

INDIANA JONES



Ein Spiel von Alessandro Saragosa, bearbeitet von Venice Connection

**AUF DER JAGD NACH DEN
VERLORENEN SCHÄTZEN**

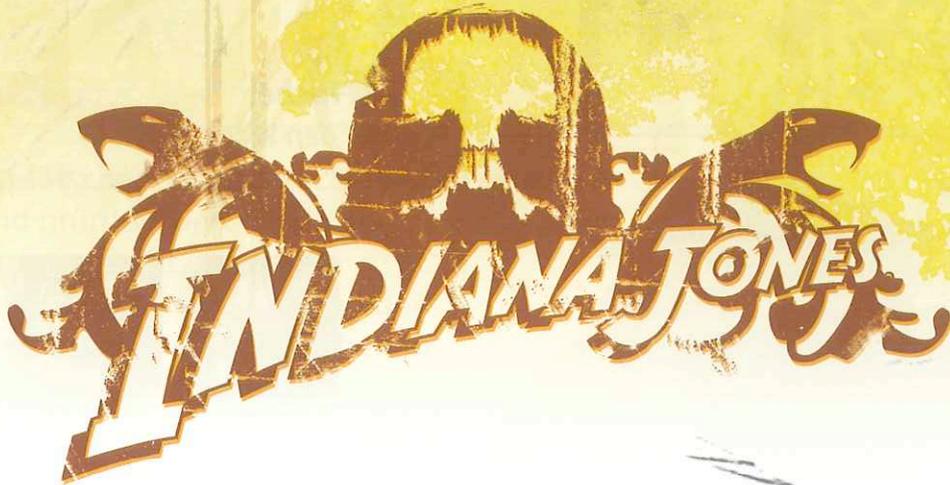
Für 2 bis 5 Spieler
Spieldauer: 45 - 60 Minuten



Clementoni



INDIANA JONES



**Aus dem Tagebuch
von Indiana Jones,
Archäologe**

14. Februar 1938, geheime Ausgrabungsstätte im Süden des Sudan

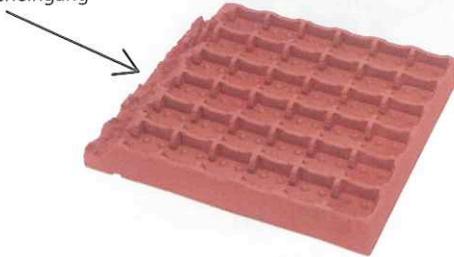
„Heute Morgen beschloss Professor Winslet in die Höhle am Rande des Heiligen Berges einzudringen. In wenigen Stunden sollten wir also wissen, ob all unsere Anstrengungen und Risiken vergeblich waren oder nicht. Würden wir eine weitere bedeutungslose Höhle entdecken oder eine gefüllte Schatzkammer? Wir entfernten die letzten Steine vor dem Höhleneingang. Winslet und ich zündeten unsere Fackeln an 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. 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 bereiten, als die Reise hierher ...“

INDIANA JONES

INHALT

- 1 Spielfeld aus Kunststoff mit der Schatzkammer

Höhleneingang



- 32 Ausgrabungskarten



- 40 Goldmünzen



- 144 Ausgrabungsplättchen
(mit zwei unterschiedlich farbigen Rückseiten):
55 Schätze
(mit den Werten 1 bis 5)



- 34 Flüche

(mit den Werten 1 bis 3)



- 38 Pergamentrollen

(mit 4 unterschiedlichen Zeichen)



- 17 Spezialobjekte

(mit 4 unterschiedlichen Symbolen:
Hut, Peitsche, Tagebuch, Krummsäbel)



