Jenseits von Theben
Die Grabräuber

Ein Spiel von Peter Prinz für 2-4 Spieler

Als Archäologen eignen sich die Spieler das nötige Wissen an, um Expeditionen nach Ägypten, Mesopotamien, Kreta und Griechenland auszuführen.

Wer hat das Zeug dazu, der nächste Schliemann zu werden und ein zweites Troja zu entdecken?

Spielmaterial und -vorbereitung für das Spiel zu viert

Allgemeines Spielmaterial

- **1 Ablageplan mit Zeitleiste**
- **168 kleine Spielkarten**
- **1 Spielanleitung**

- **2 doppelseitige Grabungsübersichten** zeigen die Verteilung der Fundstücke in den 4 Grabungsregionen

Spielmaterial je Spieler im Spiel zu viert

in der Farbe seiner Wahl:

- **1 Zeitmarker**
- **1 Spielerkarte**

- **5 Grabungskarten** je 1 pro Region, sowie 1 allgemeine Grabungskarte

- **1 Grabungstabelle**

Änderungen im Spiel zu zweit

Jeder Spieler erhält **2 Grabungskarten je Region** und **keine** allgemeine Grabungskarte.

Änderungen im Spiel zu dritt

Jeder Spieler erhält **1 Grabungskarte je Region** und **2** allgemeine Grabungskarten.

Eine detaillierte Kartenerklärung befindet sich auf den Seiten 5+6 dieser Spielregel!

Der **Ablageplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich sein Spielmaterial. Die Zeitmarker der Spieler werden in zufälliger Reihenfolge auf dem Feld „0“ der Zeitleiste gestapelt. Die Grabungskarten nehmen die Spieler verdeckt auf die Hand und die Grabungstabellen legen sie offen vor sich ab.

Aus den **168 kleinen Spielkarten** werden die **5 Professorenkarten** aussortiert und offen an die Professorenfelder des Ablageplans angelegt.

Die übrigen Karten werden verdeckt als Stapel gemischt. Anschließend wird die oberste Karte des Stapels genommen.

Ist dies eine **Karte mit grüner Rückseite,** wird sie **aufgedeckt** und auf dem Ablageplan verteilt. Dabei werden **Ausstellungs- und Museumskarten** offen an die vorgesehenen Felder angelegt, alle **anderen Karten** auf den 4 Ablagefeldern des Plans verteilt. Hat die Karte eine andersfarbige Rückseite, handelt es sich um ein **Fundstück.** Fundstücke werden als Grabungsstapel der 4 Regionen verdeckt an die eingezeichneten Felder des Ablageplans angelegt.

Sind alle **4 Ablagefelder mit je 1 Karte** belegt und die nächste Kartenrückseite des Stapels ist grün, endet das Ziehen der Karten und das Spiel kann beginnen.

Spielablauf

1. Spielerreihenfolge

Startspieler ist derjenige Spieler, dessen Zeitmarker oben auf dem Stapel von Feld „0“ liegt. Im weiteren Verlauf ist immer derjenige Spieler am Zug, dessen Zeitmarker auf der Zeitleiste an letzter Position steht. Sind dort mehrere Marker gestapelt, ist derjenige an der Reihe, dessen Zeitmarker oben liegt.

Ein Spieler kann mehrere Male hintereinander an der Reihe sein und zwar solange, bis er den Zeitmarker eines Mitspielers überholt.

Wie im richtigen Leben, kostet das Ausführen der Aktionen „Zeit“. Diese wird im Spiel in Wochen berechnet. **Jeder Schritt** vorwärts auf der Zeitleiste stellt eine verstrichene **Woche** dar.

Beispiel: Spieler „Blau“ ist am Zug.

Anmerkung: Landet ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels mit seinem Zeitmarker auf einem Feld mit anderen Markern, setzt er seinen obenauf.

Das Uhrensymbol auf den Spielkarten zeigt die Wochen an, die ein Spieler für seine Aktion investieren muss.

2. Eine Aktion ausführen

Der Spieler am Zug **muss** eine der folgenden Aktionen ausführen. Passen ist nicht erlaubt!

