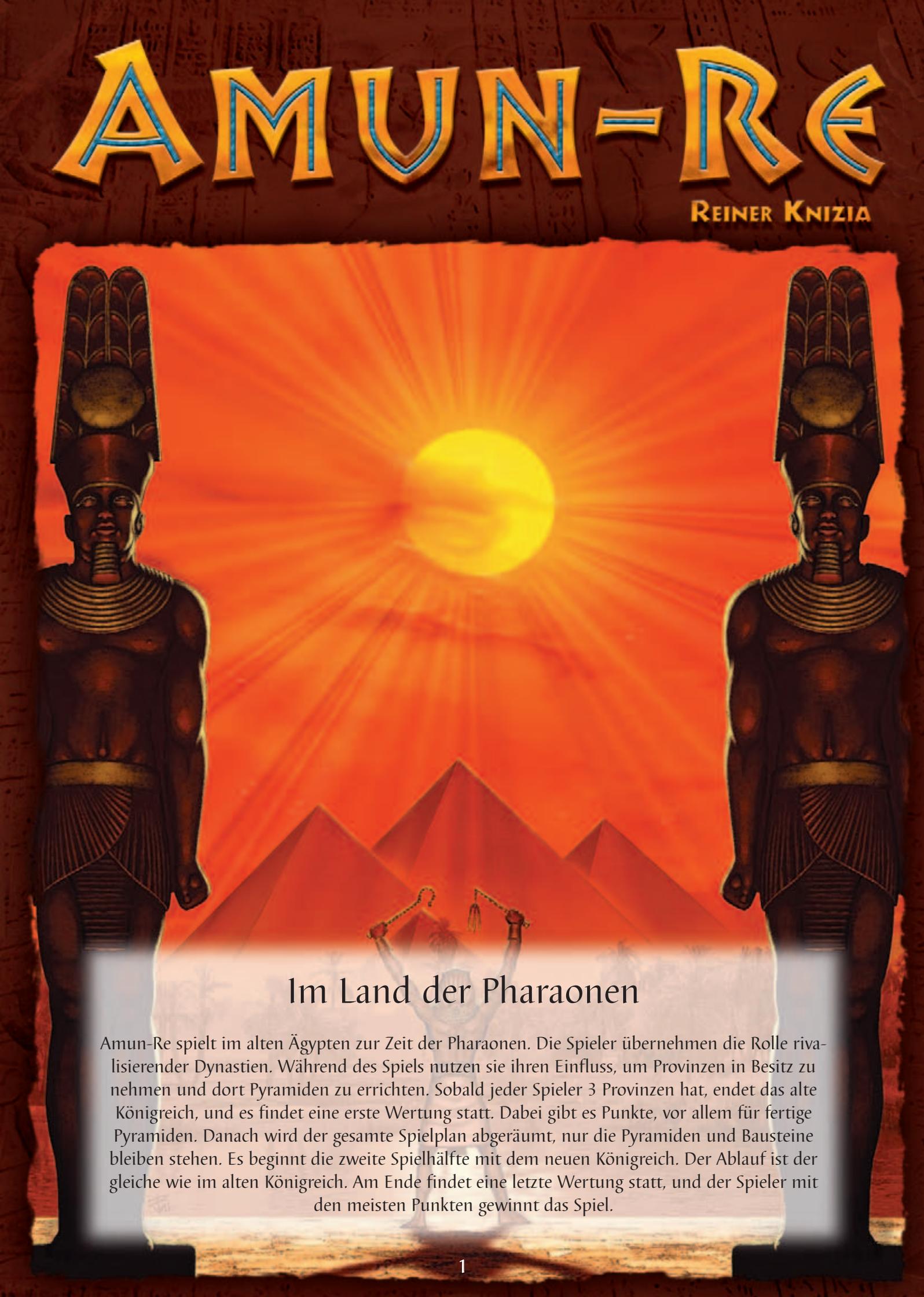


AMUN-RE

REINER KNIZIA



Im Land der Pharaonen

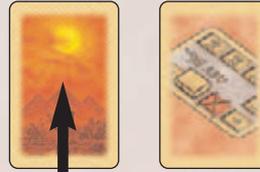
Amun-Re spielt im alten Ägypten zur Zeit der Pharaonen. Die Spieler übernehmen die Rolle rivalisierender Dynastien. Während des Spiels nutzen sie ihren Einfluss, um Provinzen in Besitz zu nehmen und dort Pyramiden zu errichten. Sobald jeder Spieler 3 Provinzen hat, endet das alte Königreich, und es findet eine erste Wertung statt. Dabei gibt es Punkte, vor allem für fertige Pyramiden. Danach wird der gesamte Spielplan abgeräumt, nur die Pyramiden und Bausteine bleiben stehen. Es beginnt die zweite Spielhälfte mit dem neuen Königreich. Der Ablauf ist der gleiche wie im alten Königreich. Am Ende findet eine letzte Wertung statt, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

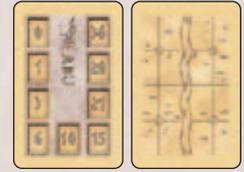
- 66 Goldkarten (18x1, 12x2, 12x5, 9x10, 10x20, 5x“-3”)



- 39 Machtkarten

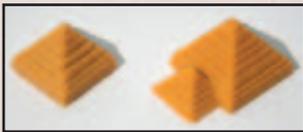


- 15 Provinzkarten



Die Rückseiten der Gold- und Machtkarten sind identisch.

- 15 Einzelpyramiden und 15 Doppelpyramiden



- 15 Bausteine für Pyramiden



- 10 Spielersteine in den 5 Spielerfarben (je 1 Bietstein und 1 Zählstein)



- 1 Amun-Re-Tempel



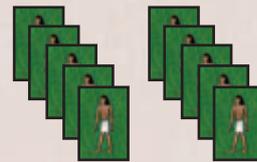
- 1 Pharao für den Startspieler



- 15 Provinz-Marker in den 5 Spielerfarben (je 3)



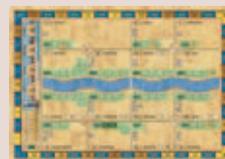
- 45 Bauern



- 5 Übersichtskarten



- 1 Spielplan



- Spielregel

Vorbereitung

Vor der ersten Partie müssen die Pappteile aus den Stanzbögen herausgebrochen werden. Die beiden Aufsteller Amun-Re-Tempel und Pharao werden aus jeweils 2 Teilen ineinander gesteckt.



- Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.