- 5 Sichtblenden mit der Macht
der Spezialobjekte und der Wertung



- 1 Anleitung



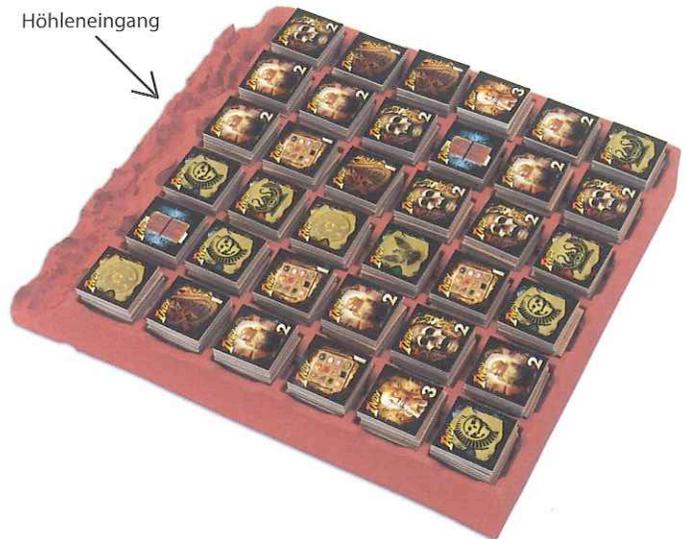


VORBEREITUNG

Die **Ausgrabungsplättchen** werden nach ihren Rückseiten (rot und grün) sortiert. Beide Stapel werden nun separat gemischt.

Die Plättchen mit den roten Rückseiten werden zu je 3 Stück mit der Vorderseite nach oben in die Schatzkammer 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 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.

Jeder Spieler erhält eine **Sichtblende**, die er vor sich aufstellt. Dahinter werden während des Spiels Ausgrabungsplättchen, Goldmünzen und Ausgrabungskarten verwahrt.

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.).

Ist ein Spieler an der Reihe, entscheidet er sich zunächst für eine Ausgrabungskarte. Anschließend bereitet er seine Ausgrabung vor und verschiebt – falls nötig – Ausgrabungsplättchen.



Die Karten

Alle Karten zeigen eine Anzahl Ausgrabungsfelder (= Ausgrabungsfläche), einen Pfeil, der angibt in welche Richtung die Karte während der Ausgrabung ausgerichtet werden muss und eine Zahl. 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.



Die Wahl der Ausgrabungskarte

Geheim entscheidet sich jeder Spieler für eine seiner Ausgrabungskarten und legt sie mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Sind alle bereit, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Die Ausgrabung

Nacheinander machen sich die Spieler daran, Plättchen auszugraben. Es beginnt der Spieler, der die Karte mit der kleinsten 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:

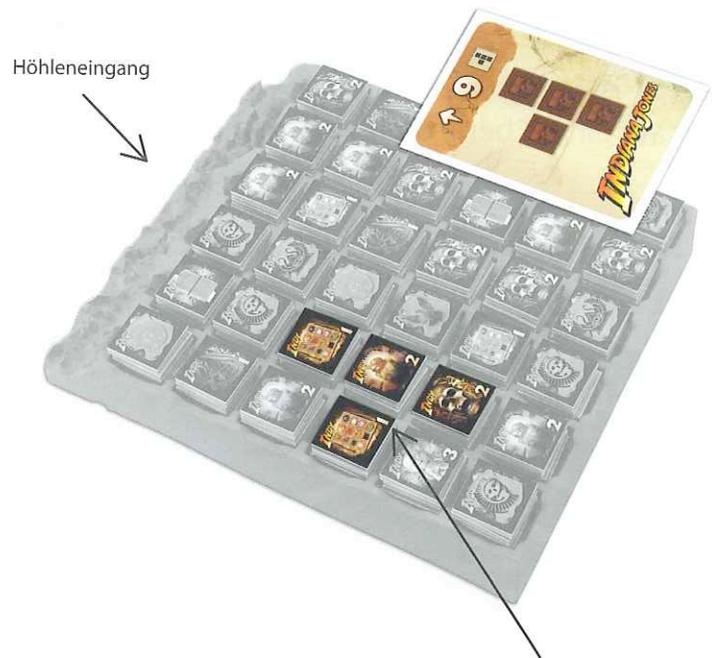
- Es müssen immer die obersten Plättchen einer Ebene ausgegraben werden.
- Dabei müssen sich alle Plättchen auf derselben Ebene befinden. Auf welcher Eben ein Spieler gräbt, spielt keine Rolle.
- Es müssen alle Plättchen genommen werden, die durch die Karte vorgegeben werden.
- In einem leeren Feld kann 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 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, muss er seinen Zug nicht mehr rückgängig machen.