- **Eine Karte nehmen**
- **Eine Aktionskarte ausspielen**
- **Eine Grabung durchführen**

Die Aktionen im Einzelnen:

Eine Karte nehmen

Der Spieler nimmt **eine** der offen ausliegenden Karten von den vier Ablagefeldern des Plans.

Handelt es sich um eine **Aktionskarte**, nimmt er sie **verdeckt** auf die Hand. Alle **anderen Karten** legt er **offen** vor sich ab. Erfüllt er die Mindestvoraussetzungen, kann er auch eine Präsentationskarte wählen.

Er zieht seinen Zeitmarker um die auf der Karte angegebenen Wochen vorwärts. Frühestens ab seinem nächsten Zug kann der Spieler die Vorteile der Karte nutzen.

Ist eins der vier Ablagefelder leer, zieht er eine neue Karte vom Kartenstapel. **Dabei wird so vorgegangen, wie unter Spielvorbereitung beschrieben.**

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, kommt es zur Schlusswertung und das Spiel endet **sofort**.

Achtung: Fundstückkarten der vier Grabungsstapel können nicht genommen werden!

Aktionkarten sind mit einem

,

Präsentationskarten mit einem

gekennzeichnet.

Die Kartenübersicht auf den Seiten 5 und 6 zeigt die unterschiedlichen Karten und ihre Funktionen.

Anmerkung: Fundstückkarten werden immer sofort auf den jeweiligen Grabungsstapel gelegt!

Eine Aktionskarte ausspielen

Der Spieler wählt eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt diese offen vor sich aus. Er führt die Aktion der Karte aus und setzt anschließend seinen Zeitmarker auf der Zeitleiste um die angegebenen Wochen vor.

Die ausgespielte Karte kommt aus dem Spiel.

Eine Grabung durchführen

Erfüllt ein Spieler die Voraussetzungen, kann er eine Grabung durchführen.

Die Mindestvoraussetzung:

- Der Spieler besitzt eine **gültige Grabungskarte** – entweder eine Grabungskarte der Region oder eine allgemeine Grabungskarte.
- Der Spieler verfügt über **mindestens 1 Punkt Spezialwissen** der Region.

Zunächst gibt der Spieler die Grabungskarte der Grabungsregion ab, in der er eine Ausgrabung vornehmen möchte. Die Karte kommt aus dem Spiel. Dann ermittelt er die Anzahl an Wissenspunkten, die er für die Region besitzt.
Das Wissen setzt sich zusammen aus den vor dem Spieler ausliegenden Karten:

- Spezialwissen (farblich zur Region passende Bücher),
- Allgemeinwissen (aufgeschlagene Bücher, zählen für alle Grabungsregionen)
- ggf. Aktionskarte Helfer (aufgeschlagenes Buch, zählt einmalig für 1 Grabungsregion nach Wahl)

Jedes Buch bringt 1 Wissenspunkt.

Zunächst wird das Spezialwissen für die Region der Grabung gezählt, dann das Allgemeinwissen.

Achtung: Ein Spieler darf **nicht mehr Allgemeinwissen als Spezialwissen** verwenden. Überzähliges Allgemeinwissen bleibt bei der Grabung ungenutzt.

Nun bestimmt der Spieler die Dauer der Grabung. Sie muss **mindestens 1** und darf **höchstens 12 Wochen** andauern. Der Spieler sagt deutlich an, wie lange er graben möchte und versetzt seinen Zeitmarker um die genannte Wochenzahl.

Grabungskarte der Region

allgemeine Grabungskarte

Spezialwissen der 4 Grabungsregionen Mesopotamien, Ägypten, Griechenland und Kreta

Allgemeinwissen

Aktionskarte Helfer

Beispiel: Uli kann bei ihrer Grabung in Mesopotamien insgesamt 4 Wissenspunkte verwenden. Er verfügt über 2 Punkte Spezialwissen und 3 Punkte Allgemeinwissen. Das überzählige Allgemeinwissen darf er für diese Grabung nicht verwenden.

Jetzt nimmt der Spieler seine Grabungstabelle zur Hand und ermittelt, wie viele Karten er vom Grabungsstapel der Region bekommt. Dazu schaut er, wo sich die Spalte für Wissen mit der Spalte für die Dauer der Grabung in Wochen „trifft“. Diese Ziffer ist die Anzahl an Karten, die er vom Grabungsstapel ziehen darf.

