

SPIELREGELN

DAS HAUS ANUBIS

Gemeinsam baut ihr das mysteriöse Haus Anubis, in dem sich die Flure und Räume jedes Mal an einer anderen Stelle wieder finden und begeht euch auf die Suche nach den geheimnisvollen ägyptischen Hieroglyphen hinter den zahlreichen Türen. Findet den Geheimgang und verschafft euch Zutritt zu den verschlossenen Räumen des Hauses. Aber nehmt euch in Acht vor Verwalter Victor!

INHALT

9 Flure (8 kurze Flure und 1 langer Flur)
8 Räume (6 Zimmer, Geheimes Zimmer und Victors Büro)
9 Türen (1 Geheimtür, 1 verschlossene Tür und 7 offene Türen)
24 Hieroglyphen (6 mal 4 runde Plättchen mit dem gleichen ägyptischen Zeichen)
10 Spielfiguren (9 Schüler und Verwalter Victor)
72 Spielkarten
Diese Spielanleitung

VORBEREITUNG DES SPIELS

AUFBAU DES HAUSES

Baut euch gemeinsam euer Haus Anubis!
Das Haus Anubis ist ein variabler Spielplan, der wie ein Puzzle aus den Räumen und Fluren zusammengesetzt wird. Verwendet dazu immer den langen Flur, sämtliche Räume und beliebig viele kurze Flure. Die Räume müssen über mindestens einen Flur erreichbar sein und Flure dürfen an Flure angelegt werden. Kurze Flure die ihr nicht benötigt habt, kommen zurück in die Schachtel.

TÜREN

Am Anfang des Spiels bleiben zwei Räume des Hauses für euch verschlossen. Stellt die Geheimtür in die Türöffnung zur Dachkammer und die verschlossene Tür in die Türöffnung von Victors Büro. Danach setzt ihr noch alle offenen Türen ein. Die offenen Türen dürfen nur in die Türöffnungen der Räume gestellt werden, die mit einem Flur verbunden sind. Es kann vorkommen, dass nicht alle möglichen Türöffnungen eine Tür erhalten.



HIEROGLYPHEN

Versteckt nun die Hieroglyphen in den Räumen des Hauses! Dazu stapelt ihr immer Hieroglyphen mit dem gleichen ägyptischen Zeichen aufeinander. Es werden pro Stapel nur so viele Hieroglyphen benötigt, wie Spieler mitspielen. Der Rest kommt in die Schachtel. Legt nun jeweils einen Stapel offen in einen beliebigen Raum auf das

Hieroglyphenfeld (Hieroglyphenfelder sind doppelt so groß wie normale Felder). In zwei Räumen werdet ihr also keine Hieroglyphen finden.

PERSONEN

Schlüpft in die Rolle eurer Lieblingsschüler! Sucht euch einen Schüler aus und stellt ihn auf das Bett mit seinem Namen. Einzige Ausnahme: Linn startet ebenfalls auf dem Bett von Nina. Zuletzt stellt ihr den Verwalter Victor auf ein beliebiges Feld in Victors Büro.



KARTEN

Entdeckt eure Möglichkeiten! Mischt alle Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt 5 Karten aus. Sollte ein Spieler die Karte Generalschlüssel erhalten haben, muss er sie sofort offen vor sich auslegen und erhält dafür eine neue Karte. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

ZIEL DES SPIELS

Sei schnell und lass dich nicht erwischen oder einsperren! Wenn du als erster sechs verschiedene Hieroglyphen eingesammelt hast und wieder in deinem Bett liegst, hast du das Spiel gewonnen.

ABLAUF DES SPIELS

Erkunde das Haus Anubis! Der Mutigste von euch darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus:

1. Ziehe eine Aktionskarte
2. Spiele eine Aktionskarte
3. Finde eine Hieroglyphe, wenn du kannst

ZIEHE EINE KARTÉ

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel, so dass du sechs Karten in der Hand hältst. Wenn du die letzte Karte gezogen hast, dann mische den Ablagestapel und lege ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Solltest du die Karte Generalschlüssel gezogen haben, lege sie offen vor dich hin und ziehe dafür gleich eine neue Karte.

SPIELE EINE KARTÉ

Spiele eine Karte von deiner Hand und führe die darauf beschriebene Aktion durch. Danach kommt die Karte auf den Ablagestapel. Im Anschluss sind alle Karten ausführlich beschrieben.

Es kann vorkommen, dass du mit deinen Handkarten keine Aktion durchführen kannst. Lege trotzdem eine beliebige Handkarte auf den Ablagestapel.

FINDE EINE HIEROGLYPHE, WENN DU KANNST

Solltest du am Ende deines Zuges – also nach dem Ziehen und Spielen jeweils einer Karte – auf einem Hieroglyphenfeld stehen, darfst du dir hier eine Hieroglyphe nehmen, wenn du das ägyptische Zeichen noch nicht hast. Von Feldern ohne Hieroglyphen kannst du dir auch keine nehmen. Lege das Plättchen offen vor dich hin. Achtung: ein Spieler kann von jedem Zeichen immer nur eine Hieroglyphe haben.

