

Ein Spiel von Alessandro Saragosa
bearbeitet von Venice Connection

KÖNIG SALOMONS SCHATZKAMMER

Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 30 - 45 Minuten

Aus dem Tagebuch von Charles Baybridge, Archäologe

14. Februar 1876, unentdeckte Ausgrabungsstätte im Süden des Sudan

„Heute Morgen beschloss Professor Winslet in die Höhle am Rande des Heiligen Berges einzudringen. In wenigen Stunden sollten wir also wissen, ob all unsere Anstrengungen und Risiken vergeblich waren oder nicht. Würden wir eine weitere bedeutungslose Höhle entdecken oder die mystische Schatzkammer von König Salomon? Wir entfernten die letzten Steine vor dem Höhleneingang. Winslet und ich schalteten die Taschenlampen ein und gingen hinein. Was für ein Anblick! An den Wänden leuchteten unzählige Kristallsterne: „Diamanten!“ murmelte Winslet. Wir gingen weiter und aus der Dunkelheit erschienen Berge wundervoller und mysteriöser Dinge, faszinierend und beängstigend zugleich: goldene Artefakte, Juwelen, Münzen. Winslet hatte Recht: der weise jüdische König Salomon verwendete diese Höhle als Plötzlich durchbrach ein Schrei die Stille. „Akmeth stahlan!“ rief ein Träger und zeigte auf eine Mumie, andere Träger rannten in blankem Horror davon. „Hier alte Dämonen, Männer Angst.“ flüsterte Ahmed, das Oberhaupt der arabischen Händler. Die Schätze zu bergen wird uns vermutlich mehr Schwierigkeiten bringen, als die Reise hierher...“

Inhalt

1 Spielfeld mit König Salomons Schatzkammer

- 32 Ausgrabungskarten
- 40 Goldmünzen
- 5 Sichtblenden mit der Macht der magischen Objekte und der Wertung
- 144 Ausgrabungsplättchen:
 - 55 Schätze (mit gelbem Hintergrund und den Werten 1 bis 5)
 - 34 Flüche (mit schwarzem Hintergrund und den Werten 1 bis 3)
 - 38 Pergamentrollen (mit weißem Hintergrund und 4 unterschiedlichen Zeichen)
 - 17 magische Objekte (mit blauem Hintergrund und 4 unterschiedlichen Symbolen: Königin von Sabas Spiegel, Samsons Haaramulett, Magisches Beil, Salomons Siegel)
- 1 Anleitung

Vorbereitung

Die **Ausgrabungsplättchen** werden nach ihren Rückseiten (hell- und dunkelbraun) sortiert. Beide Stapel werden nun separat gemischt. Die Plättchen mit den dunkelbraunen Rückseiten werden zu je 3 Stück mit der Vorderseite nach oben in König Salomons Schatzkammer auf dem Spielfeld gelegt, so dass auf allen 36 Feldern jeweils 3 Ausgrabungsplättchen offen liegen.

Nun werden die restlichen 36 Plättchen zufällig ebenfalls mit der Vorderseite nach oben auf die 36 Felder verteilt. In jedem Feld befinden sich nun 4 Ausgrabungsplättchen.

Jeder Spieler erhält eine **Sichtblende**, die er vor sich aufstellt. Dahinter werden im Laufe des Spiels die Ausgrabungsplättchen gesammelt.

Jeder Spieler erhält 10 **Goldmünzen**. Bei 5 Spielern erhält jeder Spieler 8 Goldmünzen.

Die **Ausgrabungskarten** werden gemischt und mit der Rückseite nach oben wie folgt verteilt:

2 Spieler: Jeder erhält 12 Karten

3 Spieler: Jeder erhält 8 Karten

4 Spieler: Jeder erhält 6 Karten

5 Spieler: Jeder erhält 5 Karten

Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht mehr benötigt.

Das Spiel

Das Spiel besteht aus so vielen Runden, wie die Spieler Karten erhalten haben (also 12 Runden bei 2 Spielern, 8 Runden bei 3 Spielern usw.).

Jede Runde kann aus zwei Aktionen bestehen:

1. Die Wahl der Ausgrabungskarte (Muss-Aktion)
2. Die Ausgrabung (Kann-Aktion)
 - o Die Bestimmung der Ausgrabungsfelder
 - o Ausgrabungsplättchen verschieben

1. Die Wahl der Ausgrabungskarte

Geheim entscheidet sich jeder Spieler für eine seiner Ausgrabungskarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle Karten zeigen eine Anzahl Ausgrabungsfelder (= Ausgrabungsfläche), einen Pfeil und eine Zahl. Sind alle Spieler bereit, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Die auf der Karte angegebene Zahl bestimmt den Startspieler der Ausgrabung: der Spieler mit der kleinsten Zahl beginnt, gefolgt vom Spieler mit der nächsthöheren Zahl usw.

2. Die Ausgrabung

Nacheinander beginnen die Spieler zu graben. Es beginnt der Spieler, der die Karte mit der kleinste Zahl ausgespielt hat. Bei einer Ausgrabung werden diejenigen obersten Plättchen aus den Feldern entnommen, die der Ausgrabungsfläche auf der Karte entsprechen. Bevor ein Spieler jedoch anfängt zu graben, muss er die Felder festlegen, in denen er graben möchte und möglicherweise auch Plättchen verschieben. Entscheidet er sich danach, dass er nicht graben kann oder möchte, muss er dies auch nicht tun. Die

Karte wird auf einen Ablagestapel gelegt. Hat ein Spieler bereits Plättchen verschoben (s.u.) muss er trotzdem dafür bezahlen.

Für das Ausgraben gilt:

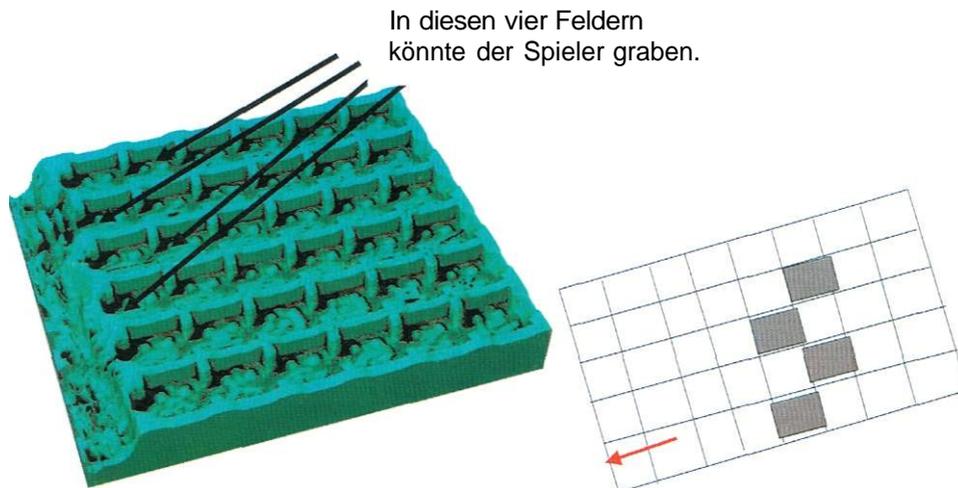
Sobald ein Spieler mit der Ausgrabung beginnt, muss er folgende Regeln beachten:

- Die Plättchen, die ausgegraben werden, müssen sich alle auf der selben Ebene befinden. Auf welcher Ebene ein Spieler aber graben möchte, entscheidet er.
- Es müssen alle Plättchen genommen werden, die durch die Karte vorgegeben werden.
- In einem leeren Feld kann keine Ausgrabung stattfinden, d.h. ein leeres Feld kann niemals Teil einer Ausgrabungsfläche sein.
- Hat ein Spieler sich für eine Ausgrabungsfläche entschieden, zeigt er sie seinen Mitspielern. Sie können noch einmal überprüfen ob die Form der Ausgrabungsfläche mit der Karte übereinstimmt und ob sich alle Plättchen auf einer Ebene befinden. Wird zu einem späteren Zeitpunkt festgestellt, dass der Spieler einen Fehler gemacht hat, ist sein Zug dennoch gültig.