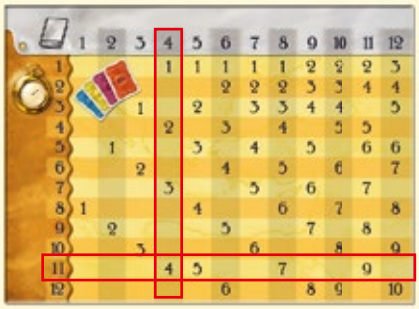
Hinweis: Je länger eine Grabung dauert, desto mehr Karten erhält der Spieler.

Der Spieler nimmt den Grabungsstapel der Region, mischt ihn und zieht die oberste Karte.

Karten, die **Fundstücke** zeigen, legt der Spieler **offen vor sich ab**. **Wertlose** Karten werden separat abgelegt, sie dürfen **nicht behalten** werden (zählen aber zu den „gezogenen Karten“).

Hat der Spieler so viele Karten gezogen, wie auf der Grabungstabelle angegeben, legt er alle wertlosen Karten zurück auf den Grabungsstapel.

Die Grabung ist beendet!



Beispiel: *Uli entscheidet sich, für seine Grabung 11 Wochen Zeit zu investieren. Er darf nun insgesamt 4 Karten aus dem Grabungsstapel von Mesopotamien ziehen.*

wertlose Karte – Schutt

Achtung: Die Karten der Grabungsstapel dürfen niemals gezählt werden!

Spielende

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, ist das Spiel **sofort** beendet und der Gewinner wird ermittelt.

Wertung

Jeder Spieler addiert seine Siegpunkte:

- Für jedes **Fundstück** (Punkte sind aufgedruckt)
- Für jede **Ausstellung** (Punkte sind aufgedruckt)
- Für jeden **Professor** (Punkte sind aufgedruckt)
- Für jedes **Museum** (Punkte sind aufgedruckt)
- Für die **Kongresse** gibt es Punkte gemäß des aufgedruckten Wertes; dieser hängt von der Zahl der Kongresskarten ab, die ein Spieler gesammelt hat.
- Für jeweils 3 Wochen, die der Zeitmarker eines Spielers hinter dem Zeitmarker des vordersten Spieler liegt, **1 Punkt.**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner.
Sollte ein Gleichstand bestehen, ist bei den gleichaufliegenden Spielern derjenige der Gewinner, dessen Zeitmarker auf der Zeitleiste am weitesten hinten liegt.

Hinweis: Bei der Wertung können die Spieler Zeitmarker und Zeitleiste als Siegpunktmarker bzw. Siegpunktleiste nutzen.

Der Lorbeerkranz auf den Spielkarten zeigt die Anzahl der Siegpunkte an, die ein Spieler am Ende des Spiels bekommt.

Anmerkung: Damit wird ein Spieler „bestraft“, der gegen Ende des Spiels durch eine maximal lange Grabung ganz nach vorne prescht.

Kartenübersicht

Fundstücke

Sie bilden die vier Grabungsstapel.

Die Vorderseite zeigt den Wert des Fundstücks in Punkten an.

Achtung: Es gibt auch Fundstücke ohne Wert (Bruchstücke, Schutt)!

Auf der Rückseite ist das Symbol der Grabungsregion dargestellt.

Mesopotamien

Ägypten

Griechenland

Kreta

Spezialwissen

Es gibt Karten mit Spezialwissen für die 4 Grabungsregionen mit den Werten:

… 1

2

und 3

Allgemeinwissen

Allgemeinwissen kann für alle 4 Grabungsgebiete eingesetzt werden.

Jedes abgebildete Buch hat den Wert 1.

Kongresse

Kongresskarten werden von den Spielern gesammelt. Je mehr Kongresskarten ein Spieler im Laufe des Spiels erworben hat, desto mehr Siegpunkte bekommt er.

Die unten stehende Tabelle zeigt, wie viele Punkte es jeweils gibt.