- Aus den **Machtkarten** wird für jeden Spieler **1 Karte Baumeister** herausgesucht, die jeder auf die Hand bekommt. Die restlichen Machtkarten werden gemischt und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Die **15 Provinzkarten** werden gemischt und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Alle **Pyramiden, Bauern und Bausteine** werden neben den Spielplan gelegt.
- **Jeder Spieler erhält 2 Spielersteine, 3 Provinz-Marker einer Farbe, 1 Übersichtskarte, Goldkarten im Wert von 20 und 1 “-3”-Karte.** Jeder Spieler legt einen seiner Spielersteine als Zählstein auf das Feld 0 der Zählleiste des Spielplans.
- Der älteste Spieler sortiert die **Goldkarten** nach den verschiedenen Werten und verwaltet sie während des gesamten Spiels. Bei weniger als 5 Mitspielern kommen die übrigen Karten “-3” zurück in die Schachtel. Sie werden nicht mehr gebraucht.
- Der **Amun-Re-Tempel** wird auf das Feld links neben der Tempelleiste gestellt.
- Der älteste Spieler bekommt den **Pharao** und wird zum **Startspieler** der ersten Runde.

Die Details des Spielplans und wann sie gebraucht werden

Symbol und Name der Provinz	Gratismachtkarte	Gratisbaustein	Gratismachtkarte und Gratisgold
			

Phase 1 und 2

Machtkarten (zum Kauf)	Anbaubetriebe (für Bauern)	Flaches Land (für Pyramiden)	Preistafel
			

Phase 3

AMUN-RE Tempelleiste

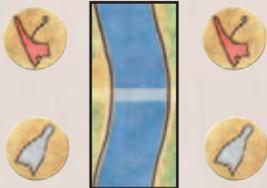


Feld zum Abstellen des Amun-Re-Tempels

Phase 4

2 Bauern (BAHARYA)	Einkommen (immer)	Einkommen (nicht immer)
		

Phase 5

Tempel in der Provinz	Unter-/Oberägypten Trennungsstrich	Zählleiste
		

Phase 6

Spielverlauf

Das Spiel ist in **2 Spielhälften** geteilt - in das alte und das neue Königreich.

