

Luxor (Queen Games) - KSR

Man spielt immer im Uhrzeigersinn.
Die Reihenfolge der Handkarten darf NIE verändert werden.
Nach seinem Zug hat man immer 5 Handkarten.

Ablauf eines Zuges:

1) 1 Karte spielen und 1 Abenteurer bewegen:

- ◆ Du wählst entweder die Karte ganz links oder ganz rechts auf Deiner Hand und spielst diese OFFEN auf den allgemeinen Ablagestapel.
- ◆ Je nachdem, was oben auf der Karte zu sehen ist, gilt:

Zahl	Ziehe 1 Deiner Abenteurer genau so viele Plättchen voran.
1 +/-	Ziehe 1 Deiner Abenteurer um 1 Plättchen vor / zurück.
Würfel	Wirf den Würfel und ziehe 1 Deiner Abenteurer um genau so viele Plättchen vor wie die Augenzahl des Würfels.

- ◆ Horus-Karten bringen neue Fortbewegungsmöglichkeiten.
- ◆ Leere Felder werden übersprungen und zählen nicht mit.
- ◆ Auf einem Feld/Plättchen dürfen mehrere Abenteurer stehen.
- ◆ Liegende Abenteurer an ANUBIS-Statuen dürfen nicht bewegt werden. Zieht man erstmals an einer ANUBIS-Statue vorbei, holt man seinen Abenteurer von dort weg zur Starttreppe (= ab nächste Runde verfügbar).
- ◆ Sollte man durch Karten keinen seiner Abenteurer bewegen können, spielt man regelkonform 1 Karte (ohne zu bewegen) und zieht 1 Karte nach.

2) Aktion ausführen:

- ◆ Der Spieler des Abenteurers führt die Aktion dessen Ziel-Plättchens aus.
 - ◆ ENTWEDER stehen mind. so viele eigene Abenteurer auf dem Plättchen, wie dort Abenteurer-Symbole abgebildet sind: Dann nimmt er das Schatz-Plättchen und trägt die abgebildeten Siegpunkte ab. Plättchen behalten!
- ▾
- Ist auf dem leeren Feld ein Symbol zu sehen, wird das entsprechende TEMPEL-Plättchen aufgedeckt und auf das Feld gelegt.
Den/die Abenteurer oben draufsetzen. Die Aktion wird nicht ausgeführt.
- ◆ ODER die Abenteurer-Anzahl passt nicht zu den Symbolen: Nichts passiert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.09.18

- ◆ Liegt statt eines Schatz-Plättchens ein Plättchen folgender Art auf dem Zielfeld Deines Abenteurers, gilt:

TEMPEL: Führe die Tempel-Aktion aus.

HORUS: Nimm 1 Schlüssel vom Vorrat ODER die oberste Karte vom HORUS-Tableau (gleiche Augenzahl wie Plättchen).
Sortiere die Karte MITTIG in Deine Handkarten ein.
Du ziehst in Phase 3 keine Karte nach.

OSIRIS: Ziehe genauso viele Plättchen vor, wie die Zahl angibt.
Führe die Aktion des Ziel-Plättchens aus.
Nie verbleibt ein Abenteurer auf einem Osiris-Plättchen.

3) 1 Karte nachziehen:

- ◆ Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Sortiere diese MITTIG in Deine Handkarten ein.

Spielende:

- ◆ Haben die ersten beiden Abenteurer die Grabkammer betreten, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt.
- ◆ Die Grabkammer muss GENAU erreicht werden und zusätzlich MUSS 1 Schlüssel gezahlt werden (zum Schlüsselfeld auf dem Plan).
- ◆ Der 1. Abenteurer in der Grabkammer erhält den Sarkophag mit 5 Siegpunkten, der 2. Abenteurer den Sarkophag mit 3 Siegpunkten. Es dürfen weitere Abenteurer die Grabkammer betreten.
- ◆ Kann irgendwann niemand mehr regelkonform die Grabkammer betreten, endet das Spiel sofort und es folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung: Es gibt noch Siegpunkte (SP) aus ...

- 1) dem Skarabäus neben Feld/Plättchen mit eigenen Abenteurern darauf.
Bis zu 13 SP bringt jeder Abenteurer.
- 2) Sarkophagen: 5 oder 3 SP
- 3) Schlüsseln: je 1 SP
- 4) kompletten Sets aus Vase + Statue + Schmuck (max. 2 Joker je Set):
Sets

1	2	3	4	5	6	7	8..
3	7	12	18	25	33	42	52

SP
- 5) gesammelten Skarabäen (je 1 - 4 SP)

Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit wertvollerem Sarkophag ist im Vorteil. Bei weiterem Patt gibt es mehrere Sieger.