

# ZIGGURAT™

## SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Matt Leacock & Rob Daviau

Illustriert von Cory Godbey



**Unsere Liebe zum Planeten beeinflusst,  
wie wir unsere Spiele herstellen.**



Wir drucken mit Tinten auf Sojabasis; Sojatinten werden aus Sojabohnen hergestellt, also einer erneuerbaren Ressource. Wir verwenden so weit wie möglich lieber Papier als Plastik – der Einsatz der Schachtel ist beispielsweise aus Papierzellstoff hergestellt. Alle Komponenten dieses Spiels können recycelt werden.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

 MindWare  
brainy toys for kids of all ages  
for other MindWare products visit  
www.mindware.com  
© 2024 MindWare®

Autoren: Matt Leacock & Rob Daviau  
Illustration: Cory Godbey  
Übersetzung: Sebastian Klinge & Janina Wittmann  
Redaktion: Anatol Dündar Änderungen vorbehalten

**Schmidt Spiele GmbH**  
Lahnstraße 21  
12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de • www.schmidtspiele-shop.de



**FAMILY**



8+



2-4



45 min



# REGELN

Die Ziggurat – ein von Stufen umsäumter Tempelturm – ist seit Jahrhunderten verlassen. Sie ist alt, bröckelig und von Ranken umschlungen. Wind und Regen haben ihre einst leuchtenden Farben verblasen lassen. Das Dorf, das das Bauwerk umgibt, ist immer kleiner geworden, als nach und nach mehr Menschen weggezogen sind. Doch im Inneren der Ziggurat regt sich etwas. Etwas, das erwacht.



## STARTMATERIAL

- 1 Spielplan aus 6 Ebenen
- 12 Heldenfiguren
- 4 Heldenkarten
- 12 Feuergeistmarker
- 38 Startkarten
- 1 Zugmarker
- 6 Kapitelumschläge
- 1 Spielanleitung



## SPIELIDEE

Ziggurat ist ein Legacy-Spiel. Das bedeutet, dass manche Ereignisse eines Kapitels Auswirkungen auf spätere Kapitel haben. Habt ihr noch nie ein Legacy-Spiel gespielt, lest weiter, denn dieses Spiel ist anders als die meisten Spiele, die ihr kennt.

Die Geschichte von Ziggurat besteht aus 6 Kapiteln. In jeder Partie führt ihr dauerhafte Änderungen an eurem Spiel durch. Es kommen neue Regeln, neues Spielmaterial usw. hinzu. Das meiste ist zu Spielbeginn noch versteckt. Öffnet keine Spielkomponenten (außer das Startmaterial), bis ihr dazu aufgefordert werdet.

**Gewinnt ihr ein Kapitel:** Fahrt mit dem nächsten Kapitel fort.

**Verliert ihr ein Kapitel:** Spielt das Kapitel so oft, bis ihr gewonnen habt.

Ziggurat ist ein kooperatives Spiel. Ihr müsst zusammenarbeiten, damit alle das Spielziel erfüllen. Scheitert auch nur eine Heldin oder ein Held von euch, habt ihr alle zusammen verloren.

## DIE KAPITELUMSCHLÄGE

Die Umschläge führen euch durch jedes Kapitel und beinhalten neue Regeln, neues Spielmaterial, neue Karten und andere Überraschungen. Öffnet zu Beginn jedes neuen Kapitels immer den **großen** Umschlag. Den darin befindlichen **kleinen** Briefumschlag öffnet ihr erst, wenn ihr das Kapitel gewonnen habt.



## SPIELZIEL

Jedes Kapitel hat ein eigenes Ziel. Im ersten Kapitel müssen alle Heldinnen und Helden erfolgreich die Spitze der Ziggurat erreichen. Die Ziele der Kapitel 2 bis 6 erfahrt ihr zu Beginn dieser Kapitel.

## DER SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus 6 Ebenen: Ganz unten die Dorfebene und darauf die 5 Ebenen der Ziggurat. Die verlassenen Gebäude im Dorf könnt ihr fürs Erste ignorieren.

Rampen und Leitern verbinden die Ebenen miteinander. Die Heldenfiguren und Feuergeister bewegen sich über die Ebenen, indem sie Leitern hochklettern oder Rampen runterrutschen. (Sie können niemals Leitern runter- oder Rampen hochklettern.) Sollte ein Feuergeist in eine Grube fallen, scheidet er für die Partie aus. Sollte eine Heldenfigur in eine Grube fallen, habt ihr sofort verloren!



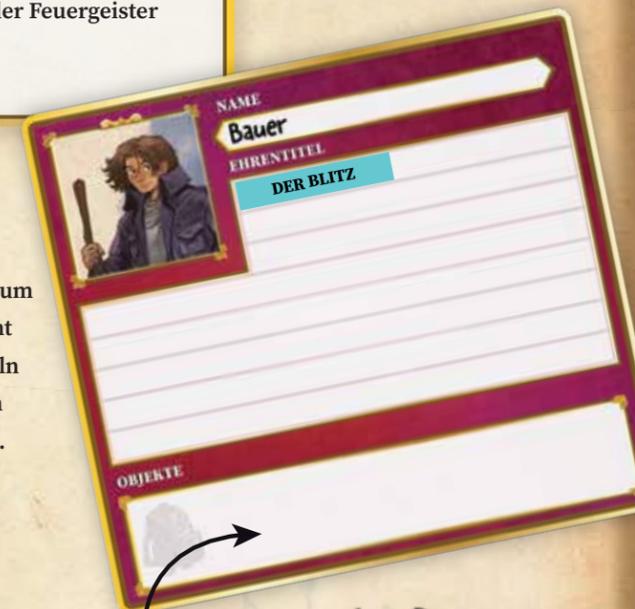
## LEERE FELDER

Manche Regeln beziehen sich auf „leere Felder“.

- Auf leeren Feldern befinden sich weder Marker noch Helden- oder andere Figuren.
- Die **unteren** Felder an Leitern, die **oberen** Felder an Rampen, die Startfelder der Feuergeister und die Gruben sind **KEINE** leeren Felder.
- Alle anderen Felder zählen als leere Felder.

## EHRENTITEL

Jedes Kapitel enthält 4 Ehrentitel. Das sind Sticker, die ihr auf die Karte der Heldin oder des Helden klebt, der als Erstes das passende Ziel erfüllt. In Kapitel 1 gibt es zum Beispiel den Titel *Der Blitz*. Diesen erhält „Wer zuerst die Spitze erreicht“. Ihr könnt die Titel, die niemand in einem Kapitel erhält, immer noch in den nächsten Kapiteln erhalten, haltet sie also immer griffbereit! Es macht nichts, wenn jemand von euch mal keinen Titel erhält und ein anderer gleich mehrere – sie sind nur zum Spaß da.



## KARTEN

- A** **Kartenaktionen**  
Meistens hat eine Karte mehrere Aktionen.
- B** **Symbol**  
Gibt eine Sonderregel ODER Objektart an.
- C** **Kapitelnummer**  
Gibt das Kapitel an, in dem die Karte ins Spiel kommt.



Erhaltet ihr in späteren Kapiteln Objekte, könnt ihr sie hier aufbewahren.



NEUE REGELSTICKER EINKLEBEN

Beginnt ihr ein neues Kapitel, klebt ihr neue Regelsticker in die Anleitung, entweder **unter „Spielaufbau“**, **„Spielablauf“** oder **unter beidem**. Dabei werdet ihr beim Einkleben entweder angewiesen,

- die Regel zu **BEFOLGEN**, was bedeutet, dass ihr sie direkt ausführt, oder
- die Regel zu **LESEN**, was bedeutet, dass ihr sie erst einmal nur kennen müsst, sie aber noch nicht sofort eintritt, sondern erst im Spielverlauf.

NEUE REGEL

Hier steht die neue Regel. Klebt den Sticker an die richtige Stelle in der Anleitung.

Das Kapitel, in dem diese Regel ins Spiel kommt.

Regelbuchstabe

A

2

1. **ÖFFNET DEN GROßEN KAPITELUMSCHLAG**

**HINWEIS:** Lest euch vor eurer ersten Partie die ganze Spielanleitung durch, bevor ihr den Kapitelumschlag öffnet!

Lest die Geschichte auf dem enthaltenen Bogen und folgt allen Anweisungen. Bei den meisten Kapiteln müsst ihr Sticker vom Stickerbogen in die Anleitung (oder auf anderes Material) kleben. Manchmal gibt es auch andere Überraschungen.

Klebt alle Regelsticker in die Anleitung und lest sie dann laut vor. Diese Regeln gelten ab diesem Kapitel.

2. **ÖFFNET NICHT DEN KLEINEN UMSCHLAG IM GROßEN KAPITELUMSCHLAG!**

Öffnet diesen Umschlag erst, nachdem ihr dieses Kapitel gewonnen habt.

3.

REGELSTICKER A

Diese Regel kommt in Kapitel 2 ins Spiel.

REGELSTICKER B

Diese Regel kommt in Kapitel 6 ins Spiel.

BAUT DIE ZIGGURAT

Baut die Ziggurat so auf, dass auf jeder Ebene das grüne Moos mit den Ranken auf derselben Seite ist.



4. **WÄHLT EURE HELDINNEN UND HELDEN**

Nehmt euch jeweils 1 Heldenkarte. Wählt jeweils 1 Heldenfigur und stellt sie auf ein Hausfeld auf dem Spielplan. Die Farbe des Hauses spielt dabei keine Rolle. Legt die übrigen Heldenfiguren zurück in die Schachtel.

**Hinweis:** Spielt ihr zu zweit, stellt eure Heldenfiguren auf gegenüberliegenden Hausfeldern auf.



5. **PLATZIERT 4 FEUERGEISTMARKER**

Legt 1 Feuergeistmarker jeder Farbe auf den Spielplan auf sein passendes Startfeld. Danach solltet ihr pro Farbe 2 Feuergeistmarker übrig haben. Legt diese neben den Spielplan. Ihr werdet sie später im Spielverlauf benötigen.



Sucht auf dem Spielplan nach den 4 Startfeldern der Feuergeister.

6. **ZIEHT JEWEILS 1 KARTE**

Mischt die Karten und teilt danach allen jeweils 1 Karte offen aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Zugstapel bereit.

**Hinweis:** Spielt ihr zu zweit, entfernt zuerst die 3 Karten mit diesem Symbol unten links aus dem Spiel.



7.

REGELSTICKER C

Diese Regel kommt in Kapitel 3 ins Spiel.

8.

REGELSTICKER D

Diese Regel kommt in Kapitel 5 ins Spiel.

9.

REGELSTICKER E

Diese Regel kommt in Kapitel 2 ins Spiel.

10.

REGELSTICKER F

Diese Regel kommt in Kapitel 3 ins Spiel.

11.

REGELSTICKER G

Diese Regel kommt in Kapitel 4 ins Spiel.

12.

REGELSTICKER H

Diese Regel kommt in Kapitel 6 ins Spiel.

13.

STELLT EUCH VOR

Nennt euch gegenseitig den Namen eurer Heldinnen und Helden und die Ehrentitel, die sie bereits erhalten haben.

14.

DIE STARTPERSON ERHÄLT DEN ZUGMARKER

Jedes Kapitel gibt vor, wer die Startperson ist. Diese Person führt den 1. Zug durch.



## SPIELABLAUF

Ihr führt nacheinander im Uhrzeigersinn Züge durch. Jeder Zug besteht aus 3 Schritten:

- 1. SPIELE DEINE KARTE**  
Bewege erst die Heldenfiguren und dann die Feuergeister so, wie die Karte es angibt.
- 2. WIRF DEINE KARTE AB**  
Lege deine Karte auf den Abwurfstapel.
- 3. ZIEHE EINE NEUE KARTE**  
Nimm die oberste Karte des Zugstapels und lege sie offen vor dich, sodass alle sie gut sehen und vorausplanen können. Gib danach den Zugmarker an die Person links von dir. Sie ist jetzt am Zug.

## DEINE KARTE SPIELEN

Gibt deine Karte an, dass du DEINE Heldenfigur bewegen musst, wählst du eine Richtung und bewegst sie um genau so viele Felder, wie es die Karte angibt. Gibt deine Karte an, dass du ALLE Heldenfiguren bewegen musst, bestimmst du die Reihenfolge, in der du sie bewegst. Wer diese Heldenfigur kontrolliert, bestimmt, in welche Richtung du sie bewegst.

Es ist nur das Feld wichtig, auf dem die Heldenfigur zum Stehen kommt (siehe S.8/9). Ignoriere auf dem Weg alle Leitern, Rampen, Gruben, Heldenfiguren und andere Dinge, über die du diese Heldenfigur bewegst. Ignoriere aber NICHT die Feuergeister (siehe S.7)!

Hast du alle Heldenfiguren bewegt, bewege die Feuergeister oder platziere neue so, wie es deine Karte angibt. Feuergeister müssen sich wie Heldenfiguren immer um genau so viele Felder bewegen, wie auf der Karte angegeben.

Musst du einen neuen Feuergeist platzieren, lege einen neuen Feuergeistmarker auf das Startfeld seiner Farbe.

### REGELSTICKER I

Diese Regel kommt in Kapitel 4 ins Spiel.



Wenn der Zugstapel leer ist und eine Person in ihrem Zug keine Karte spielen kann, verliert ihr!



### BIST DU AUF DER SPITZE:

**Hilf den anderen!** Ist deine Heldin oder dein Held schon auf der Spitze der Ziggurat, hilfst du ab jetzt in deinem Zug den anderen: Ziehe und spiele Karten wie gewohnt. Gibt deine Karte an, dass du DEINE Heldenfigur bewegen musst, bewege stattdessen eine andere Heldenfigur.

### OBJEKTE:

In späteren Kapiteln kommen Objekte ins Spiel, die du aufsammelst, sobald du auf ihren Feldern landest. Du darfst Objekte vor jeder einzelnen Helden- oder Feuergeistbewegung einsetzen, selbst wenn du nicht am Zug bist!



## VERSENGT!



**Bewegst du eine Heldenfigur über oder auf ein Feld mit einem Feuergeist (oder ein Feuergeist bewegt sich über oder auf ein Feld mit einer Heldenfigur), versengt der Feuergeist diese Heldin bzw. diesen Helden und ihr verliert!** Klebe einen Versengt-Sticker auf die entsprechende Heldenkarte.

**Versengt-Sticker** zeigen an, dass sich die Heldenfigur verbrannt hat. Sie haben keinen Spieleffekt, aber sie erinnern euch stets daran, wer von einem Feuergeist getroffen wurde.



### REGELSTICKER J

Diese Regel kommt in Kapitel 3 ins Spiel.

### REGELSTICKER L

Diese Regel kommt in Kapitel 6 ins Spiel.

### REGELSTICKER K

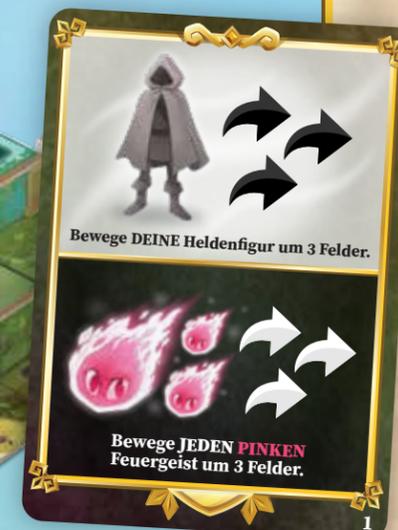
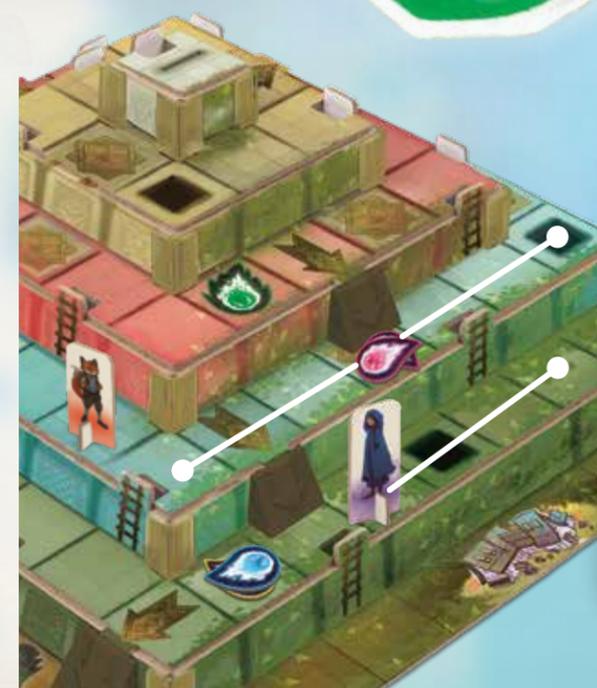
Diese Regel kommt in Kapitel 5 ins Spiel.



### BEISPIEL:

Du musst deine Heldin (lila) um 3 Felder bewegen. Du bewegst sie nach rechts, weil in der anderen Richtung Feuergeister lauern, über die du sie nicht bewegen kannst. Du bewegst deine Heldin um 3 Felder und ignorierst die Grube und die Leiter auf dem Weg.

Nachdem du deine Heldin bewegt hast, bewegst du jeden pinken Feuergeist um 3 Felder in eine beliebige Richtung. Du darfst ihn nach rechts (und damit in die Grube) oder nach links in die Ecke und an der Rampe vorbeibewegen.



# SONDERFELDER

Nutzt die folgende Tabelle, um die Folgen eines Sonderfelds abzuhandeln, auf dem eine Heldenfigur oder ein Feuergeist landet oder platziert wird.



Ist eine <b>HELDENFIGUR</b> , nachdem du sie bewegt hast, auf ...	Ist ein <b>FEUERGEIST</b> , nachdem du ihn bewegt oder neu platziert hast, auf ...
<p><b>EINER GRUBE, VERLIERT IHR!</b> Sollte ein Held oder eine Heldin in eine Grube fallen, habt ihr sofort verloren. (Tipp: Geh in die andere Richtung!)</p> 	<p><b>EINER GRUBE, FÄLLT ER HINEIN!</b></p> <div data-bbox="832 493 1414 655" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>REGELSTICKER M</b> Diese Regel kommt in Kapitel 5 ins Spiel.</p> </div> <p>Der Feuergeist ist in der Grube gefangen und scheidet bis zum Ende der Partie aus.</p> 
<p><b>EINER RAMPE, RUTSCHT SIE RUNTER!</b> Bewege die Heldenfigur sofort auf das Feld unten an der Rampe.</p> 	<p><b>EINER RAMPE, RUTSCHT ER RUNTER!</b> Bewege den Feuergeist sofort auf das Feld unten an der Rampe.</p> 
<div data-bbox="139 947 761 1179" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>REGELSTICKER N</b> Diese Regel kommt in Kapitel 2 ins Spiel.</p> </div>	
<div data-bbox="139 1199 730 1501" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>REGELSTICKER O</b> Diese Regel kommt in Kapitel 4 ins Spiel.</p> </div>	
<div data-bbox="139 1532 761 1764" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>REGELSTICKER P</b> Diese Regel kommt in Kapitel 4 ins Spiel.</p> </div>	

In späteren Kapiteln kann es vorkommen, dass sich eine Heldenfigur oder ein Feuergeist auf einem Sonderfeld befindet, das mehrere Folgen mit sich bringt. Lest in diesem Fall diese Tabelle von oben nach unten und handelt den ersten passenden Eintrag ab. Im seltenen Fall, dass jemand von euch in einer Endlosschleife gefangen wird, stellt die Heldenfigur auf ihr Hausfeld. (Du bist müde vom vielen Hin- und Herrennen und musst dich ausruhen).

Ist eine **HELDENFIGUR**, nachdem du sie bewegt hast, auf ...

**EINER LEITER, KLETTERT SIE HOCH!**

Bewege die Heldenfigur sofort auf das Feld oben an der Leiter. Ihr könnt Leitern nie runterklettern.



Ist ein **FEUERGEIST**, nachdem du ihn bewegt oder neu platziert hast, auf ...

**EINER LEITER, KLETTERT ER HOCH!**

Bewege den Feuergeist sofort auf das Feld oben an der Leiter. Feuergeister können Leitern nie runterklettern.



**EINER ANDEREN HELDENFIGUR, GIBT SIE IHR EINEN SCHUBS!**

Auf einem Feld kann sich immer nur 1 Heldenfigur befinden (außer auf der Spitze). Bewege die andere Heldenfigur in eine beliebige Richtung auf ein benachbartes Feld. Handle dann die Folgen des Felds ab, auf das du sie geschubst hast.



**EINEM ANDEREN FEUERGEIST, STAPLE SIE!**

Auf einem Feld dürfen sich beliebig viele Feuergeister befinden. Staple die Feuergeister übereinander.



**DER SPITZE, HILFT SIE AB JETZT DEN ANDEREN!**

Erreicht deine Heldenfigur die Spitze, hilfst du in deinem Zug ab jetzt den anderen (siehe S. 6, „Bist du auf der Spitze“). Nimm deine Figur von der Spitze herunter, damit auch die anderen Heldenfiguren die Spitze noch erreichen können.



**DER SPITZE, VERLIERT IHR!**

Erreicht ein Feuergeist die Spitze der Ziggurat, kann niemand von euch mehr die Spitze erreichen und ihr habt verloren!



**REGELSTICKER Q**

Diese Regel kommt in Kapitel 2 ins Spiel.

**REGELSTICKER R**

Diese Regel kommt in Kapitel 6 ins Spiel.