Jede der beiden Spielhälften besteht aus **3 Runden**. Eine Runde läuft in **5 bzw. 6 Phasen** ab:

Phase 1: Aufdecken der Provinzkarten

Phase 2: Erwerb der aufgedeckten Provinzen

Phase 3: Aktionen der Spieler (Kauf und Einsatz von Machtkarten, Bauern und Bausteinen)

Phase 4: Das Opfer für Amun-Re

Phase 5: Die Ernte und weitere Einnahmen

Phase 6: Die Wertung (**nur am Ende der 1. und der 2. Spielhälfte**)

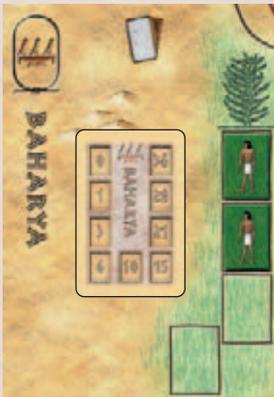
Nach 3 Runden endet das alte Königreich, und es erfolgt eine Wertung. Dann werden im neuen Königreich noch einmal 3 Runden gespielt. Es erfolgt erneut eine Wertung, nach der das Spiel endet.

1. Spielhälfte - Das alte Königreich

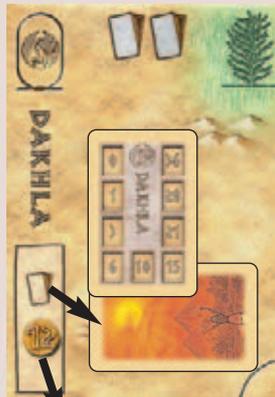
Phase 1: Aufdecken der Provinzkarten

Der Startspieler zieht vom Stapel mit den 15 Provinzkarten **so viele Karten wie Spieler teilnehmen** und legt diese auf den Spielplan in die Provinzen gleichen Namens. In manche Provinzen werden zusätzlich zur Provinzkarte noch **Gratismachtkarten** (BUTO, DAKHLA, EDFU, THEBES - 2 Stück), **Gratisbausteine** (ABYDOS, MEMPHIS - 2 Stück) oder **Gratisgold** (DAKHLA - 12 Gold) platziert. Gratismaterial gibt es nur in den Provinzen, in denen ein Kasten abgebildet ist. Die Gratismachtkarten werden verdeckt vom Stapel gezogen und auch verdeckt unter die Provinzkarte geschoben. Die Gratisbausteine und das Gratisgold werden vom allgemeinen Vorrat genommen und in die Provinzen gelegt.

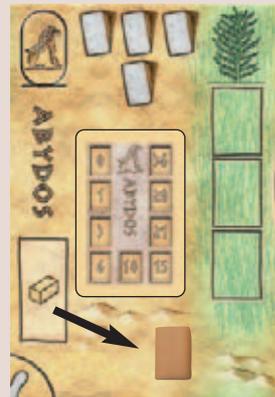
Beispiel - Folgende 4 Provinzkarten werden aufgedeckt und in die Provinzen gleichen Namens gelegt (4-Personenspiel).



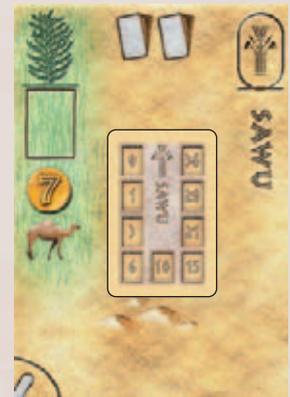
In der Provinz BAHARYA befinden sich bereits 2 aufgedruckte Bauern. Hier gibt es kein Gratismaterial (kein Kasten mit Gratismaterial vorhanden).



