



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Fluch der Mumie

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 8

JAHREN

Fluch der Mumie ist ein Versteckspiel auf einem doppelseitigen Magnetspielplan: Ein Spieler steuert die Mumie, alle anderen schleichen als Schatzsucher durch die Pyramide. Weil beide Parteien nur ihre eigene Planseite sehen, muss die Mumie aus Ansagen und Würfelergebnissen erraten, wo sich ihre Gegner bewegen. Die Schatzsucher sammeln Gegenstände, die Mumie sammelt Lebenspunkte ihrer Opfer.

Spielziel

Als Schatzsucher erfüllst du fünf Aufträge, indem du auf den passenden Symbolfeldern stehen bleibst. Als Mumie fängst du Schatzsucher und nimmst ihnen Lebenspunkte ab.

Vorbereitung

Der Magnetspielplan kommt in die Mitte des Schachteleinsatzes, der Mumienspieler sitzt auf der einen Seite, die Schatzsucher auf der anderen. Beide Seiten werden mit je einer Abdecktafel verdeckt. Jeder Schatzsucher nimmt eine Figur, 3 Ankh-Symbole seiner Farbe und je eine Karte von jedem der fünf gemischten Stapel. Der Mumienkopf startet auf dem Sarkophag, der Gegenmagnet auf derselben Stelle der anderen Planseite.

So spielt ihr

- 1 Der Spieler links vom Mumienspieler beginnt, danach folgen im Uhrzeigersinn die übrigen Schatzsucher.
- 2 Ein Schatzsucher darf zuerst ausliegende Mumienwürfel auflösen und löst damit einen Zwischenzug der Mumie aus.
- 3 Er würfelt mit allen Würfeln, die keine Mumie zeigen, und darf beliebig oft nachwürfeln; Mumienseiten bleiben liegen.
- 4 Er sagt ein Ergebnis laut an (1, 2, 3, 4 oder Pfeil) und zieht seine Magnetfigur entsprechend.
- 5 Endet er auf einem seiner Auftragssymbole, legt er die Karte offen ab.
- 6 Nach allen Schatzsuchern zieht die Mumie: Mumienwürfel plus die Anzahl der Mumien auf den Schatzsucherwürfeln.

So gewinnt ihr

Wer als Schatzsucher seine letzte Auftragskarte ablegt, gewinnt sofort. Die Mumie gewinnt, sobald sie die von der Spielerzahl abhängige Menge an Lebenspunkten besitzt.

Spielziel

Ein Spieler schlüpft in die Rolle der Mumie, alle anderen sind Schatzsucher. Jeder Schatzsucher hat fünf Aufträge auf der Hand und muss die dazugehörigen Gegenstände in der Pyramide aufsuchen. Wer alle fünf Karten abgelegt hat, gewinnt. Die Mumie dagegen jagt die Eindringlinge: Für jeden gefangenen Schatzsucher kassiert sie einen Lebenspunkt, und ab einer bestimmten Anzahl hat sie das Spiel für sich entschieden.

Spielmaterial

1 Magnetspielplan

1 Magnetische Mumienfigur

4 Magnetische Schatzsucherfiguren

12 Lebenspunkte mit Ankh-Symbol

2 Abdecktafeln

5 Schatzsucherwürfel

1 Mumienwürfel

23 Auftragskarten

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie löst ihr Karten, Lebenspunkte und Abdecktafeln vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Steckt den Spielplan mittig in den Schachteleinsatz. Beide Seiten zeigen dasselbe Gängesystem.
- Einigt euch, wer die Mumie übernimmt. Dieser Spieler sitzt auf der einen Planseite, alle Schatzsucher auf der gegenüberliegenden.
- Legt auf der Mumien- und der Schatzsucherseite die Abdecktafel mit der Mumienseite auf den Einsatz, auf der anderen Seite die Tafel mit dem Camp.
- Jeder Schatzsucher wählt eine Farbe, nimmt die 3 Ankh-Symbole dieser Farbe und stellt seine Magnetfigur auf das Startfeld seiner Planseite.
- Der Mumienspieler setzt den Mumienkopf auf den Sarkophag, also das Verlies, und platziert den Gegenmagneten an genau derselben Position auf der Schatzsucherseite.
- Nicht benötigte Figuren und Ankh-Symbole kommen zurück in die Schachtel.
- Sortiert die Auftragskarten nach ihren farbigen Rückseiten und mischt jeden der 5 Stapel verdeckt. Jeder Schatzsucher zieht von jedem Stapel eine Karte und nimmt sie verdeckt auf die Hand.
- Die übrigen Karten werden ungesehen beiseitegelegt.
- Die Mumie bekommt den braunen Mumienwürfel, die 5 weißen Schatzsucherwürfel liegen bereit.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht der Schatzsucher links vom Mumienspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, sodass zunächst alle Schatzsucher ziehen und erst am Ende der Runde die Mumie. Zu Beginn würfelt der erste Spieler mit allen 5 Schatzsucherwürfeln, weil noch kein Würfel mit Mumienseite ausliegt.

Spielablauf

Der Ablauf einer Runde

Eine Runde besteht aus den Zügen aller Schatzsucher und anschließend dem Zug der Mumie. Weil der Mumienspieler während der gesamten Partie nicht auf die andere Planseite sehen darf, erfährt er die Bewegungen der Schatzsucher nur über deren laut angesagte Würfelzahlen.

Der Zug eines Schatzsuchers

- 1 **Auflösen (freiwillig):** Liegen aus früheren Zügen Würfel mit der Mumienseite nach oben, darf der Spieler sie auflösen. Dann führt die Mumie sofort einen Zwischenzug aus. Danach darf der Schatzsucher mit allen 5 Würfeln werfen.
- 2 **Würfel:** Geworfen wird mit allen Schatzsucherwürfeln, die gerade keine Mumie zeigen. Nachwürfeln ist beliebig oft erlaubt, jedes Mal jedoch nur mit den verbliebenen Würfeln. Jeder Würfel, der eine Mumie zeigt, wird sofort beiseitegelegt und bleibt liegen.
- 3 **Ziehen:** Der Spieler sucht einen Würfel aus und nennt dessen Ergebnis laut (1, 2, 3, 4 oder Pfeil). Dann bewegt er seine Magnetfigur entsprechend.
- 4 **Auftragskarte ausspielen (falls möglich):** Endet der Zug auf einem Feld mit einem Symbol, das zu einer Handkarte passt, legt der Spieler diese Karte offen für alle sichtbar ab. Auch die Mumie sieht sie.

Regeln für die Bewegung der Schatzsucher

- Gezogen wird ausschließlich waagrecht und senkrecht, niemals diagonal. Innerhalb eines Zuges darf die Richtung gewechselt werden.
- Felder dürfen mehrfach betreten werden, du darfst also hin und her ziehen.
- Die angesagte Zahl muss komplett abgelaufen werden. Klappt das nicht, wird erneut gewürfelt.
- Wände und das Feld der Mumie blockieren. Sie dürfen weder betreten noch durchquert werden.
- Startfeld und Verlies sind als Ziel tabu.
- Bei einer Zahl dürfen andere Schatzsucherfiguren übersprungen werden, ihre Felder zählen dabei mit. Am Ende darf auf einem Feld aber nur eine Figur stehen.
- Beim Pfeil läuft die Figur waagrecht oder senkrecht bis unmittelbar vor das nächste Hindernis. Als Hindernis gelten hier Mumie, andere Schatzsucher, Wände, Startfeld und Verlies. Die Figur muss sich dabei bewegen, Stehenbleiben ist nicht erlaubt.

Der normale Zug der Mumie

Nachdem der letzte Schatzsucher gezogen hat, ist die Mumie dran. Sie wirft den Mumienwürfel und addiert die Anzahl der Mumiensymbole, die auf den Schatzsucherwürfeln oben liegen. Die Summe ergibt die Schrittzahl. Auch die Mumie zieht nur waagrecht und senkrecht, kann keine Wände durchqueren und darf Startfeld und Verlies nicht betreten. Nach diesem Zug bleiben die Schatzsucherwürfel mit Mumienseite weiterhin liegen und gelten weiter. Nur durch die Aktion Auflösen verschwinden sie.

