



Autor: Gunter Baars • Illustration: IDL • Design: IDL/Ravensburger  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 426 1 • für 1 bis 5 Spieler ab 7 Jahren

Der steinreiche, aber leider etwas schusselige Pharaο hat in seinem Leben zahlreiche Schätze aus aller Herren Länder gesammelt und in seinen Pyramiden vor Dieben versteckt. Doch leider hat er den Überblick verloren und ist sich nicht mehr sicher, wo er was vergraben hat!

Aber zum Glück seid ihr da, um ihm zu helfen, seine Schätze wieder zu finden.

**ZIEL DES SPIELS**

Wer die meisten Schätze des Pharaοs findet und damit die wertvollsten Suchkarten sammelt, gewinnt das Spiel.

47 Pyramiden



**INHALT**

1 Schachtel, in der die Schätze versteckt werden

48 Chips  
(12 Schatz-Chips,  
36 neutrale Chips)



1 Spielplan

30 Karten



## VORBEREITUNG

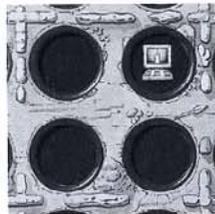
Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Chips aus der Stanztafel. Der Rest der Stanztafel dient als Spielplan. **Bitte nicht wegwerfen!**

Sortiert die Karten nach ihren drei verschiedenen Rückseiten („1“, „2“ und „3“) und mischt jeden der drei Stapel gut. Danach legt ihr die drei Stapel verdeckt übereinander: Unten liegt der 3er-Stapel, darauf kommen die 2er-Karten und ganz oben die Karten mit der Rückseite „1“.

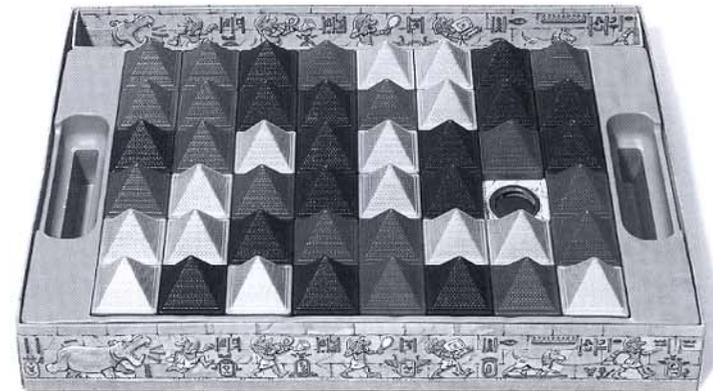


Die Chips dürft ihr vor jedem Spiel in der Schachtel neu verteilen. Nehmt dazu die Pyramiden und den Spielplan aus der Schachtel und schnappt euch die 48 Chips.

Der Spielplan ist in 12 quadratische Felder eingeteilt, die aus jeweils vier Pyramiden-Plätzen bestehen. Beim Platzieren der Schatz-Chips dürft ihr euch nun aussuchen, an welchen der vier Plätze eines Feldes ihr jeweils einen Schatz legen wollt (Bildseite nach oben). Jeder Spieler darf ungefähr gleich viele Chips auf den Spielplan legen.



Unter den Pyramiden versteckt ihr nun die Schätze, indem ihr den Spielplan in die Schachtel legt und die Pyramiden darauf verteilt. Ein beliebiger Pyramiden-Platz (ohne Schatz-Chip darunter) bleibt offen.



Dann dreht ihr die Schachtel noch einige Male im Kreis herum, so dass ganz sicher niemand mehr weiß, wo die Schatz-Chips liegen, und schon geht's los!





### SCHATZSUCHE

für 2 bis 5 Spieler (Solo-Variante am Ende der Anleitung)

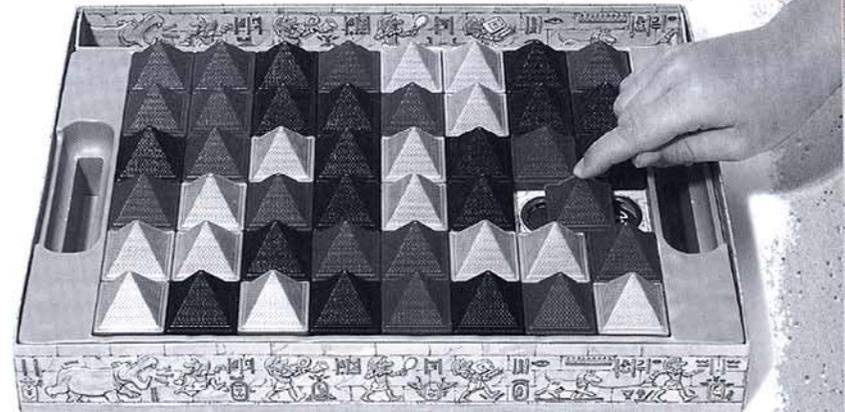
Der mutigste Spieler beginnt, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Er deckt die oberste Suchkarte auf. Die Karte zeigt den gesuchten Schatz und seinen Wert (1 bis 4).

Der Startspieler schiebt eine Pyramide auf den leeren Platz. Nun gibt es für ihn drei Möglichkeiten:

- 1. Kein Schatz zu sehen:**  
Er darf gleich noch einmal eine Pyramide verschieben.
- 2. Ein anderer als der gesuchte Schatz:**  
Pech gehabt! Der Spielzug ist beendet. Der linke Nachbar des Spielers kommt an die Reihe und versucht, den von seinem Vorgänger nicht gefundenen Schatz zu entdecken.
- 3. Der gesuchte Schatz!**  
Der glückliche Spieler darf die Suchkarte vor sich verdeckt ablegen (den Schatz-Chip läßt er unverändert liegen). Anschließend ist sein Zug beendet. Sein linker Nachbar deckt die nächste Suchkarte auf und macht sich auf den Weg, um den gesuchten Schatz zu finden.

6



Ein Spieler darf also so lange weiterschieben, bis er entweder auf den gesuchten oder auf einen falschen Schatz trifft. Auf diese Weise bahnen sich die Spieler nach und nach einen Weg durch die Pyramiden-Landschaft.

### JETZT WIRD'S ERNST

Sobald ihr die Suchkarten mit der Rückseite „2“ erreicht, kommen die Sonderaktionen hinzu. Dazu ist auf manchen Karten zusätzlich ein Symbol auf der Rückseite abgebildet.



7





### DAS GNADENLOSE DUELL

Befindet sich auf der Rückseite der obersten Suchkarte des Stapels das Duell-Symbol, wird diese Karte **zunächst nicht aufgedeckt**. Der Spieler, der mit Schieben an der Reihe ist, und sein linker Nachbar liefern sich erst mal ein knallhartes Duell.

Beide Spieler legen **eine** ihrer vorher gewonnenen Schatzkarten offen vor sich auf den Tisch. Dabei muss jeder Spieler einen anderen Schatz auslegen. Hat einer der Duellanten noch gar keine Karte gewonnen, zieht er die oberste Karte vom Stapel und legt diese offen vor sich aus. Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt und schiebt die Pyramiden nach normalen Regeln. Er versucht, den Schatz des anderen Spielers zu finden. Deckt er einen falschen Schatz auf, ist der andere Spieler an der Reihe usw. **Der Spieler, dessen Schatz zuerst gefunden wird, hat das Duell verloren.** (Natürlich auch, wenn er seinen Schatz selbst aufdeckt!) Der andere Spieler gewinnt beide ausgelegten Karten. Nach der Duell-Runde wird die Suchkarte mit dem Duell-Symbol wie üblich umgedreht und das Spiel geht weiter wie gewohnt.

**Für alle Sonderaktionen gilt:** Nachdem die Aktion durchgeführt wurde, spielt grundsätzlich der linke Nachbar des Spielers weiter, der zuletzt eine Pyramide verschoben hatte (egal ob während des normalen Spiels oder während der Sonderaktion).

### DAS ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler die letzte Karte gewonnen hat, endet das Spiel sofort. Nun zählt jeder die Werte seiner gesammelten Schätze zusammen. Klar, wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

### ZUM SCHLUSS NOCH ZWEI ANMERKUNGEN:

1. Wer eine Suchkarte aufdeckt, die den gerade offen liegenden Schatz zeigt, hat Glück gehabt: Er darf die Suchkarte behalten, ohne eine Pyramide zu bewegen. Damit ist sein Zug beendet. Sein linker Nachbar ist an der Reihe, indem er die nächste Suchkarte aufdeckt.
2. Möchtet ihr die Schätze des Pharaos mit jüngeren Kindern suchen, spielt ihr das Spiel einfach ohne Sonderaktionen.

### SOLO-VARIANTE

„Der zerstreute Pharaos“ wurde zu den Zeiten von Cheops, Tutanchamun und Nofretete auch gerne allein gespielt. Und die besten Spieler bekamen vom Pharaos hohe Ämter zugesprochen. Probiere es und finde heraus, was aus dir im alten Ägypten geworden wäre.

#### So wird gespielt:

Die Vorbereitung verläuft wie im Grundspiel. Es wird ohne die Sonderaktionen auf den Karten gespielt, mit einer Ausnahme: Wenn der Sandsturm auf der Rückseite einer Karte auftaucht, wird das Spiel um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.

Decke die oberste Karte auf und lege sie offen vor dir ab. Anschließend suchst du den abgebildeten Schatz wie gewohnt. Stößt du dabei aber auf einen „falschen“ Schatz, musst du die Suchkarte leider zurück in die Schachtel legen und eine neue Karte aufdecken. Alle Schätze, die du direkt findest, darfst du behalten.





Wie viele Schätze hast du gefunden, wenn alle Suchkarten verbraucht sind?

- Mehr als 20 Karten: Pharao
- 19 oder 20 Karten: Hohepriester
- 17 oder 18 Karten: Großwesir
- 15 oder 16 Karten: Baumeister
- 13 oder 14 Karten: Leibwache
- 11 oder 12 Karten: Einbalsamierer
- 9 oder 10 Karten: Schreiber
- 7 oder 8 Karten: Bauer
- 5 oder 6 Karten: Perückenmacher
- 3 oder 4 Karten: Haremswächter
- 1 oder 2 Karte(n): Sklave
- 0 Karten: Wüstenkäfer



© 1997/2006 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Die Verwendung des Titels „Der zerstreute Pharao“ erfolgt  
mit freundlicher Genehmigung der Firma PHARAO-Brettspiele, München.

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