In die Provinz DAKHLA werden 12 Gratisgold und verdeckt 1 Gratismachtkarte gelegt.



In die Provinz ABYDOS wird ein Gratisbaustein gelegt.



In die Provinz SAWU wird wie in BAHARYA kein Gratismaterial gelegt.

Phase 2: Erwerb der aufgedeckten Provinzen

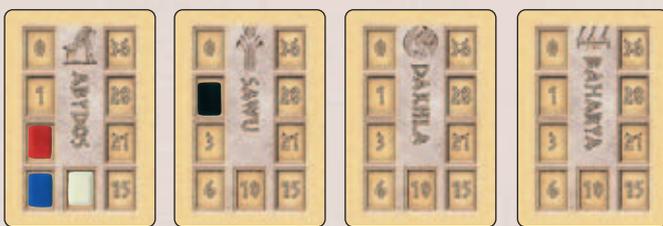
Jeder Spieler erwirbt genau 1 Provinz. Wie geht das vor sich?

Der Startspieler nimmt seinen Bietstein und legt diesen auf ein Zahlenfeld seiner Wahl in eine der aufgedeckten Provinzkarten. Damit hat er ein Gebot abgegeben. Die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder hat dabei folgende 2 Möglichkeiten:

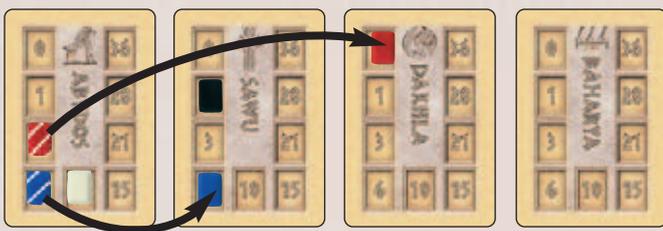
- Entweder er legt seinen Bietstein auf ein beliebiges Zahlenfeld einer Provinzkarte, auf der noch kein anderer Bietstein liegt.
- Oder er legt seinen Bietstein auf eine Provinzkarte, auf der bereits ein oder mehrere Bietsteine anderer Spieler liegen. Dann muss er den Bietstein auf ein höheres Zahlenfeld setzen als der derzeit Höchstplatzierte.

Ist jeder Spieler einmal an der Reihe gewesen, wird überprüft, ob einer oder mehrere Spieler überboten wurden. Ist dies **nicht** der Fall, so ist das Bieten beendet und jeder Spieler kann seine Provinz in Besitz nehmen. Wurde aber mindestens ein Spieler überboten, so geht das Bieten weiter. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler, der überboten wurde, nimmt seinen Bietstein und legt diesen auf eine **andere Provinzkarte**. Er darf seinen Bietstein **nicht auf der gleichen Provinzkarte** ablegen und muss auf der neuen Provinzkarte wiederum den bislang Höchstplatzierten (falls vorhanden) übertreffen. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, wobei Spieler, die nicht überboten wurden, ausgelassen werden. Erst wenn auf jeder Provinzkarte genau ein Bietstein liegt, kann jeder Spieler seine Provinz in Besitz nehmen.

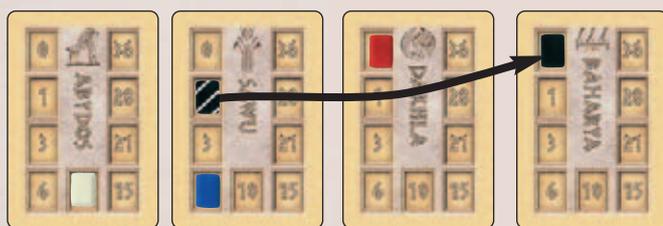
Beispiel



In der 1. Bietrunde hat **Rot** begonnen und seinen Bietstein auf das **Zahlenfeld 3** in ABYDOS gelegt. **Schwarz** hat sich für das **Zahlenfeld 1** in SAWU entschieden. **Blau** überbietet **Rot** in ABYDOS und legt seinen Bietstein dort auf das **Zahlenfeld 6**. **Weiß** überbietet seinerseits **Blau** und legt seinen Bietstein auf das **Zahlenfeld 10** in ABYDOS.