Ausgespielte Ausgrabungskarten werden neben dem Spielplan auf einem Ablagestapel gesammelt.



• 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, d.h. eine Karte wird immer so gehalten, 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 später alle Plättchen auf derselben Ebene befinden.



In diesen vier Feldern könnte der Spieler graben

• 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 oder diagonal zum Ausgangsfeld liegen.

Ein Plättchen kann auf die gleiche Ebene verschoben werden, oder auf eine tieferere 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 merken zu können, wie häufig ein oder mehrere Plättchen verschoben wurden, wird am besten immer laut mitgezählt.

Wer Indiana Jones 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.

Beispiel

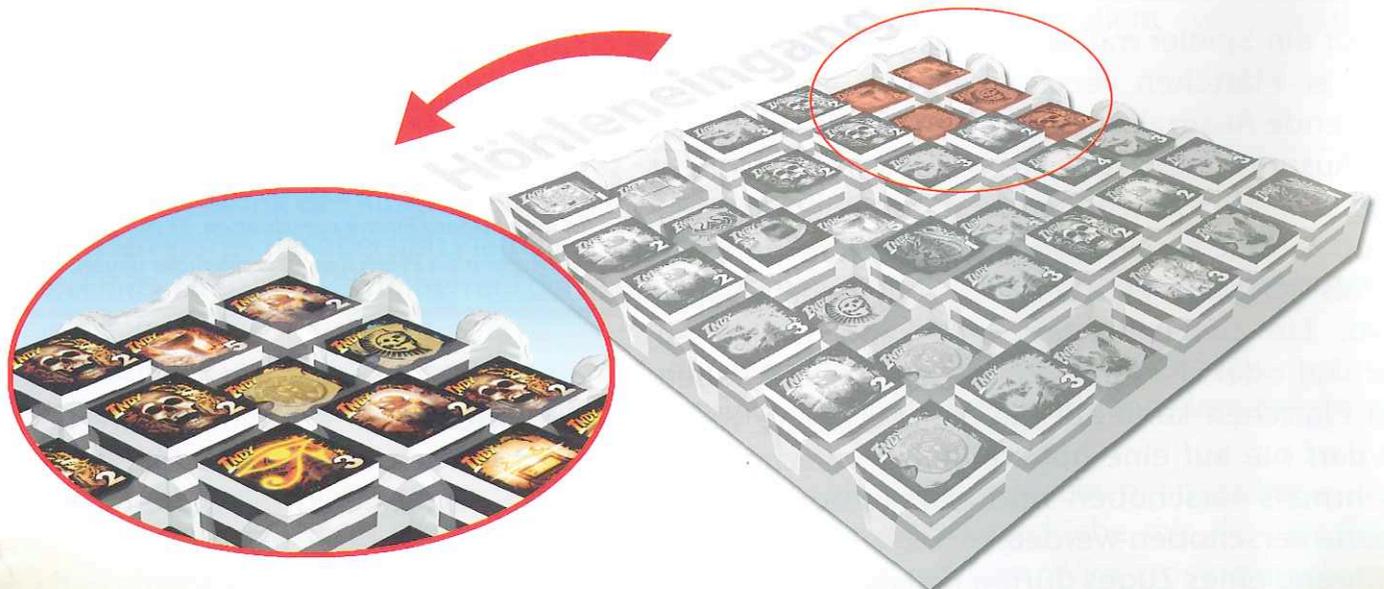
Ein Spieler hat die Karte 15 ausgespielt. Er möchte in seinem Zug auf jeden Fall die beiden Pergamentrollen sammeln.



