erklärt.

### a.10. Passen

Ein Charakter, der nichts tun möchte oder kann, kann passen. Das Spiel geht dann beim nächsten Spieler weiter.

Wenn der Spieler später wieder an die Reihe kommt, kann er seinen Zug fortsetzen und Aktionen spielen, wenn er will, oder wieder passen.

Die Planungsphase endet, wenn alle Charaktere passen, nachdem die Mumie am Zug war.

## b) Mumie – Mumienkarten oder Käferkarten

Der Spieler der Mumie darf in seinem Zug zwischen einer der folgenden Möglichkeiten wählen:

- (1) Ausspielen von Mumienkarten
- (2) Ausspielen von Käferkarten
- (3) Umverteilen ausliegender Käferkarten
- (4) Aufnehmen der Sandsturmkarte

### b.1. Ausspielen von Mumienkarten



Der Mumien-Spieler spielt 1 große Mumienkarte und den Bann (kleine Mumienkarte). Der Spieler legt die große Mumienkarte offen vor sich aus. Für die ausgespielte Karte nimmt er dann 2 Käferkarten auf die Hand.

Die eine der aufgenommenen Käferkarten muss auf der Vorderseite das gleiche Motiv zeigen wie die ausgespielte große Mumienkarte.

Die zweite Käferkarte, welche die Mumie aufnimmt, zeigt das Motiv eines Käferangriffs.

#### **Ausnahme: „Der Sandsturm“**

*Diese Karte wird sofort durchgeführt, wenn sie ausgespielt wird, daher gibt es keine Käferkarte, die dem Sandsturm entspricht. Wenn der Sandsturm ausgespielt wird, nimmt der Mumien-Spieler nur 1 Käferkarte mit einem Käferangriff auf die Hand.*

Einmal pro Runde, nachdem der Spieler eine große Mumien-Karte gespielt hat und eine Käferkarte auf die Hand genommen hat, kann die Mumie versuchen, den Bann auszuspieren. Der Bann wird auf Grabungsaktionen von Personen gespielt, die an Grabungsstätten ausliegen.

Damit der Bann wirkt, muss der Mumie eine Würfelprobe gelingen. Sie würfelt dabei gegen den Wagemut der Person, der die Grabungsaktion gehört. Ist der Würfelwert des Würfels höher als der Wagemut, dann wird der Bann auf die betreffende Grabungsaktion gelegt. Die gebannte Grabungsaktion wird für den Rest der Runde ignoriert.

Misslingt der Wurf, dann hat der Bann keinen Effekt.

Personen mit einem Wagemut von 6 oder höher sind immun gegen den Bann.



Käferkarten & Mumienkarten gehören zusammen

4 Mumienkarten zeigen auf der Vorderseite das gleiche Motiv wie 4 Käferkarten.



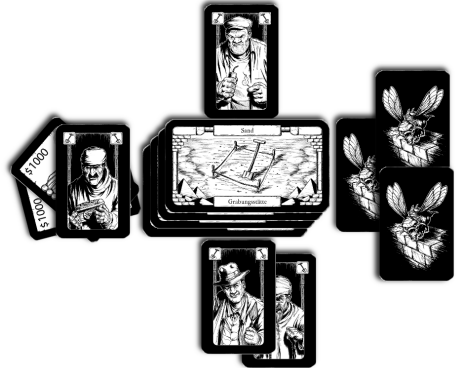
Wenn der Spieler eine große Mumienkarte offen auslegt, dann nimmt er die Käferkarte mit dem gleichen Bild und einen Käferangriff auf die Hand (Ausnahme: Sandsturm).



Mumienhand, Katzenmumie, Sandsturm (magisches Amulett) gibt es auch als Fundstücke. Wenn diese von den Charakter-Spielern erbeutet werden, verliert der Mumienspieler die entsprechenden Mumien- & Käferkarten.

## b.2. Ausspielen von Käferkarten

Der Mumien-Spieler darf beliebig viele Käferkarten von der Hand ausspielen und verdeckt an Grabungsstätten auslegen.



Er kann die Käferkarten beliebig auf verschiedene Grabungsstätten verteilen. Bevor der Mumien-Spieler zum ersten Mal in einer Runde Käferkarten ausspielt, darf er bereits ausliegende Käferkarten an den Grabungsstätten beliebig umverteilen.