1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	10	15	21	28

Anzahl Kongresskarten

Anzahl Siegpunkte bei Spielende

Sonderfall Professoren

Hat ein Spieler mindestens 4 Punkte Spezialwissen für eine bestimmte Region gesammelt, erhält er sofort die Professorenkarte dieser Grabungsregion. Er nimmt sich die Karte und legt sie offen vor sich ab.

Sobald ein anderer Spieler in dieser Region mehr Wissen erlangt hat, wechselt die Karte ihren Besitzer.

Bei der Professorenkarte „größtes Wissen“ muss der Spieler insgesamt mindestens 10 Wissenspunkte gesammelt haben. Hier zählen sowohl Spezialwissen als auch Allgemeinwissen. Die Professorenkarte „größtes Wissen“ ist keiner speziellen Grabungsregion zugeordnet. Auch hier wechselt die Karte ihren Besitzer, sobald ein anderer Spieler mehr Wissenspunkte gesammelt hat.

Am Spielende erhält der Spieler für jede Professorenkarte, die er vor sich liegen hat, die aufgedruckten Siegpunkte.

Kartenübersicht

Aktionskarten

Aktionskarten sind in der oberen **linken** Ecke mit einem **„A“** gekennzeichnet. Sie werden verdeckt auf die Hand genommen. Der Spieler spielt sie aus, wenn er an der Reihe ist.
Das **Ausspielen** kostet die angegebene **Zeit**.

Aktionskarten werden nach dem Ausspielen abgelegt.

Präsentationskarten

Präsentationskarten sind in der oberen **rechten** Ecke mit einem **„P“** gekennzeichnet. Sie können von den Spielern unter bestimmten Bedingungen erworben werden. Der **Erwerb** kostet **Zeit**.

Präsentationskarten verbleiben bis zum Spielende bei ihrem Besitzer.

Allgemeine Grabungskarte

Erlaubt eine weitere Grabung in einer beliebigen Region. Ausnahme: Diese Karte ist eine Ausnahme, ihr Ausspielen kostet keine weitere Zeit!

Dieb

Für jedes Grabungsgebiet gibt es eine Diebeskarte.
Der angegebene Grabungsstapel wird gemischt. Anschließend zieht der Spieler daraus zufällig eine Karte, die er entweder vor sich ablegt, oder, wenn wertlos, auf den Grabungsstapel zurücklegt.

Grabräuber

Für jedes Grabungsgebiet gibt es eine Grabräuberkarte.
Der Spieler sucht sich eine Karte aus dem angegebenen Grabungsstapel aus und legt sie vor sich ab. Sollten sich nur wertlose Karten im Stapel befinden, nimmt er keine Karte.

Gelehrter

Der Spieler schaut sich alle Karten eines beliebigen Grabungsstapels an.

Helfer

Der Helfer erhöht das Wissen in einer beliebigen Region bei einer Grabung um 1.

Ausstellungen

Ausstellungskarten können vom Spieler genommen werden, wenn er die Mindestvoraussetzungen der Karte erfüllt. Jede Ausstellungskarte zeigt an, wie viele Funde aus welchen Regionen der Spieler mindestens haben muss, um ausstellen zu können.

Der Wert der Fundstücke spielt dabei keine Rolle!

Der Spieler zeigt die nötigen Fundstücke, nimmt die Ausstellungskarte und legt sie offen vor sich ab. Anschließend setzt er seinen Zeitmaker um die angegebene Wochenzahl nach vorne.

Die Fundstücke behält er.

Beispiel: Um die Ausstellungskarte zu nehmen, muss der Spieler mindestens 3 Funde aus Mesopotamien besitzen. Die Ausstellung kostet ihn dann 9 Wochen Zeit. Besitzt er zusätzlich 2 Funde aus Kreta, kostet die Ausstellung nur 5 Wochen, mit einem weiteren zusätzlichen Fund aus Ägypten nur 3 Wochen.

Museen

Der Spieler am Zug stellt die angegebene Anzahl Funde aus beliebigen Grabungsgebieten dem Museum dauerhaft zur Verfügung.

Die Funde kommen aus dem Spiel.

Der Spieler erhält die Museumskarte, die er vor sich ablegt.

© Copyright 2012 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany