

# EXPEDITION LUXOR

Ein Spiel von Rüdiger Dorn für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren



Die Spieler entdecken sagenumwobene Tempel und Pyramiden auf ihrer Expedition in Luxor. Für die 2 bis 4 Spieler gilt es, diese Entdeckungen für sich zu beanspruchen, indem sie ihre Abenteurer an diesen Orten platzieren. Aber Vorsicht, der Abenteurer, der zuletzt platziert wird, ist der Gewinner und bekommt die wichtigen Punkte am Ende des Spiels.

## SPIELMATERIAL & SPIELAUFBAU

- 96 Geländeplättchen
- 120 Abenteurer
- 1 Spielregel

### MATERIAL JE SPIELER:

24 Geländeplättchen, aufgeteilt in:



1x See



2x Berge



3x Wüste



6x Lager...  
...in der Wüste



3x Tempel...  
...in der Wüste



3x Pyramide...  
...in der Wüste



2x Lager...  
...in der Oase



3x Tempel...  
...in der Oase



1x Pyramide...  
...in der Oase



Geländeplättchen Rückseite  
in Spielerfarbe mit Zahlen  
von 1 bis 5



30 Abenteurer  
in Spielerfarbe

**1)** Jeder Spieler erhält 24 Geländeplättchen und 30 Abenteurer einer Farbe. Die Abenteurer bilden den Vorrat des Spielers. Die Geländeplättchen werden nach den Zahlen auf der Rückseite sortiert und getrennt gemischt. Anschließend bildet jeder Spieler aus seinen Plättchen einen Stapel in Zahlenreihenfolge, wobei die Plättchen mit der Zahl 5 ganz unten liegen.



**2)** Dann nimmt jeder Spieler die obersten vier Plättchen von seinem Stapel (alle „1er“ Plättchen) auf die Hand und wählt das Lager, sowie ein weiteres beliebiges Plättchen, welches er auf der Hand behält. Die übrigen zwei Plättchen werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

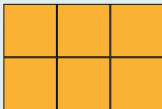


**3)** Aus den in der Mitte liegenden Plättchen wird die Startauslage gemäß der Abbildung zusammengelegt und anschließend aufgedeckt. Die Verteilung der Spielerfarben spielt keine Rolle.

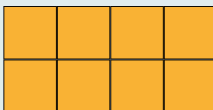
2-Spieler Aufbau:



3-Spieler Aufbau:



4-Spieler Aufbau:



Beispielaufbau für 4 Spieler

**4)** Der jüngste Spieler wird Startspieler.

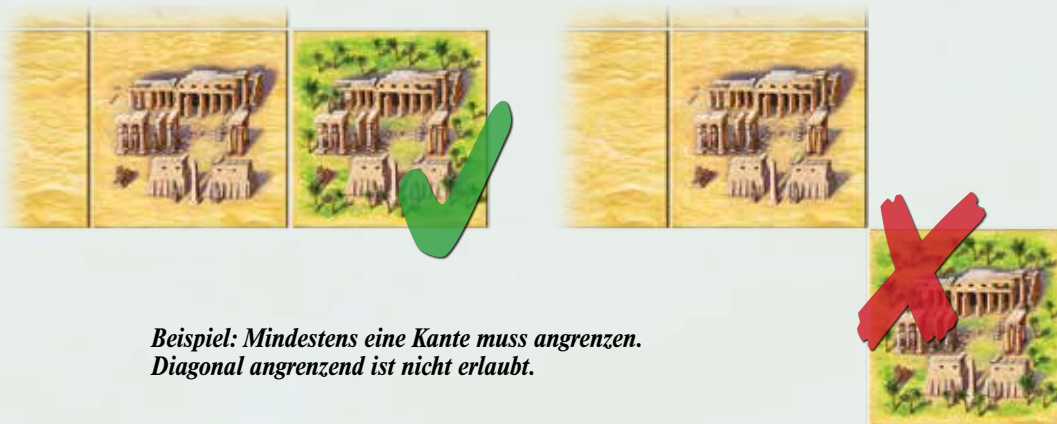
# SPIELBLAUF

Expedition Luxor wird in mehreren Runden gespielt. Die Runde beginnt beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## 1, 2 ODER 3 PLÄTTCHEN ANLEGEN

Der Spieler am Zug legt eines seiner beiden Geländeplättchen von der Hand an die Auslage an. Dabei muss mindestens eine Kante an ein bereits liegendes Plättchen angrenzen. Danach zieht der Spieler das oberste Plättchen seines Stapels nach.