Ausgespielte Ausgrabungskarten werden neben dem Spielplan auf einem Ablagestapel gesammelt.

o Die Bestimmung der Ausgrabungsfläche

Für die Bestimmung der Felder, in denen ein Spieler graben möchte, stellt er sich vor, dass er sich in der Höhle befindet. Hat er sich für eine Karte entschieden, hält er sie immer so, dass der Pfeil, der auf der Karte zu sehen ist, auf den Höhleneingang zeigt. Jetzt kann er seine Ausgrabungsfläche frei wählen. Die Felder, die auf der Karte zu sehen sind, geben lediglich an, wie die Ausgrabungsfläche aussieht. Wo genau auf dem Spielfeld sich die Felder aber befinden, spielt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass die Anordnung der Felder auf dem Spielfeld genau mit der Anordnung der Felder auf der Karte übereinstimmt und dass sich die ausgegrabenen Felder auf einer Ebene befinden.



o Ausgrabungsplättchen verschieben

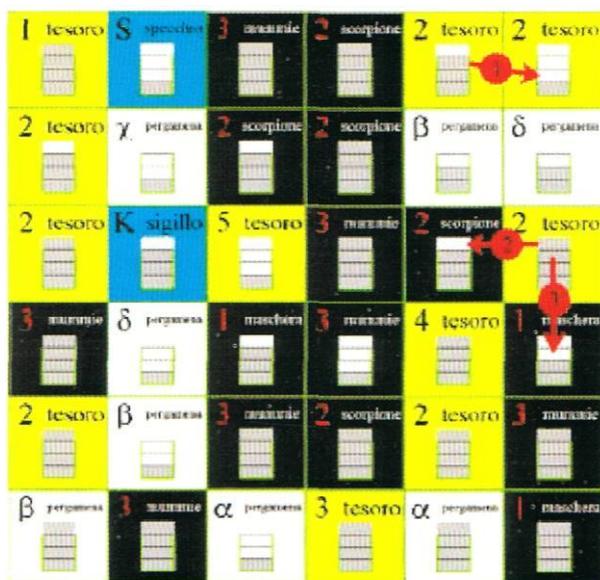
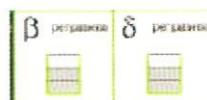
Bevor ein Spieler mit seiner Ausgrabung beginnt, darf er Plättchen verschieben, um eine für ihn passende Ausgrabungsfläche zu erhalten, so dass die Ausgrabungsfläche der seiner Karte entspricht und sich alle Plättchen auf einer Ebene befinden. Dazu nimmt er ein oberstes Plättchen und legt es als oberstes Plättchen auf ein benachbartes Feld. Ein benachbartes Feld kann horizontal, vertikal

Wer König Salomons Schatzkammer zum ersten Mal oder mit jüngeren Kindern spielt, kann Ausgrabungsplättchen auch in eine höhere Ebene verschieben. Es dürfen aber nie mehr als 4 Plättchen übereinander liegen.

oder diagonal zum Ausgangsfeld liegen. Ein Plättchen kann auf die gleiche Ebene verschoben werden, oder auf eine tiefer Ebene. Es darf nie auf eine höhere Ebene verschoben werden, d.h. auch wenn das selbe Plättchen mehrmals verschoben wird, darf es auf seinem Weg zu seinem Zielfeld nie auf eine höhere Ebene verschoben werden. Während eines Zuges dürfen beliebig viele Plättchen verschoben werden. Allerdings muss am Ende des Zuges für jede Verschiebung eine Goldmünze oder ein Schatz mit dem Wert 1 bezahlt werden. Auch die Schätze, die in diesem Zug ausgegraben werden, können für die Bezahlung verwendet werden. Um sich zu merken zu können, wie häufig ein oder mehrere Plättchen verschoben wurden, wird am besten immer laut mitgezählt.



Ein Spieler hat die Karte 15 ausgespielt. Er möchte in seinem Zug auf jeden Fall die beiden Pergamentrollen sammeln.