In der 2. Bietrunde ist nun **Rot** an der Reihe und muss sich für eine andere Provinzkarte entscheiden. Er setzt seinen Bietstein auf das **Zahlenfeld 0** in DAKHLA. Jetzt ist **Blau** am Zug. Er setzt seinen Bietstein auf das **Zahlenfeld 6** in SAWU und überbietet damit **Schwarz**.



In der 3. Bietrunde muss **Schwarz** eine neue Provinz wählen. Er entscheidet sich für BAHARYA und setzt seinen Bietstein dort auf das **Zahlenfeld 0**. Nun liegt auf jeder Provinzkarte genau 1 Bietstein, und die Bietrunde ist beendet. Jeder Spieler bezahlt sein Gebot und hat damit 1 Provinz erworben.

Weiß bezahlt 10 Gold, **Blau** bezahlt 6 Gold, **Rot** und **Schwarz** bezahlen nichts.

Die Spieler zahlen das gebotene Gold an die Bank und nehmen ihre Bietsteine zu sich zurück. Die Provinzkarten werden auf einen offenen Ablagestapel neben den verdeckten Stapel der Provinzkarten gelegt. Jeder Spieler legt einen seiner **Provinz-Marker** auf das **Symbolfeld** der Provinz, die er erworben hat. Liegen in der Provinz **Gratismachtkarten** oder **Gratisgold**, so nimmt der Spieler diese auf die Hand. Liegen in der Provinz **Gratisbausteine**, so bleiben diese in der Provinz liegen. Der Spieler kann sie in Phase 3 zum Bau von Pyramiden benutzen.

Ein Spieler darf nicht höher bieten als er bezahlen kann. Passiert dies trotzdem, muss der betreffende Spieler alle seine Goldkarten abgeben, und die Bietrunde wird wiederholt.



Hinweis: In Phase 2 können die Machtkarten **“Bietblockade”** und **“Überbieten in gleicher Provinz”** eingesetzt werden (siehe Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12).

Phase 3: Aktionen der Spieler (Kauf und Einsatz von Machtkarten, Bauern und Bausteinen)

Beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler nun die folgenden 3 Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durchführen: **Machtkarten, Bauern und Bausteine kaufen und einsetzen**. Ein Spieler führt seine Aktionen komplett durch. Dann kommt der nächste im Uhrzeigersinn an die Reihe. Ein Spieler kann auch weniger als 3 Aktionen oder gar keine Aktion durchführen.

Beim Kauf gelten stets die gleichen Preise: **1 Teil einer Sorte (Karte, Bauer oder Baustein) kostet 1 Gold, 2 Teile kosten 3 Gold, 3 Teile kosten 6 Gold usw. (siehe Preistafel auf dem Spielplan)**. Es dürfen auch mehr als 7 Teile gekauft werden (8 Teile = 36 Gold, 9 Teile = 45 Gold, 10 Teile = 55 Gold, usw.).

Beispiel



2 Machtkarten
kosten 3 Gold.



4 Bauern
kosten 10 Gold.



3 Bausteine
kosten 6 Gold.

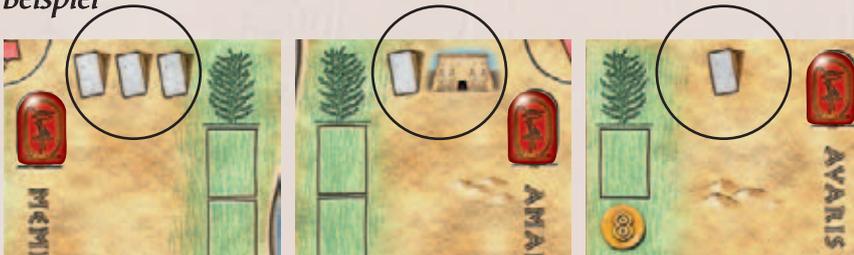
Der Spieler bezahlt insgesamt 19 Gold.

Aktion a: Machtkarten kaufen und einsetzen

Der Spieler **kann** Machtkarten kaufen. Gekaufte Machtkarten können ab sofort eingesetzt oder für spätere Runden aufgehoben werden. Die Machtkarten enthalten stets positive Aktionen, die **in bestimmten Phasen** des Spiels angewandt werden können. Wie und wann Machtkarten eingesetzt werden können, wird auf Seite 12 ausführlich beschrieben.

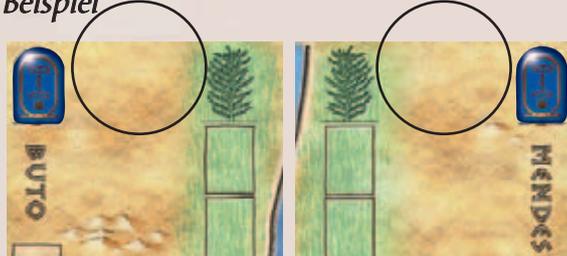
Wie viele Machtkarten kann ein Spieler erwerben? Die höchste Anzahl der Machtkarten (Kartenlimit), die in einer seiner Provinzen am oberen Rand abgebildet ist, gibt an, wie viele er höchstens kaufen kann.

Beispiel



Rot besitzt nach der 3. Runde die Provinzen MEMPHIS, AMARNA und AVARIS. Er darf bis zu 3 Machtkarten erwerben, da MEMPHIS mit 3 Machtkarten das höchste Kartenlimit aufweist.

Beispiel



Blau besitzt nach der 2. Runde die Provinzen BUTO und MENDES und darf gar keine Machtkarten kaufen, da in beiden Provinzen am oberen Rand keine Machtkarten abgebildet sind (Kartenlimit 0).

Die Spieler dürfen immer beliebig viele Machtkarten auf der Hand halten. Wird 1 Machtkarte eingesetzt, wird sie auf einen offenen Ablagestapel neben den Machtkartenstapel gelegt.

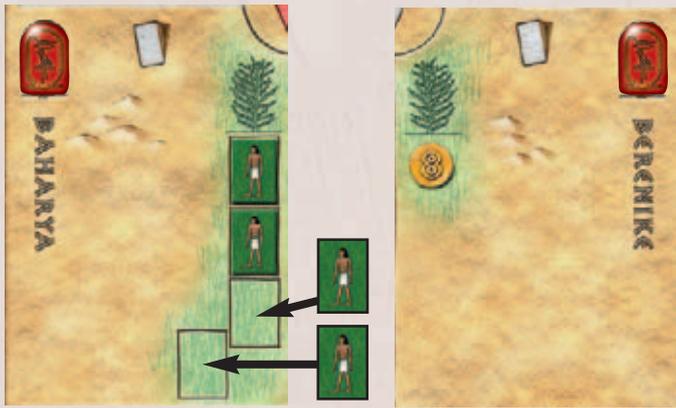
Die Spieler dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spiels Machtkarten abwerfen. Für 1 Machtkarte, die man auf den offenen Ablagestapel abwirft, bekommt man 1 Gold aus der Bank.

Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, werden die gespielten Machtkarten gemischt und wieder als verdeckter Stapel zum Nachziehen bereitgelegt.

Aktion b: Bauern kaufen und einsetzen

Der Spieler **kann** Bauern kaufen, die bei der Ernte Gold bringen. Kauft er welche, **muss** er sie sofort einsetzen. Er gibt an, wie viele Bauern er kaufen möchte und bezahlt den Preis laut Preistafel dafür. Dann kann er sie beliebig auf seine Provinzen verteilen. In jede Provinz dürfen allerdings nur so viele Bauern gelegt werden, wie freie Anbaugelände vorhanden sind. **Ausnahme: "Gratisbauer"** (siehe Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12).

Beispiel



Rot besitzt die Provinzen BAHARYA und BERENIKE. In keiner dieser beiden Provinzen liegen bislang Bauern. In BAHARYA sind allerdings bereits 2 Bauern aufgedruckt, die **Rot** nicht mehr kaufen muss. Er kauft 2 Bauern, zahlt dafür 3 Gold an die Bank und legt die 2 Bauern nach BAHARYA. In BERENIKE darf er keinen Bauern platzieren, da in dieser Provinz keine Anbaugelände liegen. **Ausnahme:** Spielt **Rot** die Machtkarte "Gratisbauer", so darf er diesen nach BERENIKE setzen und legt ihn dort auf das flache Land.