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 bzw. dritte Verschiebung einen Fluch. Alle Plättchen befinden sich jetzt auf einer Ebene. Der Spieler nimmt die beiden Schätze mit den Werten 5 und 2, die beiden Pergamentrollen und einen Fluch mit dem Wert 2 an sich.



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 Flüchen ebenfalls bezahlt werden muss (s.u.).



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

Ist die Verschiebung der Plättchen abgeschlossen, kann mit der Ausgrabung begonnen werden. Ist ein Spieler mit den Plättchen, die er ausgraben könnte, immer noch nicht zufrieden, kann er – nach Bezahlung der Verschiebungen – seinen Zug beenden, ohne auszugraben.

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 schimmern leicht golden. 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

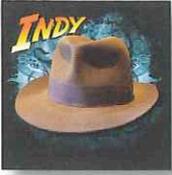
Es gibt 4 verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Symbolen. Eine einzelne Rolle ist wertlos; erst wer alle 4 Rollen gesammelt hat, erhält am Ende des Spiels hierfür Siegpunkte.

• Spezialobjekte

Alle Spezialobjekte schimmern bläulich. Sie sind sehr wertvoll und ermöglichen ihren Besitzern in einem späteren Zug Dinge zu tun, die normalerweise nicht erlaubt sind. Setzt ein Spieler ein Spezialobjekt ein, muss er es anschließend abgeben. Nicht eingesetzte Spezialobjekte bringen am Ende des Spiels möglicherweise Siegpunkte. Spezialobjekte dürfen nicht im gleichen Zug eingesetzt werden, in dem sie ausgegraben wurden.