Diesen Vorgang (Spielzug) darf der Spieler insgesamt bis zu dreimal ausführen. Das Anlegen des ersten Plättchens ist Pflicht, jedes weitere Plättchen ist freiwillig.

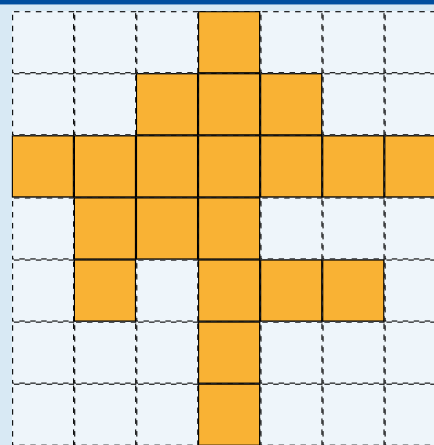


*Beispiel: Mindestens eine Kante muss angrenzen.  
Diagonal angrenzend ist nicht erlaubt.*

## GRÖSSE DES SPIELFELDES:

Die Größe der Auslagefläche ist je nach Spieleranzahl unterschiedlich begrenzt:

- 2 Spieler: Maximal 7 Plättchen pro Zeile und Spalte. (7 x 7)
- 3 Spieler: Maximal 9 Plättchen pro Zeile und Spalte. (9 x 9)
- 4 Spieler: Maximal 10 Plättchen pro Zeile und Spalte. (10 x 10)



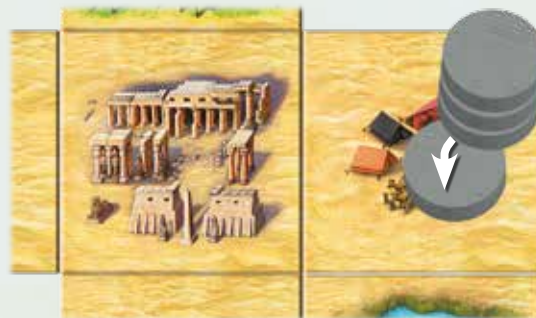
*Beispiel: Maximal  
Auslage für 2 Spieler.*

## LAGER ANLEGEN:

Legt der Spieler ein Lager an die Auslage an, muss er einen Abenteurer, wenn das Lager in der Wüste steht und zwei Abenteurer, wenn das Lager in der Oase steht, aus dem Vorrat auf dem Lager platzieren.

Der Spieler kann zusätzliche Abenteurer aus dem Vorrat auf dem Lager platzieren, bis maximal 5 Abenteurer auf dem Lager liegen.

*Anmerkung: Hat ein Spieler keine Abenteurer mehr im Vorrat, platziert er beim Ausspielen eines Lagers keine Abenteurer darauf.*











