

SAQQARA



EINLEITUNG

Es ist 2125v.Chr., kurz vor der Herakleopolisrevolte und wir befinden uns in Ägyptens achter Dynastie. Es ist eine Zeit des Chaos: Pharao Demedjbtowy wurde gestürzt und in den meisten Gegenden von Ägypten herrscht Unruhe. Die Autorität des Königs ist schwach. Als Gaufürst, ein ägyptischer Provinzverwalter, ergreifst du die Gelegenheit, um an mehr Macht zu gelangen. Um deine Provinz zu entwickeln, sendest du Händler zum Markt, wirbst Mitarbeiter an um Pyramiden zu bauen und beanspruchst fruchtbares Land an den Ufern des Nils... mit dem Ziel Ägyptens neuer Anführer zu werden.

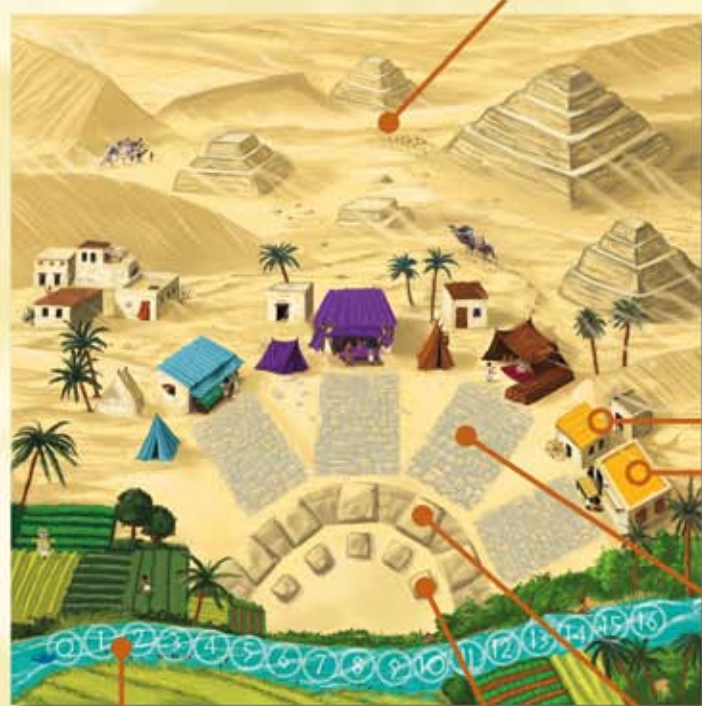
ZIEL

Die Spieler nehmen die Rolle eines Gaufürsten in Altägypten ein und versuchen, die Regierung und Ökonomie zu beeinflussen. Durch das Bestreben, die Machtstellung ihrer eigenen Provinzen zu stärken, senden die Spieler ihre Händler zum Markt, bauen ihre Pyramiden aus und beanspruchen fruchtbares Land an den Ufern des Nils. Der Spieler, der am erfolgreichsten seine Provinz durch die Nutzung der Privilegien der Pyramiden und Inanspruchnahme großer Landmassen am Ufer des Nils ausbaut, gewinnt und wird der neue Herrscher Ägyptens.

INHALT

1 Spielbrett

Platz für Pyramidenplättchen



Der Nil

Würfelpfad

Marktweg

1 Würfel



10 Pyramiden



5 Einflussmarken



Startspielermarke



5 Provinztafeln (1 pro Spieler)



150 Waren



30x Land

40x Fisch

40x Leinen

40x Holz

40x Gold



5 Händler
- in den Farben
der 5 Spieler



20 Arbeiter
- je 4 in der Farbe
des Spielers



5 Boote
- in den Farben
der 5 Spieler



1 Markt-
stand



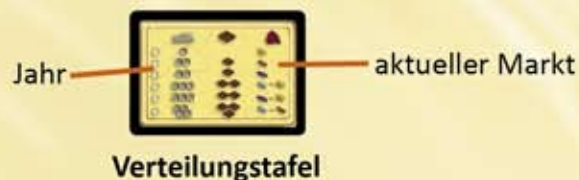
20 Grenzkarten



6 Marktkarten



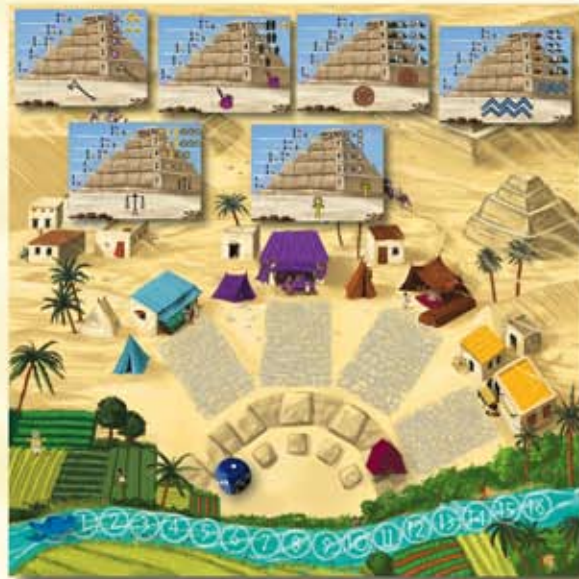
120 Einflusskarten



Verteilungstafel



DER AUFBAU



1. Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Platziere den Würfel, mit dem Wert 1 nach oben, auf das erste Feld des Würfelpfades unter „Land“.
3. Setze den Marktstand auf das letzte Feld des Marktweges unter „Gold“.
4. Mische die Pyramidenplättchen und entnimm nach Belieben so viele Pyramiden wie es Spieler gibt. Lege diese Plättchen auf den dafür vorgesehenen Platz (für Pyramidenplättchen).

Die „Soldaten“- und „Dieb“- Pyramiden müssen immer zusammen im Spiel sein. Sollte nur eine der beiden auf dem Spielbrett liegen, so nimm auch die andere aus dem Pyramidenvorrat und lege sie aufs Spielbrett. Sollte keine der beiden Pyramiden gezogen worden sein, so werden sie für diese Runde aus dem Spiel genommen.

Fülle die Pyramiden soweit auf, dass auf dem Spielbrett 2 Pyramiden mehr liegen als die Anzahl der Spieler.
Die restlichen Pyramiden werden nicht mehr benötigt.

Beispiel 1: Für eine Vier-Personen-Spielerrunde werden 4 Pyramiden gezogen und auf das Spielbrett gelegt. Eine der Pyramiden ist das „Diebesplättchen“. Das „Soldatenplättchen“ wird auf das Spielbrett zugelegt. Jetzt ziehe noch ein Pyramidenplättchen und lege es zu den anderen. Es sollten jetzt 6 Pyramiden auf dem Spielbrett liegen.

Beispiel 2: Für eine andere Viererrunde wurden 4 Pyramiden gezogen. Weder „Dieb“ noch „Soldat“ liegen auf dem Spielbrett. Für diese Runde werden die beiden Pyramiden aus dem Spiel genommen. Danach werden zusätzlich noch zwei Pyramiden gezogen damit 6 Pyramiden auf dem Spielbrett liegen.

5. Lege die Grenzkarten und die Marktkarten verdeckt in getrennten Stapeln neben das Spielbrett. Ziehe eine Grenzkarte mit dem Wert 2 aus dem Stapel. Nimm zusätzlich wahllos 3 weitere Grenzkarten und mische diese mit der ersten. Lege diese 4 Karten verdeckt oben auf den Grenzkartenstapel.
6. Sortiere die Waren und lege diese als allgemeinen Vorrat neben das Spielbrett.
7. Lege die Einflussmarken neben das Spielbrett.
8. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe 1 Provinztafel, 1 Händler, 1 Boot, 4 Arbeiter und einen Satz Einflusskarten. Zusätzlich erhält jeder Spieler 3 Gold vom allg. Vorrat.
9. Jeder Spieler setzt sein Boot in den Nil auf das Feld „0“.
10. Entscheidet wer anfängt (z.B. durch das Würfellos). Derjenige erhält dann die Startspielermarke.

SPIELABLAUF

Das Spiel dauert maximal 6 Jahre. Jedes Jahr besteht aus 5 Runden.

Die Augen des Würfels auf dem Würfelpfad zeigen das entsprechende Jahr an, die Platzierung auf dem Pfad die entsprechende Runde.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1. **Markt:** Marktkarten ersteigern
2. **Produktion:** der Kauf von Waren auf dem Markt
3. **Entwicklung:** eine Pyramide bauen
4. **Ende der Runde:** der Würfel wird ein Feld weitergerückt



Platziere den Würfel mit dem Wert 1 nach oben auf das erste Feld des Würfelpfades und setze den Marktstand auf das letzte Feld des Marktweges.

Anzahl der Pyramiden = Anzahl der Spieler + 2

Soldaten- und Diebespyramide müssen immer gemeinsam im Spiel sein.

Grenz- und Marktkarten in getrennten Stapeln verdeckt neben das Spielbrett.

Ziehe 1 Grenzkarte mit dem Wert 2 vom Stapel. Mische diese Karte mit 3 anderen und lege alle 4 oben auf den Stapel.

Waren in den allg. Vorrat.

Elemente pro Spieler:

- 1 Provinztafel
- 1 Händler
- 4 Arbeiter
- 1 Boot
- 3 Gold

Das Spiel dauert 6 Jahre.

Der Würfel zeigt das aktuelle Jahr und den Markt an.

4 Phasen:

1. Markt
2. Produktion
3. Entwicklung
4. Ende der Runde

Sakkara ist eine antike Grabstätte in Ägypten, die als Totenstadt für die damalige Hauptstadt von Ägypten, Memphis, diente. Sakkara besitzt viele Pyramiden, inklusive der bekannten Treppenpyramide von Djosert (3. Dynastie). Sakkara liegt ca. 30 km (19 Meilen) südlich vom heutigen Kairo und erstreckt sich über eine Fläche von 7,0 x 1,5 km (4,3 x 0,93 Meilen).

1. Markt

Diese Phase findet nur statt, wenn der Würfel auf dem Würfelpfad und der Marktstand auf dem Marktweg unter dem gleichen Ressourcenlager am Anfang einer Runde stehen. Wenn der Würfel und der Marktstand nicht unter dem gleichen Lager stehen, wird diese Phase übersprungen.

In dieser Phase könnt ihr Marktkarten erwerben, mit denen ihr dann in Phase 3 der Runde („Entwicklung“) Waren tauschen könnt.

Diese Phase läuft wie folgt ab:

a. Marktkarten anbieten

Alle Marktkarten werden gesammelt und gemischt. 2 Karten werden verdeckt gezogen und ebenfalls verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Die restlichen 4 Karten werden dann offen, jeweils eine unter ein Lager, gelegt.

b. Marktkarten ersteigern

Der Startspieler beginnt und reihum bieten die Spieler auf die Marktkarten oder passen. Passt ein Spieler, so ist er für diese Auktion raus. Alle Karten werden zur gleichen Zeit angeboten. Ein Spieler kann max. 2 Marktkarten ersteigern. Der Spieler mit dem höchsten Angebot von Waren erhält die entsprechende Karte und kann diese bis zur nächsten Marktphase nutzen.

Auktionen werden wie folgt ausgeführt:

- Ein Spieler bietet – es können sowohl gleiche als auch verschiedene Waren geboten werden.
- Wenn für eine bestimmte Karte bereits ein Angebot abgegeben wurde, muss das nächste Angebot höher sein.
- Der aktive Spieler setzt sein Angebot mit seinem Händler auf die Hütte links neben dem entsprechenden Lager, etwas oberhalb der Karte. Sollte bereits ein Angebot auf der Hütte vorliegen, so schiebt der Spieler das Angebot (Waren und Händler) hinter die Hütte und platziert sein eigenes Angebot.
- Wird ein Spieler überboten, so kann er sein ursprüngliches Angebot erhöhen oder sich von der Auktion für diese Karte zurückziehen (nicht passen), wenn er an der Reihe ist. Trifft letzteres zu, nimmt der Spieler seinen Händler zurück und schiebt seine gebotenen Waren in das Lager oberhalb der entsprechenden Marktkarte.
- Wenn ein Spieler erneut am Zug und sein Angebot das höchste ist, darf er die entsprechende Marktkarte nehmen und vor sich legen. Alle für diese Karte gebotenen Waren, egal von welchem Spieler, gehen ins Lager oberhalb dieser Karte. Alle Händler kehren zu ihren Spielern zurück.
- Ein Spieler kann in Auktionen um mehrere Karten verwickelt sein, er darf jedoch pro Bietrunde nur für eine Karte ein Angebot abgeben oder sein vorheriges Angebot erhöhen.

Beispiel: Rot bietet 1 Ware für die Karte unter dem Fischlager. Blau bietet genauso viel für die Karte unterhalb des Leinenlagers. Gelb bietet 2 Waren für die gleiche Karte. Das Angebot von Blau wird hinter die Hütte geschoben. Gelb platziert sein Angebot auf die Hütte. Rot ist jetzt wieder an der Reihe. Er gewinnt die Auktion um die Karte unterhalb des Fischlagers, nimmt die Karte und legt die gebotenen Waren ins Fischlager. Er gibt ein Angebot von einer Ware für die Karte unterhalb des Holzlagers ab. Blau legt zu seinem ersten Angebot noch 2 Waren hinzu. Blau schiebt das Angebot von Gelb hinter die Hütte und setzt nun seine 3 Waren auf die Hütte. Gelb passt, legt seine Waren, die jetzt hinter der Hütte sind, in das Leinenlager und nimmt seinen Händler zu sich. Rot gewinnt die Karte unterhalb des Holzlagers und legt die angebotenen Waren ins entsprechende Lager. Er passt. Blau erhält als Höchstbietender die Karte unter dem Leinenlager und passt auch.

Dieser Abschnitt ist vorüber wenn alle Spieler gepasst haben oder alle Marktkarten ersteigert sind. Übrig gebliebene Marktkarten werden vom Brett genommen.

c. Platzierung des Marktstandes

Plaziert den Marktstand unterhalb des entsprechenden Marktes wie auf der Verteilertafel angezeigt wird.

Hinweis: Die Marktphase findet zweimal im 4. bis 6. Jahr statt.



Marktphase findet nur statt, wenn der Würfel und der Marktstand unter dem gleichen Lager stehen.

Spieler geben ihre Marktkarten zurück.

Platziere 4 Marktkarten auf den entsprechenden Marktfeldern.

*Höhe des Angebotes = Anzahl der Waren.
Die Art der Ware ist egal.*

Ein Spieler muss entweder ein Angebot abgeben, erhöhen oder passen.

Höchstes Angebot wird auf den Markt gelegt (nicht ins Lager) und überbotene Spieler werden hinter die Hütte gelegt.

Am Ende der Runde gewinnt der Höchstbietende die Karte. Alle Angebote kommen ins entsprechende Lager.

Altes Angebot kann durch Hinzulegen von Waren erhöht werden.

Passen = Waren kommen ins Lager und keine Teilnahme mehr bei der Auktion.

Höchstens 2 Marktkarten pro Spieler.

2. Produktion

In dieser Phase werden Waren in die Lager verteilt. Der aktuelle Markt (das Lager, unter dem der Würfel zur Zeit liegt) erhält extra Waren. Waren werden nur dann verkauft, wenn die Anzahl der Waren im Lager gleich oder mehr ist als der Grenzwert. Lager mit der „Kein Ertrag“-Karte verkaufen keine Waren.

Diese Phase besteht aus folgenden Etappen:

a. Verteilung der Waren

1. Nimm 2 Waren von jeder Sorte aus dem allg. Vorrat und lege sie zum entsprechenden Lager.
2. Das Lager, welches z.Z. oberhalb des Würfels ist, enthält einen Warenbonus. Dessen Warenanzahl wird durch die zweite Spalte auf der Verteilungstafel vorgegeben. Wenn der Würfel unter dem Land-Lager liegt, erhält jedes Lager, entsprechend der dritten Spalte der Tafel, die entsprechende Menge an Land.

Hinweis: In der ersten Runde wird kein „Land“ verteilt.

Hinweis: Sollten im allg. Vorrat nicht mehr genügend Waren vorhanden sein, so werden diese so weit wie möglich in der oben genannten Reihenfolge verteilt.



3. Landwirtschaft



Die Spieler in dieser Pyramide erhalten Waren von dem allg. Vorrat. Die Verteilung beginnt beim Startspieler.



b. Platzierung der Grenzwertkarten

Ziehe 4 Grenzwertkarten vom Stapel und lege sie einzeln offen, von links nach rechts, auf die Felder unter den Lagern.

Hinweis: Das Spiel wird so aufgebaut, dass in der ersten Runde immer mindestens eine Grenzwertkarte den Wert „2“ hat.

c. Spielen der Einflusskarten

Der Startspieler beginnt und hat folgende Aktionen:

1. Jeder Spieler zieht 4 Einflusskarten vom eigenen Stapel und behält sie auf der Hand.
2.  **Intrige**
Die Spieler in dieser Pyramide dürfen einmal Karten austauschen und/oder zusätzliche Karten ziehen.
3. Jeder Spieler legt eine Einflusskarte verdeckt unterhalb jeder Ware auf seine Provinztafel. Der Wert der Einflusskarte entscheidet, wer die entsprechende Ware aus dem Lager erhält.
4.  **Der Königshof**
Die Spieler in dieser Pyramide platzieren ihre Einflussmarke.
 - Ebene 2-3 → die Einflussmarke wird auf die Ware des aktuellen Marktes gelegt
 - Ebene 4-5 → die Einflussmarke wird auf irgendeine Ware gelegt



Hinweis: Es ist erlaubt, mehrere Einflussmarken auf das Feld mit der Einflusskarte zu legen.

Hinweis: Zieht ein Spieler die letzte Karte von seinem Ziehstapel, so mischt er den Ablagestapel und macht diesen zum neuen Ziehstapel.

4

+2 Waren für jedes Lager

Würfel unter Lager ?

+? Waren extra in das Lager (siehe Tabelle)

Würfel unter Land ?

+? Land in jedes Lager (siehe Tabelle)



Ackerbau
+1 oder +2 Waren

Platziere eine Grenzkarte offen unter jedes Lager.

Jeder Spieler nimmt 4 Einflusskarten auf die Hand.



Intrige:
Karten abwerfen / ziehen

Spieler platzieren 1 Karte unter jedem Markt.



Königshof:
+1/+2 Einflussmarken

Die Tempel in Sakkara wurden ca. 500 Jahre vor der Zeit, in der dieses Spiel spielt, gebaut. Imhotep (ca. 2650 – 2600 v.Chr.) war der große Architekt der Treppenpyramide von Djoser.

d. In ein Lager investieren

Waren werden nur dann verkauft, wenn die Anzahl der Waren im Lager gleich oder mehr ist, als die Grenzwertkarte vorgibt. Spieler können diesen Grenzwert erreichen, indem sie Waren hinzufügen.

Der Startspieler beginnt. Der aktive Spieler legt eine oder mehrere Waren in ein Lager seiner Wahl oder passt. Welche Ware er dazulegt, ist egal. Passt ein Spieler, so darf er in dieser Runde keine Waren mehr nachlegen.

Wenn alle Spieler gepasst haben oder der Grenzwert aller Lager erreicht ist, werden die Waren verteilt.



Regierung

Am Ende dieser Etappe erhalten die Spieler dieser Pyramide Gold, wenn ein Lager mit dem Grenzwert von 7, 8 oder 9 diesen Wert auch erreicht hat. Die Goldmenge und der niedrigste Wert der Grenzwertkarte werden von der Höhe der Pyramide vorgegeben.



Regierung:

erhalte Gold, wenn der Grenzwert irgendeines Lagers erreicht wurde (siehe Pyramide).

e. Ware verteilen

Waren werden nur dann verteilt, wenn im entsprechenden Lager der Grenzwert erreicht oder überschritten wurde. Waren werden wie folgt verteilt:

1. Bettler

Wenn ein Spieler den „Bettler“ gespielt hat, so darf er sich 2 Waren seiner Wahl (kein Land!) aus dem entsprechenden Lager nehmen. Haben mehrere Spieler den „Bettler“ auf das gleiche Lager gelegt, so gehen alle leer aus.

2. Der Einflussreichste

Der Spieler mit dem größten Einfluss (Karte und Einflussmarke) erhält alle Waren aus dem entsprechenden Lager. Gibt es ein Unentschieden mit einem oder mehreren Spielern, so wird die Ware zu gleichen Teilen aufgeteilt und der Rest bleibt im Lager.

3. Händler

Jeder Spieler, der einen Händler gespielt hat, nimmt sich 2 Waren von dem entsprechenden Lager (auch wenn der Grenzwert nicht erreicht wurde).

4. Einfluss gleicht Grenzwert

Wenn ein Spieler eine Einflusskarte gespielt hat, deren Wert mit dem Grenzwert übereinstimmt, so erhält er 1 Ware des entsprechenden Lagers aus dem allg. Vorrat. Sollten mehrere Spieler eine Einflusskarte gespielt haben, die den gleichen Wert der Grenzkarte hat, so erhält niemand etwas.

Beispiel:

„Fisch-Lager“ mit dem Grenzwert 4. Blau spielt einen Bettler. Er nimmt zwei Waren. Gelb hat die höchste Karte gespielt und erhält alle restlichen Waren aus dem Lager.

„Leinen-Lager“ mit dem Grenzwert 9. Der Grenzwert wurde nicht erreicht, also erhält keiner eine Ware.

„Holz-Lager“ mit dem Grenzwert 5. Gelb und Blau haben 7 gesetzt. Die Waren werden wie folgt aufgeteilt: 2 Fische – jeder 1; 5 Holz – jeder erhält 2 und 1 Holz bleibt im Lager; 1 Gold – keiner erhält Gold.

„Gold-Lager“ mit dem Grenzwert 3. Blau und Rot haben jeweils 3 gelegt. Beide erhalten nichts.



Religion

Nur Spieler in dieser Pyramide können die Waren mit der „Kein Ertrag“-Karte beanspruchen. Die Waren gehen an den Spieler mit dem meisten Einfluss. Bei einem Unentschieden erhalten alle Spieler gleich viele Waren.



„Kein Ertrag“

f. Ende der Produktionsphase

Die Spieler legen alle gespielten Einflusskarten und ihre Handkarten auf den Ablagestapel.

Die Grenzwertkarten auf dem Brett werden auf den Ablagestapel gelegt.

Die übrig gebliebenen Waren bleiben in den Lagern für die nächste Runde.



Spieler platzieren abwechselnd Ware in die Lager, um den Grenzwert zu erreichen.

Passen = keine Möglichkeit mehr, Waren zu platzieren.

Verteilung der Ware von den Lagern, deren Grenzwert erreicht wurde:

1. Bettler (max. 1 Spieler!): 2 Waren deiner Wahl vom Lager.

2. Größter Einfluss: alle Waren aus dem Lager.

3. Händler: 2 Waren aus dem allg. Vorrat.

4. Einflusskarte = Grenzwert (max. 1 Spieler!): 1 Ware vom allg. Vorrat.



Religion:

alle Waren von dem Lager mit „Kein Ertrag“

Ablegen der Einflusskarten

Grenzkarten auf den Ablagestapel

Ware behalten.

Dieses Spiel findet in einer Zeit des Chaos statt (8. Dynastie). Das Königreich ist nach Pharao Pepi II 6. Dynastie auseinandergefallen. Eine Begründung, die oft genannt wird, ist die lange Regentschaft von Pepi II. Er regierte von seiner Kindheit bis ins hohe Alter (geschätzt werden 90 – 100 Jahre) und überlebte viele Erben. Ein anderer Grund für das Chaos war der Aufstieg der Gaufürsten.

3. Entwicklung

In dieser Phase nutzen die Spieler ihre Waren, um ihre Pyramiden auszubauen oder Land zu kaufen.

Der Startspieler beginnt. Reihum ist jeder Spieler nur einmal an der Reihe, um sich zu entwickeln.



Soldaten

Die Spieler in dieser Pyramide erhalten Gold am Anfang ihrer Runde.

Die Spieler können wie folgt die Ware, die sie benötigen, erhalten:

-  **Handel / Bewässerung**
Spieler können unbegrenzt mit dem allg. Vorrat handeln.
-  **Dieb**
Die Spieler können einmal pro Runde bei einem anderen Spieler die Ware stehlen.
Hinweis: Spieler in der Soldatenpyramide sind geschützt.
-  **Marktkarten**
Spieler können ihre Marktkarten so oft, wie sie wollen, nutzen.
Es gibt 2 Arten von Marktkarten:
 -  1 Gold = 2 Fisch/Leinen/Holz
 -  3 Fisch/Leinen/Holz = 1 Territorium
-  **"Land"**
Land kann für eine beliebige Ware eingetauscht werden.

a. Pyramiden

Spieler können Arbeiter auf die auf dem Spielbrett liegenden Pyramiden setzen. Die Arbeiter geben den Spielern Vorteile während des Spieles und Siegpunkte am Ende. Eine Übersicht über die Pyramiden und die entsprechenden Vorteile gibt es auf der letzten Seite.

Regeln für das Platzieren und Bewegen der Arbeiter:

- Ein Arbeiter fängt immer an der untersten Ebene einer Pyramide an.
- Ein Spieler kann maximal einen Arbeiter in einer Pyramide einsetzen.
- Der Preis für den Einsatz der Arbeiter wird neben der entsprechenden Ebene angezeigt. Die Waren werden in den allg. Vorrat gelegt.



Fortschritt

Die Spieler in dieser Pyramide zahlen weniger Waren.

- Ein Spieler kann nur eine Ebene pro Runde aufsteigen. Wenn keine Plätze auf der nächsten Ebene frei sind, so ist es nicht möglich, die Pyramide auszubauen.
- Wenn ein Spieler die höchste Ebene einer Pyramide erreicht hat, so darf er kostenlos einen Arbeiter auf die erste Ebene einer beliebigen Pyramide setzen. (vorausgesetzt, der Spieler hat noch einen Arbeiter übrig)

Wichtig: Privilegien können sofort genutzt werden, nachdem ein Arbeiter in einer Pyramide bewegt wurde.



Beispiel: Blau zahlt 2 Fische und 2 Holz und bewegt seinen Arbeiter auf Ebene 2 in der Entwicklungspyramide. Von nun an kostet die Entwicklung einer Pyramide eine Ware weniger vom aktuellen Markt.

b. Nil

Durch die Bezahlung von 3 „Land“ darf ein Spieler ein Feld auf dem Nil vorrücken. Am Ende des Spieles erhält der Spieler pro vorgerücktem Feld 1 Siegpunkt. Bezahlte Waren werden in den allg. Vorrat gelegt.



Soldaten:
erhalte Gold (siehe Pyramide)



Handel:
tausche Waren (siehe Pyramide)



Bewässerung:
verkaufe Land für Waren (siehe Pyramide)



Dieb:
stiehl Ware (siehe Pyramide)

Mit Marktkarten so oft wie nötig handeln.

1 Land = 1 Ware Deiner Wahl

Ausbau der Pyramide

- max. 1 Ebene pro Arbeiter.
- Höchste Stufe erreicht? Sofort einen Arbeiter kostenlos in eine Pyramide setzen.
- Zu zahlende Ware geht in den allg. Vorrat.



Fortschritt:
zahle weniger für Pyramidenausbau.

Die 8. Dynastie wird oft übersehen, da es wenige Informationen über die Herrscher gibt. Ägypten erlebte sowohl politisches Versagen als auch eine Umweltkatastrophe. Da waren Hungersnot, ziviles Durcheinander und ein Anstieg der Todesrate. Mit dem trockeneren werden des Klimas, verbunden mit der niedrigen Überflutung des Nils und schnellen Füllung der Friedhöfe, war dies keine gute Zeit für die Ägypter.

4. Rundenende

Der Würfel wird auf dem Würfelpfad um ein Feld weitergerückt.

Wenn der Würfel das letzte Feld erreicht hat, so wird die Augenzahl des Würfel um eins erhöht und auf das erste Feld gelegt.

Der aktuelle Startspieler gibt die Startmarke an den Spieler zu seiner linken. Dieser ist nun der Startspieler für die nächste Runde.

SPIELEND

Das Spiel endet:

- am Ende des 6. Jahres nach Phase 3 der Goldsaison
- nach Phase 3 der folgenden Runde, wenn vorher die letzte Ebene alle Pyramiden, bis auf 2, von einem Arbeiter erreicht wurde.

SIEGSPUNKTBERECHNUNG

Ein Spieler erhält wie folgt Siegpunkte:

- Punkte für jedes Feld auf dem Nil: Die Feldnummer ergibt die Siegpunkte.
- Punkte für den Ausbau einer Pyramide: Die Spieler erhalten Punkte für ihre Arbeiter entsprechend der Ebene, auf der sie in einer Pyramide stehen. Die Nummer neben der Ebene zeigt an, wie viel ein Arbeiter wert ist.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

MITWIRKENDE

Spieldesign: Shem Phillips

Illustrationen & Layout: Matthias Catrein

Regelentwicklung: Jeroen Hollander

Deutsche Übersetzung: Alexander Flesch

Projektmanager: Jonny de Vries



©2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

7

Felder im Nil in Anspruch nehmen:

- 3 Land = 1 Feld
- Land in den allg. Vorrat

Würfel wird um ein Feld weiterbewegt

Ende des Jahres? Erhöhe die Augenzahl des Würfels um 1 und setze den Würfel unter „Land“.

Startspielermarke wird an den linken Spieler weitergegeben

Ende des Spiels:

- nach Jahr 6
- Arbeiter in allen Pyramiden, außer zweien, auf höchster Ebene

Wertung = Nil + Pyramiden.

Demedjbtowy (ca. 2181 – 2125 v.Chr.) von der 8. Dynastie war der letzte König nach dem alten Königreich, der in Memphis regierte. Er wurde von den herakleopolitanischen Prinzen gestürzt, die letztendlich die 9. und 10. Dynastie innehatten.

PYRAMIDENÜBERSICHT

BEWÄSSERUNG

Verkaufe Land für Waren einer Sorte



- Verkaufe 1 Land für 4 gleiche Waren deiner Wahl
- Verkaufe 1 Land für 4 gleiche Waren deiner Wahl
- Verkaufe 1 Land für 4 gleiche Waren des aktuellen Markts
- Verkaufe 1 Land für 3 gleiche Waren des aktuellen Markts

INTRIGUE

Ziehe zusätzliche Einflusskarten



- Ziehe 2 zusätzliche Einflusskarten
- Ziehe 2 zusätzliche Einflusskarten
- Lege 1 Einflusskarte ab und ziehe 2 neue Einflusskarten
- Lege 1 Einflusskarte ab und ziehe 1 neue Einflusskarte

REGIERUNG

Erhalte Gold, wenn hohe Grenzwerte erreicht werden



- Erhalte 1/2/3 Gold, wenn der Grenzwert 7/8/9 erreicht wurde
- Erhalte 1/2/3 Gold, wenn der Grenzwert 7/8/9 erreicht wurde
- Erhalte 1/2 Gold, wenn der Grenzwert 8/9 erreicht wurde
- Erhalte 1 Gold, wenn der Grenzwert 9 erreicht wurde

RELIGION

Erhalte Ware von Lagern mit einem „Kein Ertrag“-Grenzwert



- Erhalte Waren mit 1-9 Einfluss
- Erhalte Waren mit 1-9 Einfluss
- Erhalte Waren mit 1-6 Einfluss
- Erhalte Waren mit 1-4 Einfluss

SOLDATEN

Schutz vor Dieben und erhalte Gold während der Entwicklungsphase



- Schutz vor Dieben. Erhalte 3 Gold.
- Schutz vor Dieben. Erhalte 2 Gold.
- Schutz vor Dieben. Erhalte 1 Gold.
- Schutz vor Dieben.

ACKERBAU

Sammle Waren während der Produktionsphase



- Erhalte 2 gleiche Waren deiner Wahl
- Erhalte 2 gleiche Waren deiner Wahl
- Erhalte 2 gleiche Waren des aktuellen Markts
- Erhalte 1 Ware des aktuellen Markts

KÖNIGSHOF

Erhöhe den Einfluss in einem der vier Lager



- +2 Einfluss im Markt deiner Wahl
- +2 Einfluss im Markt deiner Wahl
- +2 Einfluss im aktuellen Markt
- +1 Einfluss im aktuellen Markt

HANDEL

Handel mit Waren



- Tausche 2 gleiche Waren für 1 Ware deiner Wahl
- Tausche 2 gleiche Waren für 1 Ware deiner Wahl
- Tausche 2 gleiche Waren vom aktuellen Markt für 1 Ware deiner Wahl
- Tausche 3 gleiche Waren vom aktuellen Markt für 1 Ware deiner Wahl

FORTSCHRITT

Zahle weniger für einen Ausbau



- Keine Waren werden vom aktuellen Markt benötigt
- Keine Waren werden vom aktuellen Markt benötigt
- 2 Waren weniger werden vom aktuellen Markt benötigt
- 1 Ware weniger wird vom aktuellen Markt benötigt

DIEB

Stiehl Waren von Mitspielern



- Stiehl insgesamt 3 Waren von mindestens 2 Mitspielern.*
- Stiehl insgesamt 3 Waren von mindestens 2 Mitspielern.
- Stiehl insgesamt 2 Waren von 2 Mitspielern.
- Stiehl 1 Ware von einem Mitspieler.

* +2 Einfluss in einen Markt deiner Wahl