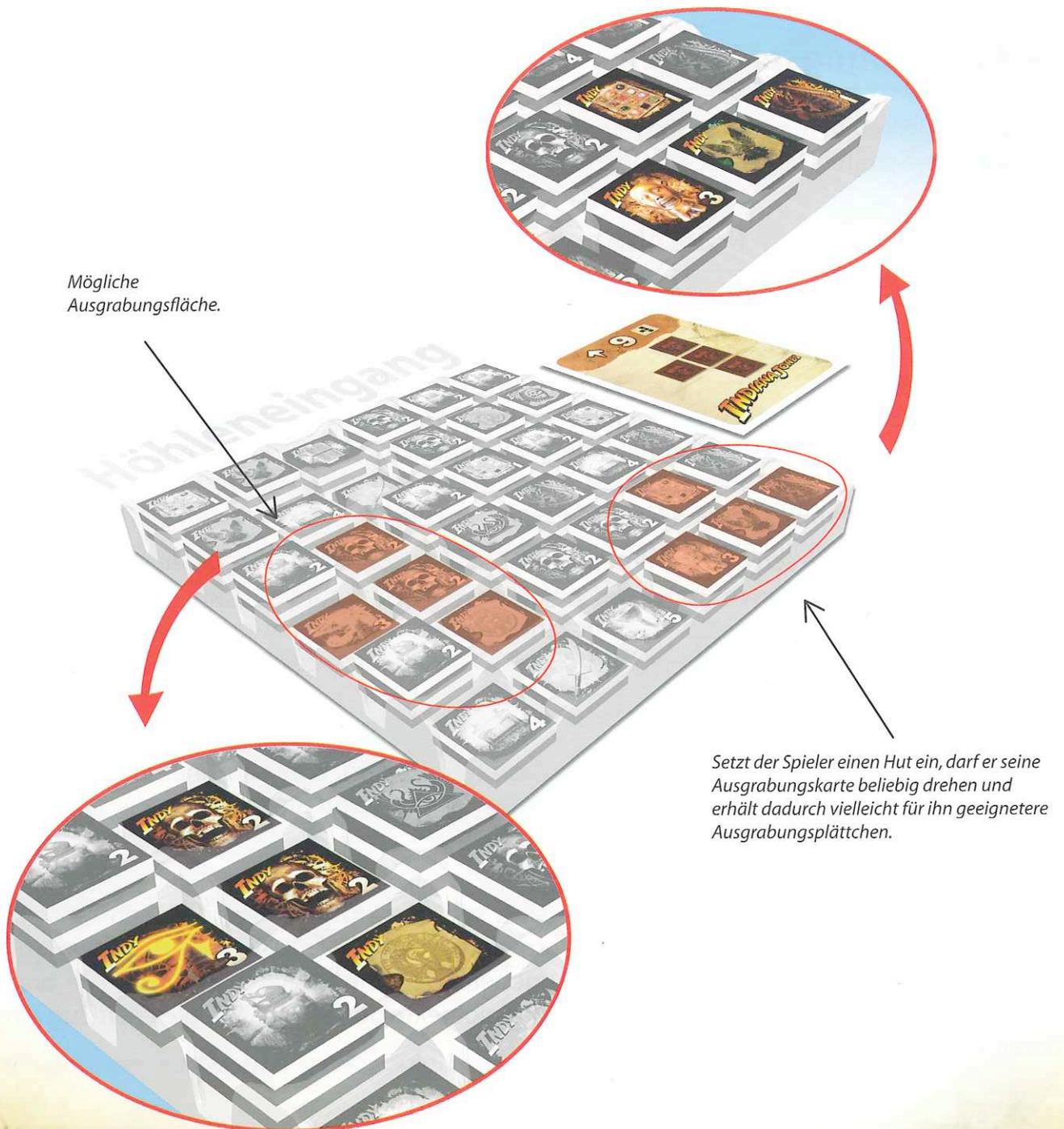
INDIANA JONES

Die Spezialobjekte haben folgende Macht:



Indiana Jones Hut

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



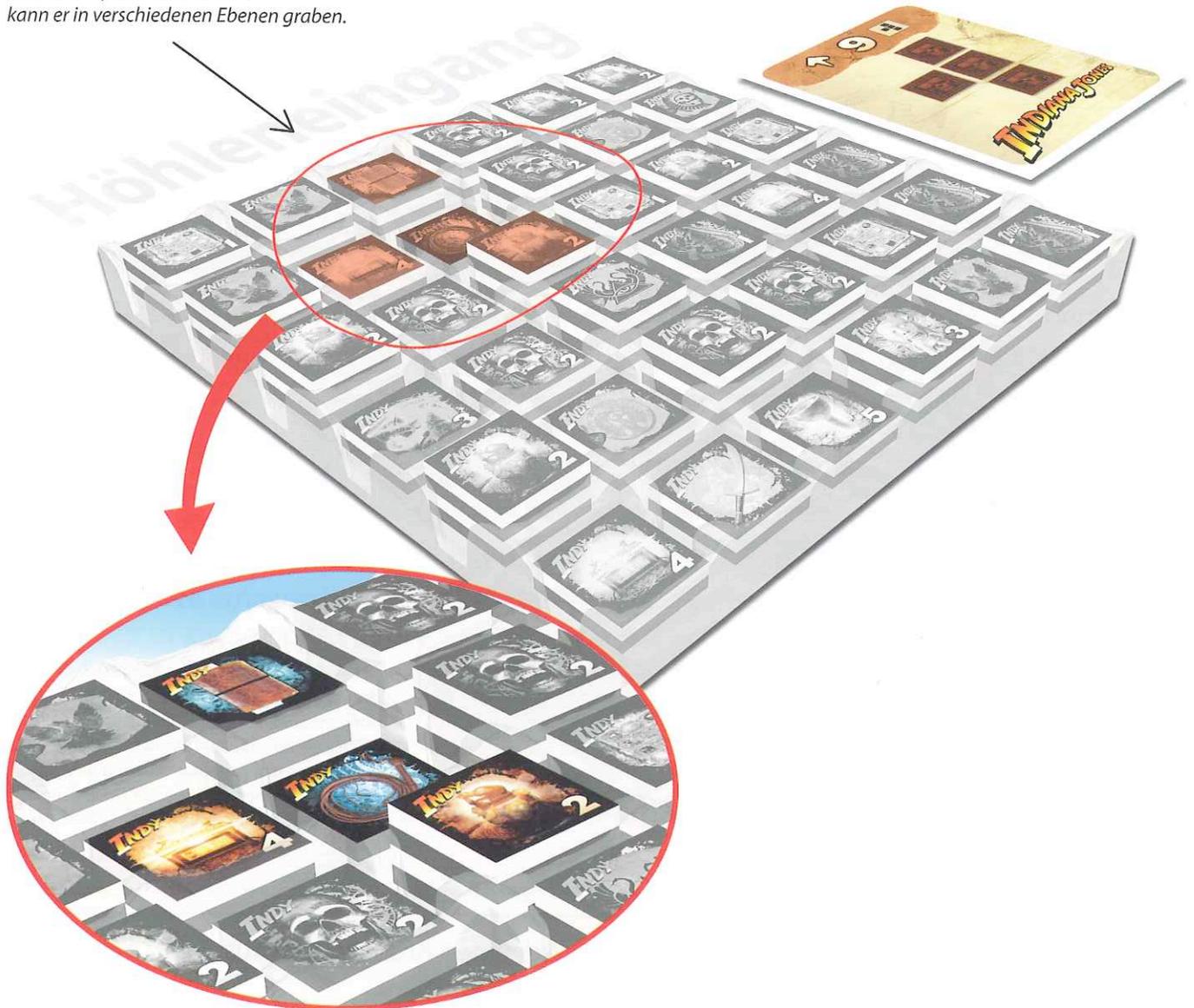
INDIANA JONES



Indiana Jones Peitsche

Wer die Peitsche 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.

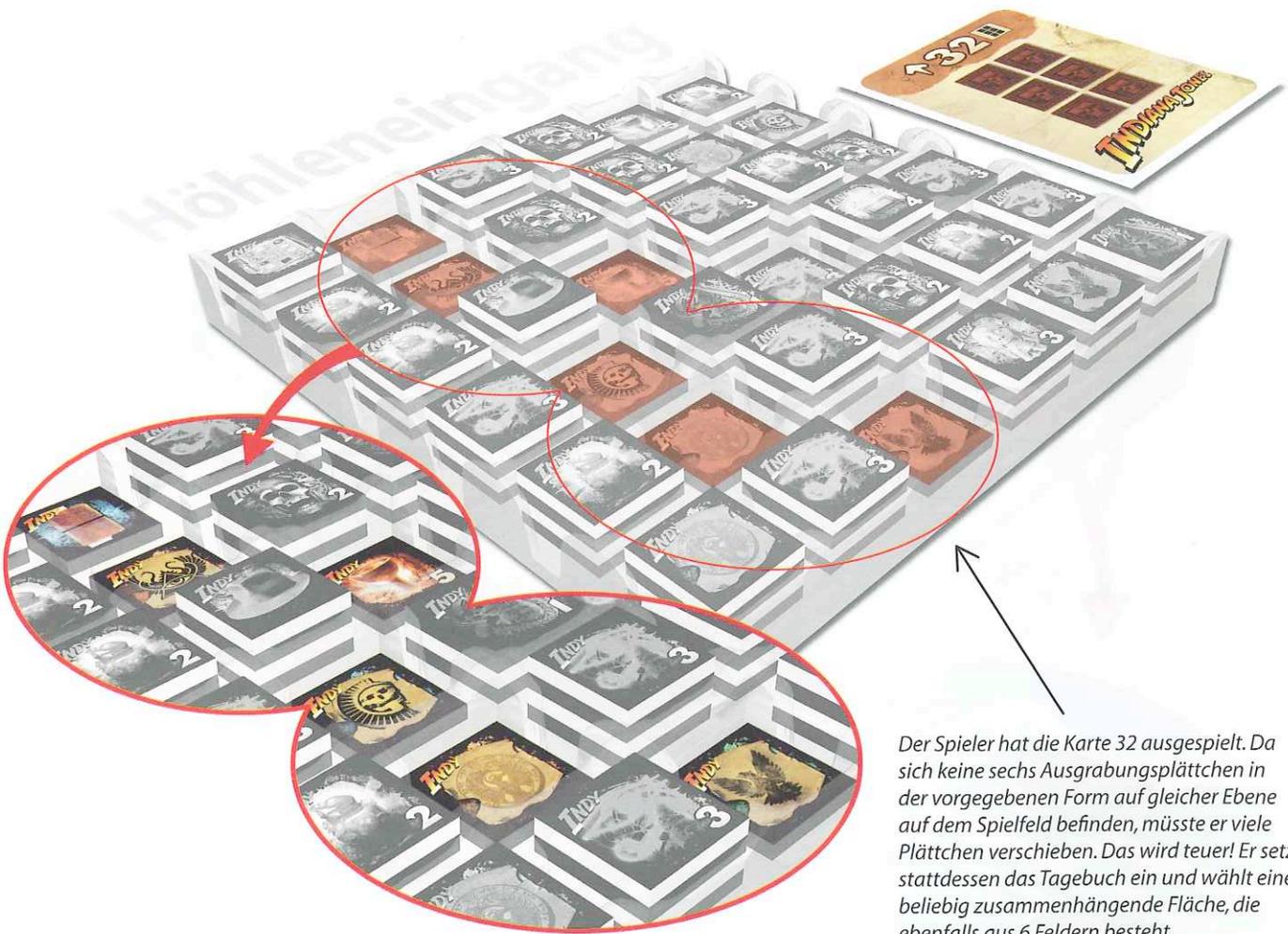
Wählt der Spieler die Peitsche,
kann er in verschiedenen Ebenen graben.