BESCHREIBUNG DER KARTEN



SCHLEICHKARTEN

Mit diesen Karten bewegst du deinen Schüler durch das Haus. Die Zahl gibt dir an, wie viele Felder du maximal gehen darfst. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Schüler stehen. Die Betten und Hieroglyphenfelder sind doppelt so groß wie die restlichen Felder. Du darfst jedoch weder diagonal noch durch die verschlossene Tür oder die Geheimtür gehen (Ausnahme: Generalschlüssel). Das Feld mit Victor darfst du weder betreten noch überqueren und du darfst nicht zweimal über dasselbe Feld gehen.

TÜR AUF!

Tausche die verschlossene Tür gegen eine beliebige offene Tür aus. Die verschlossene Tür darf nur in eine Türöffnung gestellt werden in der vorher eine offene Tür stand.

GEHEIMTÜR

Tausche die Geheimtür gegen eine beliebige offene Tür aus. Die Geheimtür darf nur in eine Türöffnung gestellt werden in der vorher eine offene Tür stand.

GENERALSCHLUSSEL

Wer diese Karte vor sich liegen hat, kann einfach durch die verschlossene Tür oder die Geheimtür durchgehen. Die Karte bleibt so lange bei einem Spieler bis sie ein anderer mit der Karte „Schlüsseldieb“ erbeutet.

SCHLÜSSELDIEB

Sollte der Generalschlüssel vor einem Mitspieler ausliegen, so nimm ihn und lege ihn offen vor dich hin. Ab jetzt hast du den Generalschlüssel. Diese Karte startet sonst keine weitere Aktion.

SPÜRNASE

Nimm dir von einem Spieler eine Hieroglyphe, die du noch nicht hast. Hast du schon alle Hieroglyphen oder genau die, die deine Mitspieler auch haben, hat diese Karte keine Wirkung.

SUPERSPÜRNASE

Setze deinen Schüler auf ein Hieroglyphenfeld in einem Raum deiner Wahl. Zusätzlich kannst du dir eine Hieroglyphe von diesem Feld nehmen, wenn du sie noch nicht hast.



VICTOR IS WATCHING YOU!

Nimm Victor und stelle ihn auf ein beliebiges freies Feld in einem Flur.

ES IST ZEHN UHR!

Alle Schüler, die in den Fluren stehen, müssen zurück in ihr Bett. Victor bleibt auf seiner Position stehen.

HIEROGLYPHEN WEG!

Lege sämtliche Hieroglyphen aus einem beliebigen Raum auf ein freies Hieroglyphenfeld in einem anderen Raum.

TIPPS

DAS SPIEL VERKÜRZEN

Wenn ihr das Spiel verkürzen möchtet, könnt mit weniger Hieroglyphensorten spielen. Dann bleiben entsprechend mehr Hieroglyphenfelder frei.

ES IST ZEHN UHR!

Mit dieser Karte kommst du ganz schnell in dein eigenes Bett zurück. Hast du bereits alle Hieroglyphen eingesammelt, erspart dir diese Karte vielleicht einen langen Rückweg und du hast gewonnen.

SCHLÜSSELDIEB

Spieler den Schlüsseldieb erst, wenn du vor einer verschlossenen Tür oder der Geheimtür stehst. Sonst kann es sein, dass dir der Generalschlüssel im richtigen Moment fehlt.

VICTOR IS WATCHING YOU!

Mit dieser Karte kannst du die anderen Spieler richtig ärgern oder dir selbst Victor vom Hals schaffen. Victor blockiert die Flure und lässt einen einfach nicht vorbei. Es kann vorkommen, dass du dich wegen ihm gar nicht mehr bewegen kannst. Setze diese Karte also nicht zu schnell ein.

SPÜRNASE

Diese Karte kann dich überraschend gewinnen lassen. Wenn du schon 5 Hieroglyphen eingesammelt hast, kannst du einfach zurück in dein Bett gehen. Nutze dann diese Karte, um dir die letzte fehlende Hieroglyphe von einem Mitspieler zu klauen.

Du kannst aber auch einen anderen Mitspieler daran hindern, zu gewinnen. Wenn dieser sich mit seinen 6 eingesammelten Hieroglyphen auf den Weg zurück ins Bett macht, dann spiele zum richtigen Zeitpunkt diese Karte. Nimm ihm eine Hieroglyphe weg und lass ihn den ganzen Weg noch einmal von vorne laufen.

TÜR AUF! UND GEHEIME TÜR FINDEN

Mit diesen Karten versetzt du Türen, die dich stören. Du kannst sie aber auch benutzen, um deine Mitspieler zu ärgern. Setze ihnen die störenden Türen vor die Nase.