Der Zwischenzug der Mumie

Löst ein Schatzsucher auf, zieht die Mumie so viele Felder, wie Mumiensymbole auf den Schatzsucherwürfeln liegen. Der Mumienwürfel kommt hier nicht zum Einsatz. Ansonsten gelten dieselben Bewegungsregeln. Im Anschluss würfelt der Schatzsucher, der aufgelöst hat, mit allen 5 Würfeln.

Wenn die Mumie jemanden erwischt

Trifft die Mumie während ihres Zuges auf einen Schatzsucher, endet ihr Zug sofort. Die getroffene Figur wandert ins Verlies, und ihr Besitzer gibt der Mumie einen Lebenspunkt. War es sein letztes Ankh-Symbol, scheidet dieser Spieler aus. Die Mumie bleibt auf dem Feld stehen, auf dem sie zugeschlagen hat. Aus dem Verlies führen zwei Durchbrüche in den Wänden heraus.

Der Spielzug

- 1 Ausliegende Mumienwürfel auflösen (freiwillig) – die Mumie macht dann sofort einen Zwischenzug.
- 2 Mit allen Schatzsucherwürfeln würfeln, die keine Mumie zeigen; Nachwürfeln ist beliebig oft möglich.
- 3 Ein Würfelergebnis laut ansagen und die Figur entsprechend ziehen.
- 4 Bei passendem Zielfeld die Auftragskarte offen ablegen.
- 5 Nach dem letzten Schatzsucher: Die Mumie würfelt und zieht (Mumienwürfel plus Mumiensymbole der Schatzsucherwürfel).

Sonderregeln

- Zeigen nach dem Würfeln alle 5 Schatzsucherwürfel die Mumienseite, verliert der Spieler seinen Zug und seine Figur bleibt stehen. Zu Beginn des Zuges des nächsten Schatzsuchers werden die Würfel zwangsweise aufgelöst, die Mumie führt einen Zwischenzug aus.
- Passiert das dem Schatzsucher, der direkt vor der Mumie an der Reihe ist, macht die Mumie zuerst ihren normalen Zug (5 Schritte plus Mumienwürfel) und danach noch einen Zwischenzug über 5 Schritte.
- Kann ein Schatzsucher sich überhaupt nicht bewegen, etwa weil Wände und die Mumie ihn einschließen, muss er das ansagen. Sein Zug entfällt komplett, er darf weder auflösen noch würfeln.
- Das Verlies lässt sich über zwei Durchbrüche in den Wänden verlassen.
- Damit die Magnete sauber arbeiten, sollten alle Figuren mittig auf ihren Feldern und in den Gängen stehen.
- Betritt die Mumie ein Feld mit einer Schatzsucherfigur, ohne dass der Magnet sie mitnimmt, gilt dieser Schatzsucher trotzdem als gefangen.
- Die Mumie darf jederzeit die Rückseiten der übrigen Handkarten der Schatzsucher ansehen, um deren Farben zu erkennen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, sobald ein Schatzsucher seine letzte Auftragskarte offen ablegt. Dieser Spieler gewinnt. Alternativ gewinnt die Mumie, wenn sie genug Lebenspunkte gesammelt hat: 4 bei 2 Schatzsuchern, 6 bei 3 Schatzsuchern und 7 bei 4 Schatzsuchern. Ein Schatzsucher, der seinen letzten Lebenspunkt abgeben muss, scheidet aus dem Spiel aus.

Varianten

- **Spiel zu zweit:** Es gelten alle Regeln mit einigen Änderungen. Der Schatzsucherspieler steuert 2 Figuren und nutzt die Lebenspunkte beider Farben. Er nimmt 10 Auftragskarten auf die Hand, also 2 pro Farbe. Pro Runde zieht er mit jeder seiner beiden Figuren nacheinander einen normalen Zug, immer in derselben Reihenfolge. Aufträge dürfen mit beiden Figuren erfüllt werden. Danach ist die Mumie dran. Der Schatzsucher gewinnt mit allen 10 erfüllten Aufträgen, die Mumie bereits mit 3 Lebenspunkten. Voraussetzung ist, dass der Schatzsucher ehrlich spielt und nicht schummelt.

Tipps

- Überlege vor dem Auflösen genau: Du bekommst zwar wieder alle 5 Würfel, schenkst der Mumie aber sofort einen zusätzlichen Zug.
- Je länger Mumienwürfel liegen bleiben, desto weiter zieht die Mumie in ihrem normalen Zug. Sammeln sich viele Mumiensymbole, wird es riskant.
- Der Pfeil bewegt dich bis vor das nächste Hindernis und verrät der Mumie keine konkrete Feldzahl. Dafür musst du dich zwingend bewegen.
- Als Mumie lohnt es sich, aus den angesagten Zahlen und den abgelegten Auftragskarten abzuleiten, in welcher Region des Plans sich die Schatzsucher aufhalten.
- Für die Schatzsucher ist es sinnvoll, zu Beginn auf eigene Aufträge zu spielen und später zusammenzuarbeiten, sobald die Mumie kurz vor dem Sieg steht.

Häufige Fragen

Muss ich die gewürfelte Zahl komplett ziehen?

Ja. Die gewählte Zahl muss vollständig abgelaufen werden. Ist das nicht möglich, musst du erneut würfeln.

Darf ich über andere Schatzsucher hinwegziehen?

Wenn du eine Zahl wählst, ja. Die besetzten Felder zählen dabei mit. Stehen bleiben darfst du am Ende aber nicht auf einem besetzten Feld, denn pro Feld ist nur eine Figur erlaubt.

Was passiert, wenn alle 5 Würfel die Mumie zeigen?

Du verlierst deinen Zug und deine Figur bleibt stehen. Zu Beginn des Zuges des nächsten Schatzsuchers werden die Würfel zwangsweise aufgelöst und die Mumie macht einen Zwischenzug.

Was gilt, wenn ich mich gar nicht bewegen kann?

Du musst das laut bekannt geben. Dein Zug fällt komplett aus, du wirst übersprungen und darfst weder auflösen noch würfeln.

Wie weit zieht die Mumie in ihrem Zwischenzug?

So viele Felder, wie Mumiensymbole auf den Schatzsucherwürfeln oben liegen. Der Mumienwürfel wird beim Zwischenzug nicht geworfen.

Verschwinden die Mumienwürfel nach dem normalen Zug der Mumie?

Nein. Sie bleiben liegen und zählen weiterhin mit. Entfernt werden sie nur, wenn ein Schatzsucher die Aktion Auflösen wählt.

Zählt ein Schatzsucher als gefangen, wenn der Magnet ihn nicht mitnimmt?

Ja. Betritt die Mumie das Feld einer Schatzsucherfigur, gilt der Schatzsucher als gefangen, auch wenn der Magnet ihn nicht geschnappt hat.

Wie kommt eine gefangene Figur aus dem Verlies?

Das Verlies hat zwei Durchbrüche in den Wänden, über die die Schatzsucher es verlassen können.

Darf die Mumie meine Handkarten anschauen?

Die Mumie darf jederzeit die Rückseiten der verbliebenen Auftragskarten ansehen, um zu erkennen, welche Farben noch auf der Hand sind. Die Vorderseiten bleiben verdeckt.

Wie viele Lebenspunkte braucht die Mumie zum Sieg?

Bei 2 Schatzsuchern 4, bei 3 Schatzsuchern 6 und bei 4 Schatzsuchern 7 Lebenspunkte. In der Variante für 2 Spieler reichen 3 Lebenspunkte.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Marcel-André Casasola Merkle
Erscheinungsjahr	2008
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 24.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/fluch-der-mumie/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/fluch-der-mumie/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026