Da er nur auf einer Ebene graben darf, muss er 3 Plättchen verschieben. Die erste Verschiebung legt einen Schatz mit dem Wert 5 frei. Die zweite und dritte Verschiebung einen Fluch.

Die Verschiebungen kosten den Spieler Goldmünzen oder Schätze mit dem Wert 3.

Tatsächlich muss der Spieler Goldmünzen oder Schätze mit dem Wert 5 bezahlen, da für die Ausgrabung von Flächen ebenfalls bezahlt werden muss (s.u.).



Eingesetzte Goldmünzen und Schätze werden im Laufe des Spiels neben dem Spielfeld gesammelt. Sie können zum Wechseln verwendet werden. Wer mit einem Schatz bezahlt, der einen größeren Wert als nötig aufweist, darf sich die Differenz als Goldmünzen oder Schätze aus dem Vorrat nehmen.

Ist die Verschiebung der Plättchen abgeschlossen, kann mit der Ausgrabung begonnen werden.

Die Ausgrabungsplättchen

Solange die Plättchen ausgegraben werden, können sie von allen Spielern gesehen werden, da sie offen auf dem Spielfeld liegen. Später werden sie hinter den Sichtschirm gelegt.

Die Bedeutung der Plättchen

Schätze

Alle Schätze haben einen gelben Hintergrund. Die aufgedruckte Zahl gibt ihren Wert (1 bis 5) an. Schätze werden wie Münzen behandelt und können noch im gleichen Zug für die Verschiebung von Ausgrabungsplättchen oder die Bezahlung von Flüchen (s.u.) verwendet werden. Am Ende des Spiels entspricht ihr aufgedruckter Wert der Anzahl der Siegpunkte, die ein Spieler erhält.

Flüche

Alle Flüche haben einen schwarzen Hintergrund. Auch sie können ausgegraben werden. Um einen Fluch abzuwenden, muss der auf dem Plättchen aufgedruckte Wert sofort nach der Ausgrabung mit Münzen oder Schätzen bezahlt werden. Da sie nicht nur Unheil bringen, sondern auch von großem archäologischen Wert sind, gehen sie am Ende des Spiels in die Wertung ein.

Pergamentrollen

Alle Pergamentrollen haben einen weißen Hintergrund. Es gibt 4 verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Symbolen. Eine einzelne Rolle ist wertlos; erst wer alle 4 Rollen gesammelt hat, erhält am Ende des Spiels hierfür Siegpunkte.