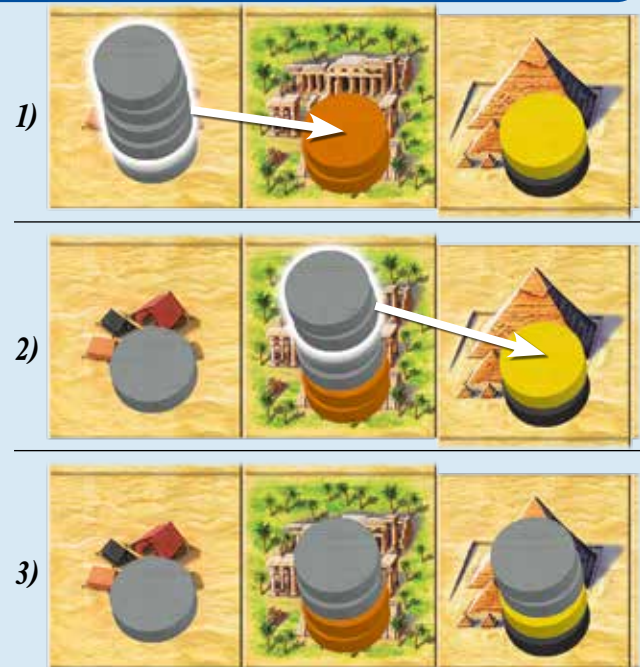
*Beispiel: Spieler grau muss einen Abenteurer auf das Lager in der Wüste setzen. Er entscheidet sich, 3 zusätzliche mit einzusetzen.*

## ABENTEURER BEWEGEN:

Die extra platzierten Abenteurer können nun vom Spieler vom Lager wegbewegt werden.

### BEWEGUNGSREGELN:

- Die Abenteurer werden in gerader Richtung und ohne abzuknicken von Plättchen zu Plättchen gezogen, ohne dabei ein Plättchen oder eine Lücke zu überspringen.
- Um ein Plättchen zu betreten, muss der Spieler je nach Geländeart genug Abenteurer auf das Plättchen legen können:
  - Plättchen mit Wüste  - mindestens 1 Abenteurer 
  - Plättchen mit Oase  - mindestens 2 Abenteurer 
  - Berge  - mindestens 3 Abenteurer 
  - Seen  können nicht betreten werden 
- Der Spieler kann mehr Abenteurer als nötig auf ein Plättchen legen. Für jedes extra gelegte Plättchen entscheidet sich der Spieler, es entweder liegen zu lassen, oder zum Betreten des nächsten Plättchens zu verwenden.
- Eine Bewegung auf ein Plättchen darf nicht ausgeführt werden, wenn am Ende des Zuges auf diesem Plättchen mehr als 4 Abenteurer liegen bleiben.
- Abenteurer werden nur unmittelbar nach ihrem Einsetzen bewegt, danach bis zum Ende des Spiels nicht mehr.
- Betreten Abenteurer Plättchen, auf denen sich schon ein oder mehrere eigene oder fremde Abenteurer befinden, werden die neuen Abenteurer obenauf gesetzt.



*Beispiel: Der graue Spieler platziert 5 Abenteurer auf seinem gespielten Lager. Vier Abenteurer bewegt er weiter nach rechts auf den Tempel in der Oase. Die beiden letzten noch freien Abenteurer bewegt er auf die Pyramide in der Wüste. Somit ist nun der Tempel als auch die Pyramide für den Rest des Spiels blockiert, da dort 4 Abenteurer liegen.*

## SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Plättchen angelegt haben. Ist ein Spieler an der Reihe, der keine Plättchen mehr zum Ausspielen besitzt, setzt er bis zum Ende des Spiels aus. Sind alle Plättchen gespielt, kommt es zur Wertung:

Die Spieler erhalten Punkte für ihre Abenteurer in den Tempeln, Pyramiden und Lagern. Je Plättchen erhält nur derjenige Spieler Punkte, dessen Abenteurer als oberstes liegt.

- Für ein Lager  1 Punkt.
- Für einen Tempel  2 Punkte.
- Für eine Pyramide  3 Punkte.

Plättchen ohne Gebäude bringen keine Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der noch die meisten Abenteurer im Vorrat liegen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Orange: 1 Punkt



Schwarz: 2 Punkte



Grau: 3 Punkte



Gelb: 1 Punkt



Grau: 2 Punkte



Orange: 3 Punkte

# ERWEITERUNG: NEUE ABENTEUER

Für erfahrene Spieler bietet dieses Erweiterungsmodul neue taktische Möglichkeiten, die den Ausgang der Partie beeinflussen können.