**Goldene Regel:** Jede Käferkarte darf pro Runde nur einmal bewegt werden.

## b.3. Umverteilen ausliegender Käferkarten

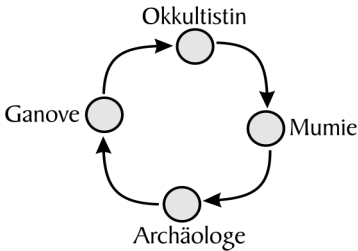
Anstelle Käferkarten auszuspelen, kann der Mumien-Spieler während seines Zuges die Käfer auch nur an den Grabungsstätten neu verteilen.



## b.4. Aufnehmen der Sandsturmkarte

Die ausgespielte Sandsturmkarte bleibt solange vor dem Mumien-Spieler liegen, bis er sie wieder in einer eigenen Aktion auf die Hand nimmt. Sobald er sie auf aufgenommen hat, kann er sie in seinem nächsten Zug wieder ausspielen.

### Beispiel für eine Runde der Planungsphase.



Die Okkultistin ist Startspielerin. Sie spielt eine Aktion. Die Mumie ist am Zug und spielt eine große Mumienkarte und nimmt somit zwei Käferkarten auf die Hand. Der Archäologe spielt zwei Aktionen: 1. Forschung und 2. eröffnet er eine Grabung mit einer Grabungskarte. Der Ganove spielt alle Aktionen. Die Okkultistin spielt ihre restlichen Aktionen. Die Mumie spielt alle ihre Käferkarten von der Hand und legt sie an die Grabungsstätten auf dem Tisch. Der Archäologe macht seine restlichen Aktionen. Ganove und Okkultistin müssen passen. Da nach dem letzten Zug der Mumie noch ein Spieler eine Aktion gemacht hat, ist nun die Mumie noch einmal dran. Sie spielt eine große Mumienkarte und nimmt zwei neue Käferkarten auf die Hand. Alle anderen Spieler passen, die Planungsphase ist nun zu Ende, da die Mumie als letztes dran war.

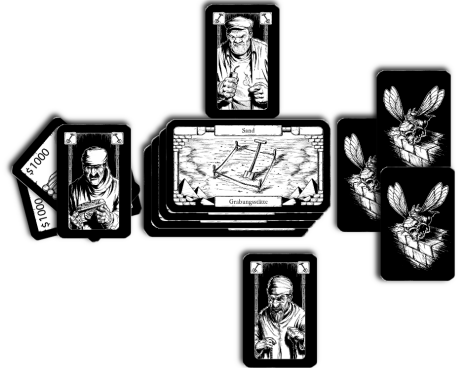
### 3. Ausführungsphase (Auswerten der Aktionskarten)

Nun werden die gespielten Aktionskarten ausgewertet. Die Auswertung erfolgt in mehreren Schritten und der hier vorgegebenen Reihenfolge.

Eine Trennung zwischen Charakteren und Mumie ist hier nicht sinnvoll.

#### a) Rückzug

Beginnend beim Startspieler entscheiden nun die Spieler reihum, ob sie sich von einzelnen Grabungsstätten zurückziehen wollen, weil dort zu viele Käferkarten ausliegen. Sie nehmen dann dort ausliegende Grabungsaktionen wieder auf die Hand.



**Beispiel:** Der Spieler des Archäologen entscheidet sich zum strategischen Rückzug und zieht die Grabungsaktion des Archäologen zurück. Die Hilfskraft lässt er an der Ausgrabung liegen.

#### b) Graben

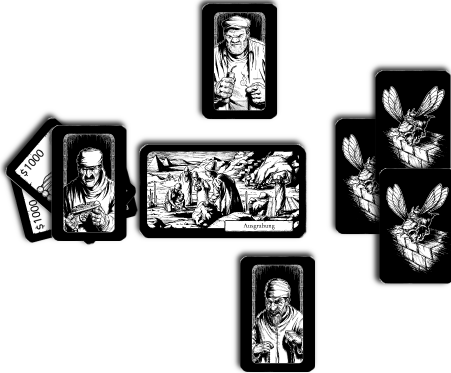
Entfernen von Sandkarten & Öffnen von Grabungsstätten.

Beginnend beim Startspieler werden nun die Grabungskarten an den Grabungsstätten ausgewertet. Zuerst werden alle legalen Grabungen reihum ausgewertet. Leitet ein Charakter mehrere Grabungen, dann darf er bestimmen, in welcher Reihenfolge die Grabungen ausgewertet werden.

Nun wird für jede Schaufel, die auf den Grabungsaktionen (unabhängig davon, von welcher Person die Karten stammen) abgebildet ist, eine Sandkarte von der Grabungsstätte entfernt.

Befindet sich kein Sand mehr auf einer Grabungsstätte, dann wird noch eine Schaufel benötigt, um die Ausgrabung aufzudecken und das Fundstück freizulegen.

Reicht die Anzahl der Schaufeln nicht aus, um eine Ausgrabung zu öffnen, dann werden die Grabungsaktionen nach dem Entfernen des Sandes umgedreht, so dass nur noch ihre Rückseite ohne die Schaufeln zu sehen sind. Diese Karten sind inaktiv und können erst in der nächsten Runde wieder genutzt werden, um zu graben.

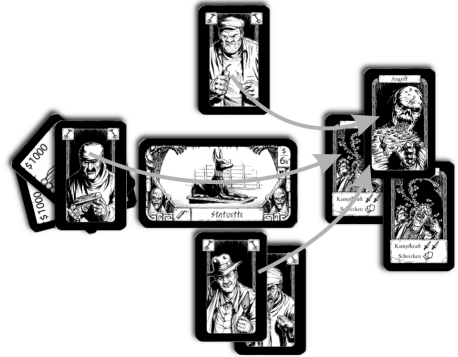


**Beispiel:** Durch die ausliegenden Grabungsaktionen wurden die Sandkarten entfernt. Die Grabungsaktionen wurden auf die inaktive Seite gedreht. Für das Öffnen der Ausgrabungsstätte hätte es einer weiteren Grabung bedurft. Dann wären aber auch die Käferkarten aufgedeckt worden und es wäre zum Kampf gekommen.

Sobald eine Grabungsstätte geöffnet wird, wird das Fundstück aufgedeckt, das es dort zu finden gibt, und alle Käferkarten, die zeigen, welche Angriffe die Mumie dort bereithält.



### b.1. Auswerten der Angriffe der Mumie

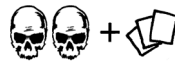
Zunächst kämpfen "alle" (!) Personen, die an einer Grabungsstätte ausliegen, gemeinsam gegen die Auslage der Mumie.



**Beispiel:** (Wenn der Archäologe sich nicht zurückgezogen hätte.) Die Ausgrabungskarte wurde umgedreht und das Fundstück aufgedeckt. Die Käferkarten wurden ebenfalls aufgedeckt. Der Wagemut der Personen (einschließlich Modifikationen) wird mit dem Schrecken der ausliegenden Angriffskarten verglichen. Wenn die Personen nicht fliehen, kommt es zum Kampf.

#### b.1.1. Schrecken und Wagemut

Es muss geprüft werden, ob die Personen, die dort versammelt sind, genügend  Wagemut besitzen, um sich dem  Schrecken entgegen zu stellen. Der Wagemut aller beteiligten Personen sowie deren Ausrüstung wird addiert und mit der Summe der Schrecken verglichen, welche die Mumie dort bereit hält.



Der Schrecken errechnet sich aus den auf den Mumienkarten angegebenen Schädeln und den Verletzungen, welche die Mumie im Laufe des Spiels verursacht hat. Die Verletzungen werden pro Karte berechnet.

Wenn die Mumie 2 Verletzungen verursacht hat, dann verursachen zwei Käferangriffe  $2 \times 2 = 4$  Schrecken

### b.1.2. Panische Flucht

Ist der Schrecken größer als der Wagemut, dann fliehen alle anwesenden Personen in wilder Panik von der Grabungsstätte.

Die jeweiligen Spieler bekommen ihre Aktionskarten zurück auf die Hand.

Liegen an den dazugehörigen Personenkarten Ausrüstungen aus, dann verlieren die Personen diese bei der Flucht.

Die Ausrüstungsgegenstände kommen zurück auf den Markt.

Die Mumie bekommt das Fundstück und legt es als „gesichert“ vor sich ab.

Die Käferkarten kommen zurück auf den Nachziehstapel und eventuell dazugehörige Mumienkarten kommen auf die Hand der Mumie.

### b.1.3. Kampf mit der Mumie

Ist der Wagemut größer als der Schrecken oder genau so groß, kommt es zum Kampf.



Die Kampfkraft aller an der Grabungsstätte befindlichen Personen sowie ihrer Ausrüstung bilden ihren Kampfwert.

Die Mumie addiert sämtliche Kampfkraft der Karten, die von ihr an der Grabungsstätte ausliegen. Das ist der Kampfwert der Mumienkarten. Nun würfelt ein Spieler für die Personen mit dem weißen und die Mumie mit dem schwarzen Würfel, und beide addieren die gewürfelte Augenzahl zu den jeweiligen Kampfwerten hinzu. Die Partei mit der höheren Summe hat gewonnen.

Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.

Kampfkraft gleich 

*Die Kampfkraft der Mumie selbst ist variabel. Sie errechnet sich aus der Anzahl Karten im Ausgrabungsstapel plus der Anzahl gesicherter Fundobjekt.*

Verlieren die Personen den Kampf, so geht das Fundstück an die Mumie und eine Person wird verletzt.

Die Mumie bestimmt, welcher der beteiligten Spieler betroffen ist.

Der Spieler darf auswählen, welche seiner an dem Kampf beteiligten Personen wie betroffen wurde. Die verletzte Person verliert eine beliebige Aktionskarte, welche der Mumien-Spieler bekommt (was den Schrecken der Mumie erhöht).

Personen, die ihre letzte (oder einzige) Aktionskarte verlieren, sind verstorben.

Gewinnen die Personen den Kampf, so geht das Fundstück an einen der Spieler, die mit Personen dort vertreten sind.

Waren an der Grabungsstätte nur legal grabende Personen, so bekommt der Grabungsleiter das Fundstück.

Personen, die auf Job-Angeboten liegen, bekommen jetzt das Geld für den Job.

Alle Aktionskarten der Personen kommen wieder auf die Hand der jeweiligen Spieler.

**Egal wie der Kampf ausgeht, nach dem Kampf kommen die Käferkarten wieder zurück auf ihren Nachziehstapel und die dazugehörigen Mumienkarten bekommt der Spieler wieder auf die Hand.**

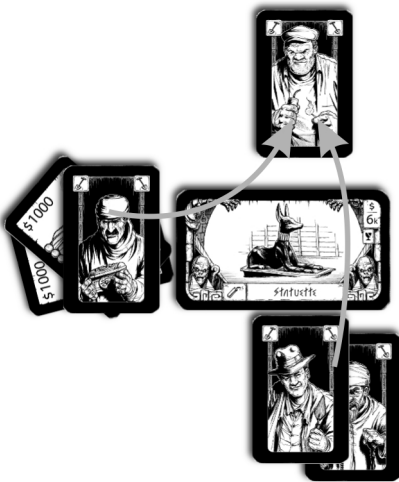
### b.2. Auswerten der Angriffe anderer Spieler

Befinden sich Grabräuber an der Grabungsstätte, so müssen sie erst mit der legal grabenden Partei kämpfen. Nun wird auf der einen Seite die Kampfkraft der legal kämpfenden Personen miteinander addiert und auf der anderen Seite die Kampfkraft aller Grabräuber einschließlich aller Modifikationen. Anschließend wirft die legale Partei den weißen Würfel und die Grabräuber den

schwarzen Würfeln und beide addieren den jeweiligen Wert zu ihrer Kampfkraft. Die Partei mit dem höheren Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt. Die Siegerpartei bekommt das Fundstück.

Befinden sich Grabräuber von mehreren Spielern an einer Grabstätte, dann müssen diese untereinander noch kämpfen, bis nur eine Partei übrig ist (es kämpfen immer zwei Parteien gegeneinander – dazu müssen sich eventuell Spieler vorübergehend miteinander verbünden).

Immer wenn Fundstücke geborgen werden, wird der entsprechende Wert sofort aus der Bank ausgezahlt. Bei besonderen Fundstücken gibt es das Doppelte.



**Beispiel:** Der Archäologe kämpft zusammen mit den beiden Einheimischen gegen den Ganoven (dieser braucht eine gute Ausrüstung wie eine Schrotflinte, um hier eine Chance zu haben). Gewinnt die Partei mit dem Archäologen, so bekommt die Okkultistin die 2.000\$ für den Job und der Archäologe 6.000\$ aus der Bank. Der Ganove geht leer aus. Wenn der Ganove gewinnt, bekommt die Okkultistin 2.000\$ für den Job und der Ganove 12.000\$, weil für ihn das Fundstück das Doppelte wert ist. Der Archäologe geht leer aus.

### c) Einnahmen aus dem Casino

Croupiers erhalten Lohn & Spieler würfeln um ihren Gewinn (siehe Kartenrückseite).

Wurden alle Grabungen, Kämpfe und das Casino ausgewertet, beginnt die Marktphase.

## 4. Marktphase

### a) Mumie - Ausspielen von Fäulnis

Die Mumie spielt zu Beginn der Marktphase eine Fäulniskarte auf einen Gegenstand oder eine Person auf dem Markt.