Das Tagebuch

Wer das Tagebuch 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.



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 stattdessen das Tagebuch ein und wählt eine beliebig zusammenhängende Fläche, die ebenfalls aus 6 Feldern besteht.



Der Krummsäbel

Der Krummsäbel schützt vor Flüchen. Wer einen Krummsäbel ausspielt, muss für die in diesem Zug ausgegrabenen Flüche nicht bezahlen.

Es ist erlaubt, zwei oder mehr Spezialobjekte in einem Spielzug zu verwenden und ihre Kräfte miteinander zu kombinieren. Wer z.B. den Krummsäbel mit der Peitsche 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 im Uhrzeigersinn gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Übrigbleibende Plättchen kommen auf einen Ablagestapel. Sind mehr Mitspieler beteiligt als Plättchen vorhanden, muss der Spieler am Zug Plättchen aus seinem Vorrat dazugeben – sofern er welche besitzt. Erhält ein Mitspieler dabei einen Fluch, muss er dafür nicht bezahlen.

SPIELLENDE 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 dem insgesamt höchsten Wert besitzt, erhält 24 Punkte. Wer mit seinen Flügen den zweithöchsten Wert erzielt, erhält 12 Punkte.

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

Für Flüche und Spezialobjekte gilt: Bei Gleichstand wird jeweils der Gesamtbonus geteilt: gibt es zwei erste Plätze erhalten beide Spieler je $(24+12):2 = 18$ (Flüche) bzw. $(16+8):2 = 12$ (Spezialobjekte) 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 Spezialobjekte dieses Spielers mindestens die Hälfte des ersten Spielers ausmachen. Besitzt zum Beispiel der erste Spieler Flüche im Wert von 29, der zweite Spieler aber nur im Wert von 13, geht Spieler 2 leer aus. Hätte der zweite Spieler Flüche im Wert von mindestens 15 Punkte gesammelt, hätte er den Bonus bekommen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.



Beispiel für eine Wertung

Anna



Bruno



Carlo



David



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

	Münzen	Schätze	Pergamentrollen	Flüche	Spezialobjekte	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



INDIANA

JONES





Anleitungsheft bitte gut aufbewahren

Clementoni GmbH
Gutenbergstraße 3 • 76437 Rastatt
Tel. 07222 9689860 • Fax 07222 9689868
www.clementoni.de

S94194