## 1) SPIELMATERIAL

• 32 Aktionsplättchen – je 8 pro Spieler:



## 3) ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF:

Nachdem ein Spieler 1 bis 3 Plättchen ausgespielt hat, kann er jetzt noch ein Aktionsplättchen nutzen. Dies ist nur möglich, wenn der Spieler mindestens 1 eigenen Abenteurer auf einem Bergplättchen liegen hat. Nutzt ein Spieler ein Aktionsplättchen, zieht er danach ein neues Plättchen vom Stapel, sofern möglich.

## 2) ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU:

Jeder Spieler erhält die 8 Aktionsplättchen in seiner Farbe. Diese werden verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt. Anschließend zieht jeder Spieler 3 seiner Aktionsplättchen und hält sie vor den anderen Spielern verdeckt.

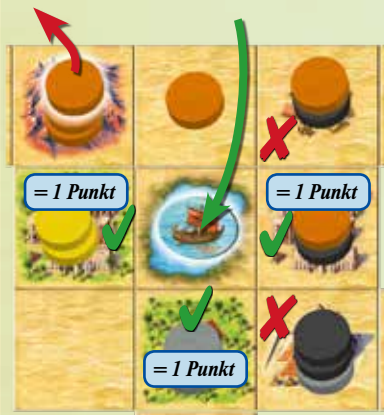


## 4) DIE EFFEKTE DER AKTIONSPLÄTTCHEN:



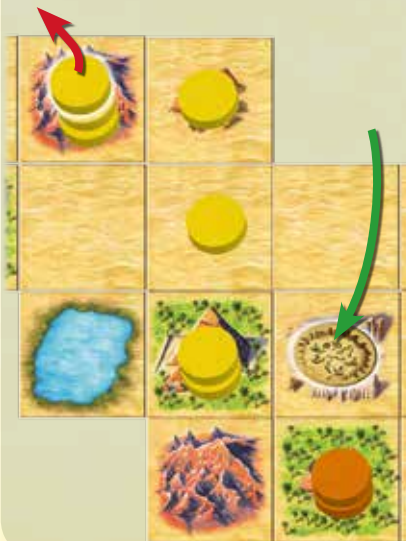
### SCHIFF

Der Spieler entfernt einen eigenen Abenteurer von einem Bergplättchen und legt ihn zurück in seinen Vorrat. Dann platziert er das Schiffplättchen auf einem unbesetzten Seenplättchen. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 Punkt für jedes Lager-, Tempel- und Pyramidenplättchen, das horizontal oder vertikal zum Schiff anliegt.



### SCHLANGEN

Der Spieler entfernt einen eigenen Abenteurer von einem Bergplättchen und legt ihn zurück in seinen Vorrat. Dann platziert er das Schlangenplättchen auf einem unbesetzten Plättchen. Bis zum Ende des Spiels darf dieses Plättchen nicht von Abenteurern betreten werden.



### SANDSTURM

Der Spieler bewegt einen eigenen Abenteurer von einem Bergplättchen auf ein beliebiges Plättchen, auf dem er mindestens einen eigenen Abenteurer besitzt und mehr Abenteurer als jeder andere Mitspieler hat. Befinden sich andere Abenteurer auf dem Plättchen, nimmt der Spieler diese zu sich. Jeder fremde Abenteurer, den ein Spieler vor sich liegen hat, zählt am Ende des Spiels einen Punkt. Das Sandsturmplättchen wird zurück in die Schachtel gelegt.



*Beispiel: Der schwarze Spieler setzt seinen Abenteurer vom Berg auf den Tempel, wo er aktuell die meisten Abenteurer liegen hat. Er nimmt die oben liegenden Abenteurer vom orangen und grauen Spieler und legt sie vor sich ab.*



### KARAWANE

Der Spieler bewegt einen seiner Abenteurer von einem Bergplättchen auf ein horizontal oder vertikal angrenzendes Plättchen. Dieses Plättchen darf kein See sein und nicht mit einem Schlangenplättchen oder bereits mit 4 Abenteurern besetzt sein! Das Karawanenplättchen wird zurück in die Schachtel gelegt.