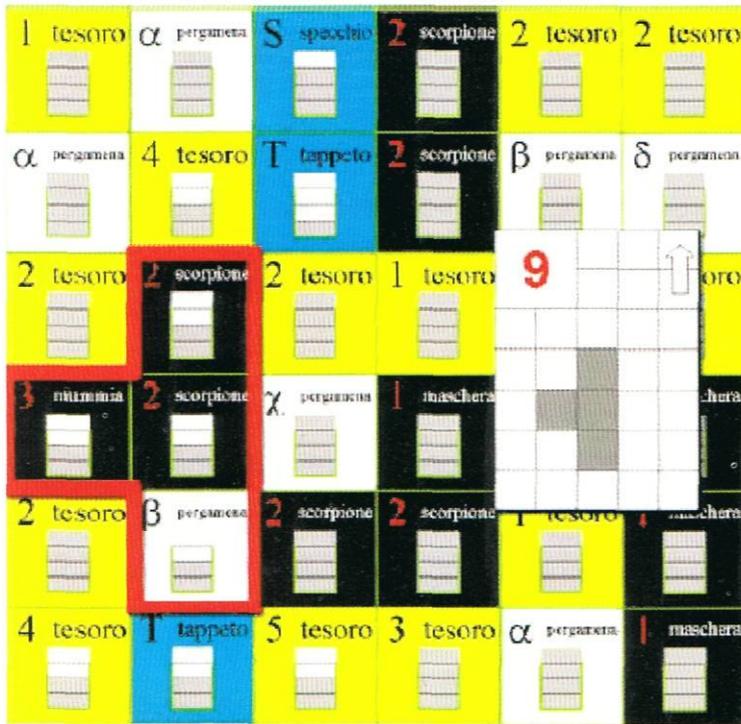
Magische Objekte

Alle magischen Objekte haben einen hellblauen Hintergrund. Sie sind sehr wertvoll und ermöglichen ihren Besitzern in einem späteren Zug Dinge zu tun, die normalerweise nicht erlaubt sind. Setzt ein Spieler ein magisches Objekt ein, muss er es anschließend abgeben. Nicht eingesetzte magische Objekte bringen am Ende des Spiels möglicherweise Siegpunkte. Magische Objekte dürfen nicht im gleichen Zug eingesetzt werden, in dem sie ausgegraben wurden.

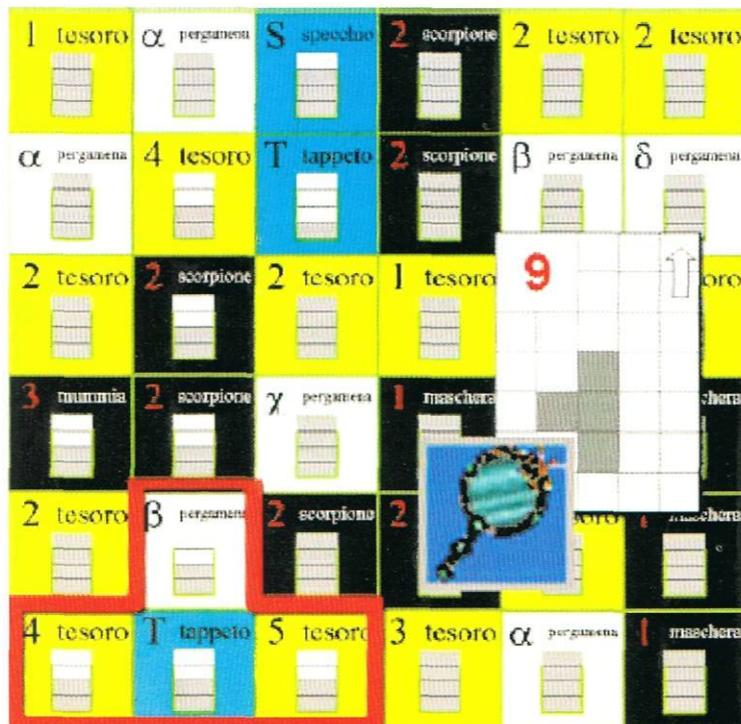
Die magischen Objekte haben folgende Macht:

Königin von Sabas Spiegel show corresponding tile

Wer den Spiegel einsetzt, kann seine Ausgrabungskarte beliebig ausrichten, d.h. der Pfeil muss nicht auf den Eingang der Höhle zeigen.



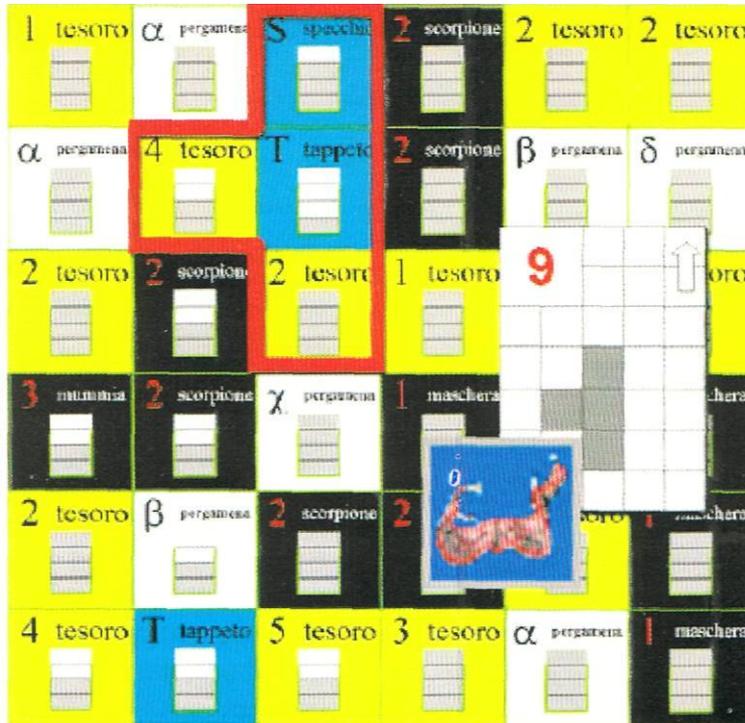
Die Abbildung zeigt eine mögliche Ausgrabungsfläche.



