

Pharaoh's Gulo Gulo • Le tombeau maudit • Fara-o-o! • Faraón, oh, oh • Fara-oh-oh-ne!



Vorsicht vor der Mumien-Falle!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015



PHARA- OH-OH!

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 6 Abenteurer von 7 - 99 Jahren.

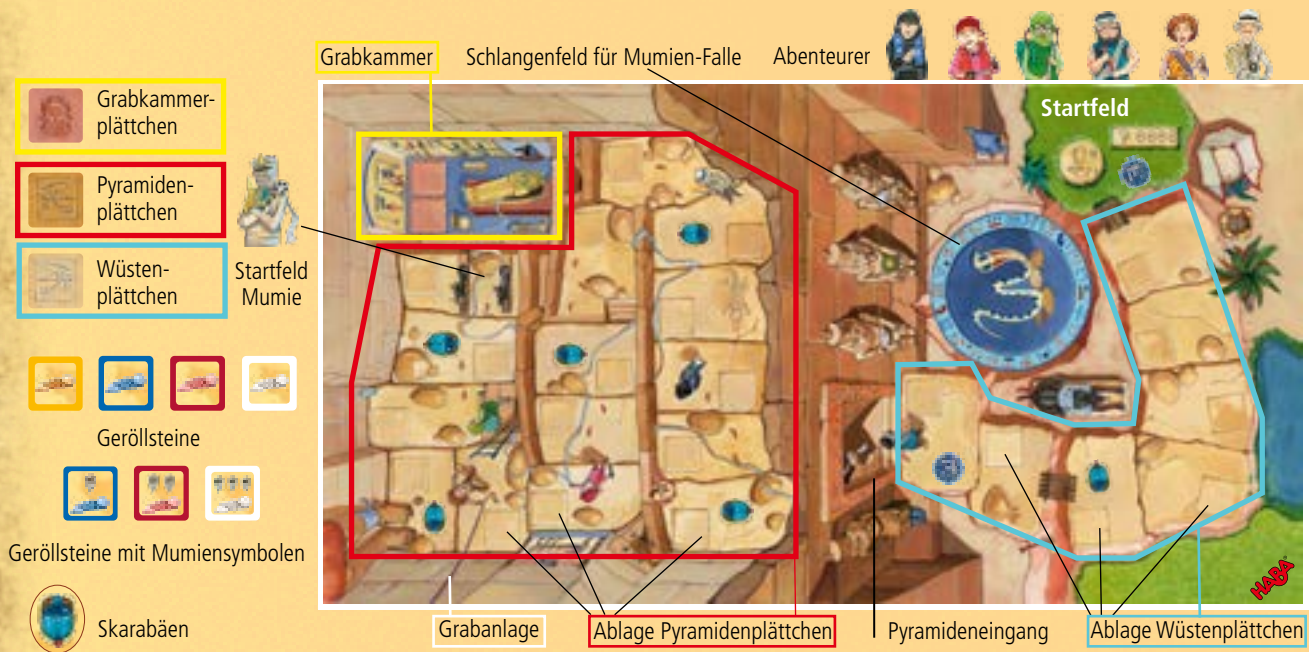
Autoren: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustration: Eva Czerwenka

Vor langer Zeit haben Räuber das Grab des Pharaos Anopheles geplündert und alle wertvollen Skarabäen entwendet. Seitdem durchstreift seine Mumie ruhelos die Gänge der Pyramide und schlägt jeden Eindringling in die Flucht. Um sie von ihrem Fluch zu erlösen, bedarf es mutiger Helden. Nur wer im Besitz der wertvollen Skarabäen ist und sich in den finsternen Tunneln an der schaurigen Mumie vorbei bis zur Grabkammer schleicht, hat eine Chance. Wer aber unvorsichtig durch das Labyrinth hastet, lockt die wütende Mumie an – und findet sich schnell vor dem Eingang der Pyramide wieder. Viele Abenteurer haben es schon versucht und sind kläglich gescheitert. Kannst du die Mumie von ihrem Fluch befreien?

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Mumien-Falle (= Schale mit 20 Geröllsteinen und 1 Pharaonenstab), 6 Abenteurer, 1 Mumie, 24 Skarabäen, 8 Grabkammerplättchen, 16 Pyramidenplättchen, 8 Wüstenplättchen, 1 Geröllbeutel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Brecht alle Teile vorsichtig aus dem Tableau heraus.

Legt den Spielplan aus. Sortiert die Grabkammer-, Pyramiden- und Wüstenplättchen nach ihren Rückseiten. Mischt sie jeweils verdeckt und verteilt sie verdeckt beliebig auf den entsprechenden Feldern des Spielplanes. Die überzähligen Plättchen kommen **unbesehen** zurück in die Schachtel. Stellt die Mumie auf das Feld vor der Grabkammer mit dem Gesicht in Richtung Pyramideneingang. Sucht euch jeweils eine Figur aus und stellt sie auf das grüne Startfeld. Überzählige Figuren kommen zurück in die Schachtel.

Haltet die Skarabäen neben dem Spielplan bereit.

Startaufbau



Aufbau der Mumien-Falle

Stellt die Schale auf das Schlangenfeld des Spielplans. Die Geröllsteine gebt ihr in den Beutel, schüttelt alles kurz und schüttet die Geröllsteine dann in die Schale. Steckt den Pharaonenstab mit dem Holzteil nach oben hinein. Fertig ist die Mumien-Falle.



*Aufgepasst vor dem Fluch der Mumie:
Im Laufe des Spiels musst du immer wieder dein Geschick an der Mumien-Falle beweisen, denn nur wenn du eine Kugel mit der Farbe des nächsten Wunschfeldes herausziehst, **OHNE** dass der Pharaonenstab oder eine andere Geröllkugel herausfallen, kannst du weiter Richtung Grabkammer ziehen.
Dann bist du der Aufmerksamkeit der Mumie entgangen.
Aber wehe dem, der ihren Zorn auf sich zieht ...*



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am besten wie eine Mumie wandeln kann, darf beginnen.

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen: 1. Grabanlage erkunden / 2. Abenteurer bewegen

Phase 1 – Grabanlage erkunden:



Um deine Figur auf dem Spielplan zu bewegen, musst du zuerst die Mumien-Falle überlisten. Dazu wählst du **eine** von zwei Möglichkeiten:

- **neues Wüsten- oder Pyramidenplättchen aufdecken**
Decke das **nächste** noch verdeckte Plättchen auf. Jetzt musst du einen Geröllstein dieser Farbe aus der Mumien-Falle ziehen.
- **die Farbe eines vor dir aufgedeckten Wüsten- oder Pyramidenplättchens wählen**
Jetzt musst du einen Geröllstein in der ausgewählten Farbe aus der Schale ziehen.

Den entsprechenden Geröllstein musst du vorsichtig mit einer Hand aus der Mumien-Falle holen, ohne ihn fallen zu lassen. Anschließend legst du den Geröllstein in den Geröllbeutel.

Startbeispiel:

Tim beginnt das Spiel und deckt das erste Wüstenplättchen auf. Es zeigt rotes Geröll. Er muss jetzt also einen roten Geröllstein aus der Mumien-Falle ziehen. Schafft er es ohne eine Gerölllawine auszulösen (= Geröllstein oder Pharaonenstab fallen auf den Spielplan), steckt er den Geröllstein in den Geröllbeutel und zieht seine Figur auf das nächste Feld mit rotem Geröll. Zu Beginn des Spiels ist es das erste rote Feld.

Dann ist Ida an der Reihe und hat jetzt die Wahl. Entweder entscheidet sie sich auch dafür, einen roten Geröllstein aus der Mumien-Falle zu ziehen, oder sie deckt das nachfolgende Wüstenplättchen auf und zieht einen Geröllstein dieser Farbe aus der Mumien-Falle. Im weiteren Verlauf des Spiels sind immer mehr Farbplättchen aufgedeckt, so dass es mehr Möglichkeiten gibt eine Farbe bewusst auszuwählen.

Achtung: Wenn ihr die Grabanlage erkundet müsst ihr immer die Regeln für die Mumien-Falle (siehe unten) beachten!

Phase 2 – Abenteurer bewegen:



Wenn du geschickt warst und keine Gerölllawine ausgelöst hast, darfst du deine Figur weiterziehen. Gehe in beliebiger Richtung (vorwärts oder rückwärts) zum **nächsten Feld** der Farbe des herausgeholt Geröllsteins. Während des Spiels dürfen mehrere Abenteurer auf einem Feld stehen.

Achtung Gerölllawine:

Wenn bei der Erkundung der Grabanlage ein Geröllstein oder der Pharaonenstab aus der Schale gefallen sind, löst du eine **Gerölllawine** aus (siehe Regeln für die Mumien-Falle).

Dann musst du mit deiner Figur rückwärts ziehen:

Befindet sich deine Figur außerhalb der Pyramide, musst du sie zurück aufs Startfeld ziehen.

Ist die Figur in der Pyramide, ziehst du sie zurück auf das Feld vor dem Pyramideneingang.

Anschließend musst du die Mumien-Falle wieder aufbauen (siehe Aufbau der Mumien-Falle).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und erkundet die Grabanlage.



Regeln für die Mumien-Falle

- Du darfst den Geröllstein immer nur mit einer Hand aus der Schale holen.
- Du darfst **anderes** Geröll berühren oder verschieben, also in der Schale wühlen, **aber nicht** danach greifen oder es beiseitelegen.
- Du darfst den Pharaonenstab mit deinen Fingern berühren. Er darf sich dabei bewegen und den Schalenrand berühren. Du darfst ihn aber nicht zwischen die Finger nehmen, halten oder versetzen.
- Eine Gerölllawine gibt es erst, wenn der Pharaonenstab den Spielplan oder Tisch berührt oder ein Geröllstein herausgefallen ist.
- Sollte der Pharaonenstab zwischen zwei Spielzügen ohne eine Berührung aus der Schale fallen, gibt es keine Gerölllawine. Steckt den Stab einfach wieder in die Schale.
- Ziehst du den letzten Geröllstein einer Farbe aus der Schale, ohne eine Gerölllawine auszulösen, bereitest du die Mumien-Falle wieder vor (siehe Aufbau der Mumien-Falle). Anschließend darfst du noch einmal die Grabanlage erkunden und deinen Abenteurer bewegen!

Wichtige Abenteurerregeln

Skarabäusfeld:

Landet ein Abenteurer auf einem Skarabäusfeld, erhält der Spieler einen Skarabäus aus dem Vorrat.

Achtung: Mehr als 4 Skarabäen dürft ihr nicht besitzen!



Mumien symbole:

Landet ein Abenteurer oder die Mumie selbst auf einem Feld mit einem oder mehreren Mumien symbolen, bewegt sich die Mumie. Sie zieht so viele Felder in ihrer Blickrichtung weiter, wie Mumien symbole auf dem Feld abgebildet sind. Landet sie dabei wieder auf einem Mumienfeld, läuft sie weiter, bis sie auf einem Feld ohne Mumien symbole landet. Erreicht sie den Eingang der Pyramide oder die Grabkammer, dreht sie sich sofort um und läuft nun in die entgegengesetzte Richtung. **Sie betritt jedoch nie die Grabkammer und verlässt auch nicht die Pyramide!** Die Mumie blockiert auch kein verdecktes Pyramidenplättchen.



Der Fluch der Mumie!