Diese Karte steht den Charakteren in der Marktphase nicht zur Verfügung, weil der Gegenstand verrottet ist, bzw. die Person gerade erkrankt ist.

### b) Charaktere – Ausrüstung & Hilfskräfte

Die Charaktere haben in der Marktphase vier Handlungsmöglichkeiten, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

#### b.1. Durchführen von Lohnerhöhungen

Da der Lohn der Hilfskräfte ihren Wagemut bestimmt, kann es sinnvoll sein, diesen von Zeit zu Zeit zu erhöhen.

Jeder Spieler kann jetzt den Lohn seiner Hilfskräfte erhöhen, indem er mehr Geld unter den Hilfskräften auslegt.



Pro 1.000\$ (= 1k) steigt der Wagemut einer Hilfskraft um eins.

Der Einheimische auf dem Beispielbild hat Wagemut 3.

Wenn alle Spieler den Lohn erhöht haben, geht es weiter.

## b.2. Tasche und Safe

Nun muss sich jeder Spieler überlegen, wie viel Geld er mit auf den Markt mitnehmen möchte. Nur das Geld, das er in der Tasche trägt (bzw. unter der Karte ausgelegt hat), kann er später auch auf dem Markt einsetzen.

Unter dem bösen Einfluss der Mumie ist die Stimmung auf dem Markt kriminell geworden. Die Spieler müssen daher auf dem Markt damit rechnen, dass ihnen ein Teil ihres Geldes gestohlen wird. Sie sollten dies beim Packen der Tasche berücksichtigen, damit nach einem Diebstahl noch genügend Geld zum Einkaufen bleibt.

Ein Diebstahl ist zwar ärgerlich, doch noch ärgerlicher ist es, auf dem Markt gar nichts zu bekommen.

**Hinweis:** Im Spielverlauf ist jede Marktphase, in der die Spieler sich nicht ausrüsten können, ein Vorteil für die Mumie. Gestohlenes Geld schwächt zwar einen Charakter-Spieler, stärkt dafür aber auch einen anderen (siehe unten). Man kann sich auch gezielt bestehlen lassen, um anderen Spielern Geld zu „spenden“. Vorrangiges Ziel sollte es sein, die Mumie zu bekämpfen, und das gelingt um so besser, je stärker alle Charakter-Spieler sind.

## b.3. Stehlen & Handeln

Nun wählt jeder Charakter eine der beiden Karten „Auf dem Markt“ aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Damit legt er fest, was er auf dem Markt tun möchte.

Wenn alle Charaktere verdeckt eine Karte abgelegt haben, dann drehen sie gemeinsam diese Karten um.

### b.3.1. Stehlen

Beginnend beim Startspieler versuchen jetzt alle Charaktere, die eine „Stehlen“-Karte ausgespielt haben, reihum einem anderem Charakter Geld aus der Tasche zu stehlen.

Dazu benennen sie einen Charakter, dem sie etwas stehlen möchten und machen eine Würfelprobe gegen den Inhalt der Tasche. Je mehr Geld in der Tasche ist, desto größer sind die Aussichten, dass man Geld aus der Tasche stehlen kann.

Ist die gewürfelte Augenzahl mal 1.000 kleiner oder gleich der Summe des Geldes, das in der Tasche steckt, dann bekommt der Dieb die Hälfte des Geldes, das in der Tasche steckt, in 1.000er (abgerundet). Dazu darf der Inhalt der Tasche auch gewechselt werden.

**Beispiel:** Der Archäologe hat 5.000\$ in der Tasche. Der Ganove hat „Stehlen“ gespielt und möchte beim Archäologen klauen. Er würfelt eine 5.  $\rightarrow 5 \times 1.000$  ist gleich dem Betrag in der Tasche. Der Ganove bekommt 2.000\$ und der Archäologe behält 3.000\$.

**Anmerkung des Autors:** Ja, es scheint unlogisch, dass der Dieb Wechselgeld rausgibt. Logischere Regeln würden dazu führen, dass der Dieb alles bekommt, was für den Bestohlenen unbefriedigender ist.

Wir können das Geschehen so erklären: Auf seiner Flucht schmeißt der Dieb mit etwas Geld um sich, um durch den Tumult und die Verwirrung Verfolger abzulenken. Dieses Geld geht dann an den Bestohlenen zurück.

Der Dieb steckt die Beute in seine Tasche. Ein Dieb kann auch von anderen Dieben, die nach ihm dran sind, bestohlen werden.

### b.3.2. Handeln

Alle Spieler, die Handeln gespielt haben, können nun versuchen, Ausrüstungen zu erwerben oder Hilfskräfte anzuwerben. Beginnend beim Startspieler können die Spieler reihum eine Karte bestimmen, um die es auf dem Markt geht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, benennt die Karte, um die es geht, indem er ein Gebot für diese macht. Nun dürfen reihum alle Spieler,

die „Handeln“ gespielt haben, Gebote für die Karte machen oder passen. Es wird solange reihum geboten, bis kein Spieler mehr höher bieten möchte. Wer das höchste Gebot gemacht hat, bekommt die Karte. Hat er eine Ausrüstung bekommen, dann zahlt er das Geld an die Bank. Die erworbene Ausrüstung ordnet er einer Person zu. Eine Person kann bis zu drei Ausrüstungsgegenstände tragen. Er kann in jeder Hand einen Gegenstand tragen und einen Gegenstand im Kopfbereich. Das Symbol in der Ecke der Ausrüstungskarte verrät, wo der Gegenstand getragen wird.



In einer Hand (rechts oder links),



in zwei Händen,



am Kopf.



**Beispiel:**  
Der Ganove mit „voller“ Ausrüstung.

Hat ein Spieler eine Hilfskraft angeworben, dann kommt das Geld nicht in die Bank, sondern wird unter der Hilfskraft ausgelegt. Dies ist der Lohn der Hilfskraft und bestimmt zugleich auch ihren Wagemut. Der Spieler bekommt mit der Personenkarte der Hilfskraft auch deren Aktionskarten, die er zu seinen hinzufügt, damit erhöht sich sein Handlungsspielraum während seines Zuges.



**Beispiel:** Der Archäologe hat für insgesamt 4.000\$ zwei Hilfskräfte angeworben. Dadurch hat er nun 6 Aktionskarten.

#### b.4. Sonderfall beim Handeln

Wenn nur ein einziger Spieler die Karte „Handeln“ gespielt hat, dann können die Karten auf dem Markt nicht versteigert werden. Der betreffende Spieler darf dann bis zu zwei Karten für einen fixen Preis kaufen. Jede Ausrüstung kostet 2.000\$ und jede Hilfskraft 3.000\$ mit Ausnahme der Freundin, deren jeweiliger Preis dann mit einem Würfel ausgewürfelt wird. Die gewürfelte Augenzahl mal 1.000\$ ist ihr Preis.

### E) Spielende und Gewinner



Sobald ein Spieler das Fundstück Mumie erhält, ist das Spiel zu Ende.

Wurde das Fundstück Mumie vom Spieler der Mumie gesichert, dann hat er gewonnen. Wurde es hingegen von einem Charakter-Spieler geborgen, dann hat der Spieler gewonnen, der das meiste Geld in bar besitzt. Geld, das unter Hilfskräften ausliegt, zählt hierbei nicht.



Der Schrecken der einzelnen Angriffskarten ergibt sich aus der Anzahl der angegebenen Schädel plus den verursachten Verletzungen.

gesicherte Fundstücke plus Ausgrabungskarten im Stapel  
= Kampfkraft der Mumie

Nachziehstapel Sandkarten

gesichertes Fundstück

Nachziehstapel Ausgrabungen (Fundstücke)

Ausgespielte Mumienkarten

Nachziehstapel Käferkarten

Da die Mumie nichts mit Geld anfangen kann, hat sie die Bank.

Große Handkarten: Noch nicht ausgespielte Mumienkarten.

Kleine Handkarten, die sich aus den ausgespielten großen Mumienkarten ergeben: Mumienhand, Falle und 2 Käferangriffe. Sowie die beiden kleinen Mumienkarten Fäulnis und Bann.

Beispiel für eine Auslage der Mumie während des Spielverlaufs

## F) Anhang

### 1. Erläuterungen zu besonderen Karten

#### a) Sonderkarte des Archäologen

Der Archäologe kann mit seiner Sonderkarte entweder ein zusätzliches Mal forschen oder aber eine zusätzliche Ausgrabung durchführen. Mit Hilfe seiner Sonderkarte kann er an zwei verschiedenen Grabungsstätten gleichzeitig sein (er pendelt).

Er hat an beiden Grabungsstätten seine sämtlichen Ausrüstungsgegenstände, bzw. Werte (Wagemut und Kampfkraft), zur Verfügung. Ist er mit seiner normalen Grabungskarte und seiner Sonderkarte an einer Grabungsstätte, dann kann er zwar doppelt so schnell graben, aber von den Werten her

(Wagemut und Kampfkraft) ist er dort nur einmal vertreten.

#### b) Das Dynamit (Ganove)

Das Dynamit des Ganoven kann auch von jedem anderen Bandenmitglied (Hilfskraft) des Ganoven benutzt werden.

Ein Fundstück, das das Symbol „zerbrechlich“ trägt, zerbricht, wenn es in der gleichen Runde aufgedeckt wird, in der das Dynamit eingesetzt wurde. Das Fundstück kommt dann aus dem Spiel.

Kämpfe gegen den Mumien-Spieler werden noch ausgetragen, wenn an der Grabungsstätte Käferkarten lagen.

Gegen Grabräuber muss nicht mehr gekämpft werden.

### c) Die Kontrolle (Okkultistin)

Die Okkultistin kann die Kontrolle auf zwei unterschiedliche Weisen einsetzen:

1. Sie darf eine Käferkarte ihrer Wahl (ohne sie sich anzusehen) von einer beliebigen Grabungsstätte zu einer anderen legen.

2. Sie darf das Gleiche mit einer Aktionskarte tun. Sie muss dann gegen den Wagemut der dazugehörigen Person würfeln. Die Kontrolle gelingt nur, wenn ihr Würfelwurf höher als der Wagemut ist.

Die kontrollierte Person darf von dem Besitzer nicht mehr in der Runde bewegt werden. Sie wird ansonsten so ausgewertet, als ob der reguläre Besitzer sie an Ort und Stelle gespielt hätte (kann also auch Fundstücke für diesen bergen).

Wird die kontrollierte Person zu einem Grabraub an eine fremde Grabungsstätte gelegt, dann muss sie sich dort nicht heranschleichen und kann ohne Würfeln an die Grabungsstätte gelegt werden.

Ob die kontrollierte Karte am Anfang der Ausführungsphase einen Rückzug macht oder nicht, entscheidet die Okkultistin.

Sie kann aber panisch davonlaufen und wird alle Kämpfe für ihren regulären Besitzer durchführen (gegebenenfalls auch gegen die Okkultistin).

Die Aktionskarte „Dynamit“ kann mit Kontrolle nicht als einzelne Karte bewegt werden, da Dynamit immer an eine Grabungskarte gebunden ist. Die entsprechende Grabungskarte kann aber mit dem Dynamit kontrolliert und verschoben werden.

Die Karte Observation kann mit Kontrolle wie jede andere Grabungskarte verschoben werden. Das Geld bekommt aber der Agent.

### d) Die Observation (Agent)

Der Agent kann jede beliebige Grabungsstätte observieren. Der Verkauf der Fundstücke ist nicht rechters. Er muss daher mit der Hälfte des Erlöses „geschmiert“ werden.

Der Agent bekommt also immer die Hälfte der tatsächlichen Einnahmen von einem Fundstück.

### e) Der kleine Junge (Einheimischer)

Er kann sich durch die schmalsten Lücken und Spalten winden. Dies wird durch die zwei Schaufeln auf seiner Aktionskarte ausgedrückt. Er entfernt immer zwei Sandkarten auf einmal.

### f) Die Falle

**Die Falle darf nicht bei dem Fundstück Mumie eingesetzt werden!**

Falls sie doch mal bei dem Fundstück Mumie liegt, dann ist sie kaputt.

Die Falle wird als erstes vor anderen Angriffen an der Grabungsstätte ausgewertet. Die Wirkung der Falle kann sehr heftig sein.

Das Ergebnis der Falle wird gemäß den Angaben auf der Käferkarte ausgewürfelt.

Bei 1-2 werden alle an der Grabungsstätte anwesenden Personen verletzt, d.h. jede anwesende Person muss eine Aktionskarte an die Mumie abgeben (wodurch der Schrecken enorm steigen kann).

Wer das Fundstück dabei bekommt, wird unter allen beteiligten Spielern (einschließlich Mumie) ausgewürfelt. Die höchste Zahl gewinnt. Bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt. Andere Angriffe werden nicht berücksichtigt und gehen zurück an den Mumien-Spieler.

Bei 3-4 bekommt die Mumie das Fundstück, die Spieler bleiben aber unverletzt. Andere Angriffe werden nicht berücksichtigt und gehen zurück an den Mumien-Spieler.

Bei 5-6 passiert gar nichts, da die Falle kaputt ist. Andere Angriffe, die an der Grabungsstätte ausliegen, werden normal ausgewertet. Die Falle kommt, nachdem sie einmal ausgelöst wurde, aus dem Spiel.

## 2. Sonderfälle

### a) Was ist, wenn kein Sand mehr da ist?

Wenn beim Ziehen einer Sandkarte nicht ausreichend Sand da ist, wie auf der Sandkarte angegeben ist, dann werden alle restlichen Sandkarten auf die Ausgrabung gelegt.

Sind gar keine Sandkarten vorhanden, wenn ein Spieler eine neue Ausgrabung beginnen möchte, dann darf die Mumien wahlweise 2 oder 3 Sandkarten auf die Ausgrabung legen. Sie nimmt die dazu benötigten Sandkarten von beliebigen anderen Grabungsstätten ihrer Wahl.

### b) Was ist, wenn kein Käferangriff mehr im Nachziehstapel ist?

Dann nimmt der Mumien-Spieler nur eine Käferkarte auf die Hand: die Karte, die der ausgespielten Mumien-Karte entspricht.

### c) Was ist, wenn kein Geld mehr da ist?

Dann füllen reiche Spieler die Bank wieder auf und schreiben die eingezahlten Beträge auf. Die aufgeschriebenen Beträge zählen mit zur Siegessumme.

## G) Regelfragen

Falls es in der Regel noch Unklarheiten geben sollte, dann besuche doch unser Forum auf unserer Webseite [www.sphinx-spieleverlag.de](http://www.sphinx-spieleverlag.de). Regelfragen können auch jederzeit per Email ([info@sphinx-spieleverlag.de](mailto:info@sphinx-spieleverlag.de)) gestellt werden .

## H) Impressum



© Copyright: Sphinx Spieleverlag 2010

Illustrationen: Markus Bülow ([buelowbudget.de](http://buelowbudget.de))

Gestaltung/Layout: Markus Bülow / H. Poehl

Autor/Entwicklung: Henning Poehl  
Sphinx Spieleverlag (Henning Poehl)

Bachstr. 44, 69221 Dossenheim

Fon: 06221/874882,

Email: [info@sphinx-spieleverlag.de](mailto:info@sphinx-spieleverlag.de)

Web: [www.sphinx-spieleverlag.de](http://www.sphinx-spieleverlag.de)

## I) Danksagung

Ich (Henning Poehl) danke allen Testspielern, die mit ihren Kritiken und Ideen an der Entwicklung des Spiels mitgewirkt haben: Maike Frerking, Heimo Fuhry, Katja Kornmacher, Stefan Lindner, Hauke Meyer, Volker Nebel, Thomas Neu und Martin Roth. Mein besonderer Dank gilt meiner Frau Antonia Rudolph, die mich bei der Umsetzung meiner Spielideen immer wieder spielerisch und seelisch unterstützt. Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Kindern Lukas, Juliana und Cassandra, die mir immer wieder Kraft und Energie für die Umsetzung meiner Ideen geben.

Sowie all denen, die hier nicht namentlich aufgeführt sind.

## J) Übersicht zu einer Spielrunde

### Vorbereitungsphase

#### **Charaktere:**

- a) Weitergeben der Startspielerkarte.
- b) Die Freundin geht mit einer Person ihrer Wahl „Tee trinken“

#### **Mumie:**

Die Mumie versteckt ein Fundstück.

### Planungsphase (Auslegen der Aktionskarten)

*Beginnend beim Startspieler werden reihum Aktionskarten gespielt.*

#### **Charaktere:**

Aktionskarten der Personen werden gespielt.

#### **Mumie:**

Ausspielen einer Mumienkarte & des Banns

*oder*

Ausspielen von Käferkarten, bzw. Umverteilen ausliegender Käferkarten

*oder*

Aufnehmen der Sandsturmkarte

*Die Planungsphase endet, wenn nach einem Zug des Mumien-Spielers alle anderen Spieler passen.*

### Ausführungsphase (Auswerten der Aktionskarten)

*Keine Trennung von Mumie und Charakter-Spielern.*

**Rückzug:** Verlassen von Grabstätten, die zu gefährlich erscheinen.

**Graben:** Entfernen von Sandkarten & Öffnen von Grabungsstätten.

Wenn Grabungsstätten geöffnet werden:

→ Panische Flucht? Ja/Nein

→ Auswerten der Angriffe der Mumie

→ Auswerten der Angriffe anderer Charaktere

**Casino:** Croupiers erhalten Lohn & Spieler würfeln um ihren Gewinn.

### Marktphase

#### **Mumie:**

Ausspielen von Fäulnis

#### **Charaktere:**

Durchführen von Lohnerhöhungen

Verteilen des Geldes zwischen Tasche und Safe

Ausspielen von Marktkarten: Stehlen & Handeln.