Setzt der Spieler einen Spiegel ein, darf er seine Ausgrabungskarte beliebig drehen und erhält dadurch vielleicht für ihn geeignetere Ausgrabungsplättchen.

Magisches Beil show corresponding tile

Wer das Beil einsetzt, muss sich nicht auf eine Ebene beschränken, sondern kann in dieser Runde in verschiedenen Ebenen graben. Die Form der Ausgrabungsfläche darf allerdings nicht verändert werden. Auch darf nach wie vor nicht in einem leeren Feld gegraben werden.



Design: again please make sure the different levels are absolutely visible. otherwise this example doesn't make sense.

Text:

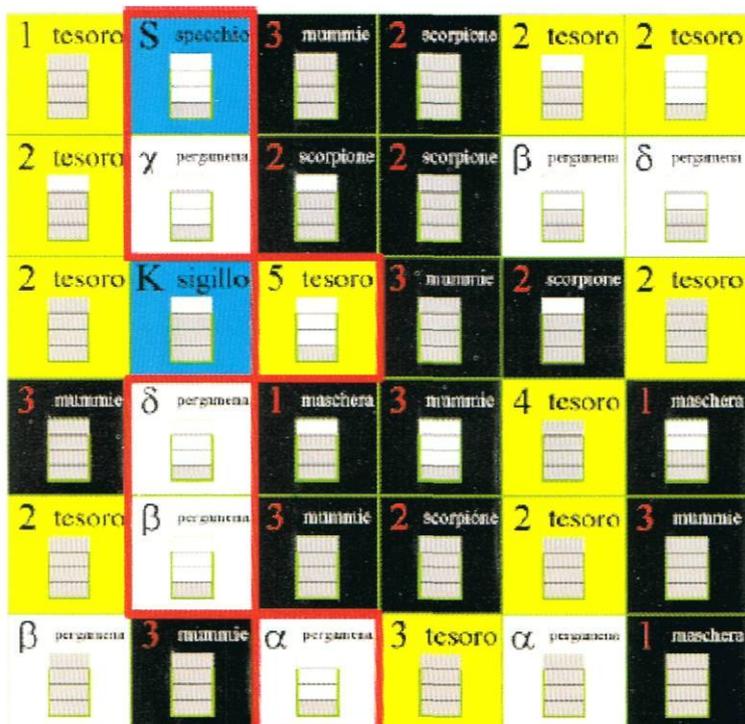
Anstatt den Spiegel einzusetzen, wählt der Spieler das Magische Beil und kann dadurch in verschiedenen Ebenen graben.

Salomons Siegel [show corresponding tile](#)

Wer Salomons Siegel einsetzt, darf die Form seiner Ausgrabungsfläche frei wählen. Er muss lediglich die Anzahl der Felder so beibehalten, wie sie die Karte vorgibt. Auch müssen alle Felder horizontal, vertikal oder diagonal miteinander verbunden sein. Natürlich muss auch hier wieder in einer Ebene gegraben werden.



Design: please show card [next](#) to example



Der Spieler hat die Karte 32 ausgespielt. Da sich keine sechs Ausgrabungsplättchen in der vorgegebenen Form auf gleicher Ebene auf dem Spielfeld befinden, müsste er viele Plättchen verschieben. Das wird teuer! Er setzt anstatt dessen Salomons Siegel ein und wählt eine beliebig zusammenhängende Fläche, die ebenfalls aus 6 Feldern besteht.