- Wenn du deine Figur vorwärts oder rückwärts ziehst, kannst du dich gefahrlos an der Mumie vorbeibewegen.
- Bleibt dein Abenteurer auf seinem Weg zur Grabkammer auf dem Feld stehen, auf dem auch die Mumie steht, so musst du einen Skarabäus abgeben. Ist es ein Skarabäusfeld, erhältst du zuerst den Skarabäus und musst ihn sogleich wieder abgeben, um die Mumie zu besänftigen.
- Zieht die Mumie auf ihrem Weg an Abenteurern vorbei oder landet sie auf einem Feld mit einem oder mehreren Abenteurern, so müssen die entsprechenden Spieler je einen Skarabäus abgeben.
- Hast du keinen Skarabäus für die Mumie, musst du auf das Feld vor dem Eingang der Pyramide zurück.



Die Grabkammer:

Um die Grabkammer zu betreten, musst du mindestens **zwei Skarabäen** besitzen.

Bist du der erste Abenteurer, der die Grabkammer betritt, deckst du das erste Grabkammerplättchen auf. Ziehe anschließend den dazu passenden Geröllstein aus der Mumien-Falle. Gelingt dies ohne Gerölllawine, darfst du **sofort** das zweite Grabkammerplättchen aufdecken und den entsprechenden Geröllstein aus der Mumien-Falle ziehen. Schaffst du auch das, hast du die Mumie von ihrem Fluch erlöst.

Löst du bei dem ersten oder zweiten Geröllstein eine Gerölllawine aus, endet dein Zug sofort. Du musst zurück auf das Feld vor dem Pyramideneingang und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.



Spielende

Wer als Erster nacheinander **beide Geröllsteine** der Grabkammer aus der Mumien-Falle zieht, erlöst die Mumie von ihrem Fluch und gewinnt damit das Spiel.

Variante: Abenteuerliche Gerölllawine

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Jeder darf **maximal 3 Skarabäen** besitzen.
- Bevor ihr die Grabanlage erkundet, sagt ihr laut die Farbe des Geröllsteins an, den ihr herausziehen möchtet.
- Kommt es zu einer Gerölllawine, gibt es 2 Möglichkeiten:
 - Der **Pharaonenstab** fällt um: Du musst jetzt bis zu **dem Feld zurück, das die gleiche Farbe zeigt wie der Geröllstein, den du aus der Schale nehmen wolltest.**
 - Ein **Geröllstein** fällt aus der Schale: Du musst bis zu **dem Feld zurück, das die gleiche Farbe zeigt wie der herausgefallene Geröllstein.**
- Das Feld, auf das man zurückziehen muss, löst keine weitere Aktion aus, d.h. du erhältst keinen Skarabäus, musst auch keinen abgeben und die Mumie wird nicht bewegt.

Variante: Schnell in die Grabkammer

Für jüngere Spieler ab 5 Jahren

Es gelten die Regeln für das Grundspiel bis auf folgende Änderungen:

- Ihr spielt ohne Mumie und Skarabäen!
- Die Abenteuerer dürfen nur vorwärtsziehen und können die Grabkammer betreten, ohne zwei Skarabäen zu besitzen.

Wusstest du, dass das Horusauge und das Auge des Re (siehe Rückseite der Plättchen) zusammen zunächst als Augen des Himmels- und Lichtgottes Horus angesehen wurden? Später kam in der Mythologie der Sonnengott Re als Konkurrent hinzu. Das eine Auge wird mit Horus assoziiert und als Mondaug bezeichnet. Das andere Auge wird dagegen mit dem Sonnengott Re in Verbindung gebracht. Die Augen stehen also für die Gestirne und spiegeln die Rivalität der beiden Götter wider. (Quelle: Lexikon der Ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



ERKLÄR-VIDEO



Noch Fragen?
Hier findest du
ein Regelvideo.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Toy contains a small ball.
Not for children under 3 years.