Samsons Haaramulett [show corresponding tile](#)

Das Amulett schützt vor Flüchen. Wer ein Amulett ausspielt, muss für die in diesem Zug ausgegrabenen Fläche nicht bezahlen.

Es ist erlaubt, zwei oder mehr magische Objekte in einem Spielzug zu verwenden und ihre Kräfte miteinander zu kombinieren. Wer z.B. Samsons Haaramulett mit dem Magischen Beil kombiniert, darf in verschiedenen Ebenen graben und muss für die Flüche, die er dabei findet nicht bezahlen.

Unerlaubte Züge

Wer Plättchen verschiebt, ausgräbt und anschließend feststellt, dass er dafür nicht bezahlen kann, muss nichts bezahlen. Aber: die gerade ausgegrabenen Plättchen werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilen. Übrigbleibende Plättchen kommen auf einen Ablagestapel. Sind mehr Mitspieler beteiligt als Plättchen vorhanden,

muss der Spieler am Zug Plättchen aus seinem Vorrat abgeben, so dass jeder Mitspieler mindestens ein Plättchen erhält.

Dario: what happens if the player doesn't have tiles from a previous turn??

Spielende und Wertung

Hat jeder Spieler seine Ausgrabungskarten ausgespielt, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler addiert die Anzahl seiner Münzen mit den Werten seiner Schätze.

Jeweils 4 unterschiedliche Pergamentrollen sind zusätzliche 10 Punkte wert.

Nun werden die Flüche offen ausgelegt und ihre Werte addiert. Wer Flüche mit insgesamt dem höchsten Wert besitzt, erhält 24 Punkte. Wer mit seinen Flügen den zweithöchsten Wert erzielt, erhält 12 Punkte.

Als letztes wird der Bonus für die magischen Objekte ermittelt. Der Spieler mit den meisten magischen Objekten erhält 16 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten magischen Objekten erhält 8 Punkte.

Für Flüche und magische Objekte gilt: Bei Gleichstand wird jeweils der Gesamtbonus geteilt: gibt es zwei erste Plätze erhalten beide Spieler je 18 bzw. 12 Punkte, gibt es zwei zweite Plätze erhält der erste Spieler 24 bzw. 16 Punkte, die beiden anderen je 6 bzw. 4 Punkte, bei drei ersten Plätzen erhält jeder Spieler 12 bzw. 8 Punkte.

Um für einen zweiten Platz Punkte zu bekommen, müssen die Flüche bzw. die magischen Objekte dieses Spielers mindestens die Hälfte des ersten Spielers ausmachen. Hat zum Beispiel der erste Spieler Flüche im Wert von 29, der zweite Spieler aber nur im Wert von 13, geht Spieler 2 leer aus.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Beispiel für eine Wertung

Alle Spieler haben ihre Münzen und Schätze addiert.

Zusätzlich erhalten Anna und Bruno 20 Punkte, da sie jeweils 2 komplette Sammlungen Pergamentrollen besitzen. David erhält für 4 unterschiedliche Pergamentrollen immerhin noch 10 Punkte. Die einzelne Pergamentrollen, die Carlo gesammelt hat, bringen keine Punkte.

Carlo und David besitzen beide Flüche mit dem Gesamtwert 16 (die Anzahl der Plättchen spielt keine Rolle). Sie teilen sich den Bonus für den ersten und zweiten Platz: $24 + 12 = 36$, d.h. jeder erhält 18 Punkte.

Bruno besitzt 5 magische Objekte und damit die Mehrheit. Er bekommt 16 Punkte. Anna besitzt 2 magische Objekte. Obwohl sie Zweitbeste ist, erhält sie keinen Bonus, da sie weniger als die Hälfte von Bruno besitzt.

	Münzen	Schätze	Pergamentrollen	Flüche	Magische Objekte	Gesamtpunktzahl
Anna	5	31	20	0	0	56
Bruno	6	21	20	0	16	63
Carlo	3	23	0	18	0	44
David	5	15	10	18	0	48