Hinweis: An dieser Stelle kann die Machtkarte "Gratisbauer" eingesetzt werden (siehe Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12).

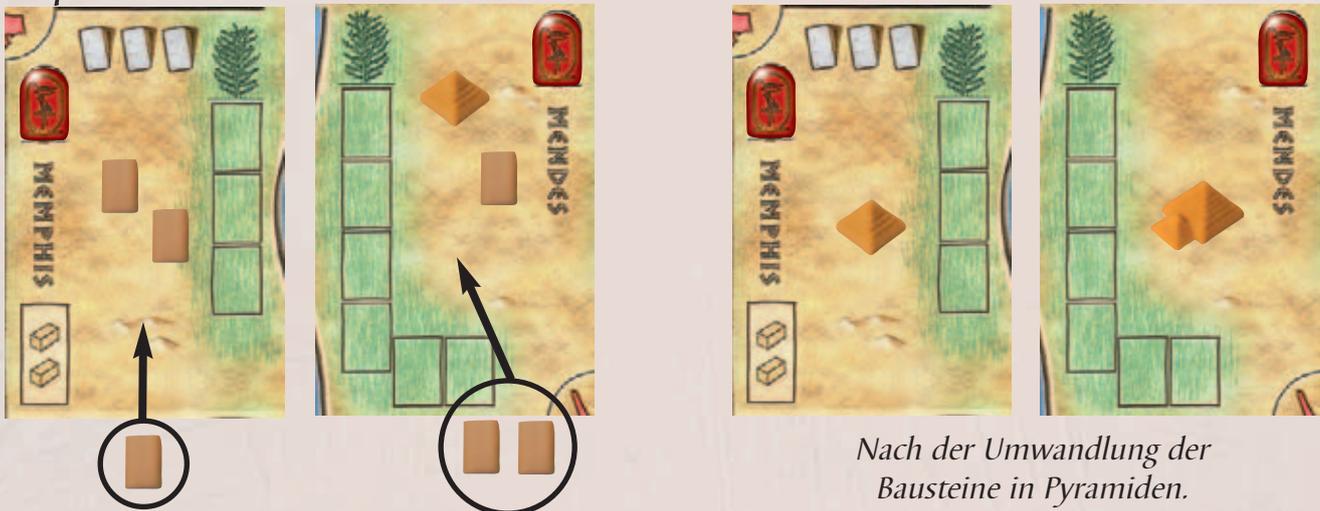
Aktion c: Bausteine kaufen und einsetzen

Der Spieler **kann** Bausteine kaufen, um daraus Pyramiden zu errichten, die bei den beiden Wertungen des Spiels Punkte bringen.

Kauft der Spieler Bausteine, **muss** er sie sofort einsetzen. Er gibt an, wieviele Bausteine er kaufen möchte und bezahlt den Preis laut Preistafel dafür. Dann kann er sie beliebig auf seine Provinzen verteilen.

Immer dann, wenn ein Spieler in eine Provinz einen 3. Baustein legt, werden die 3 Bausteine zurück in den Vorrat gegeben und sofort durch eine Pyramide ersetzt. Errichtet ein Spieler in einer Provinz eine 2. Pyramide, so können die beiden Einzelpyramiden durch eine Doppelpyramide ersetzt werden, solange diese noch vorrätig sind. Pyramiden und Bausteine dürfen nicht von einer Provinz in eine andere verschoben werden.

Beispiel



Nach der Umwandlung der Bausteine in Pyramiden.

In der Provinz MEMPHIS liegen bereits 2 Bausteine, in der Provinz MENDES 1 Pyramide und 1 Baustein. **Rot** kauft 3 Bausteine (und bezahlt dafür 6 Gold). 1 Baustein legt er nach MEMPHIS. Dort liegen jetzt 3 Bausteine, die er sofort durch 1 Pyramide ersetzt. Die 2 anderen Bausteine legt er nach MENDES und hat dort nun ebenfalls 3 Bausteine. Er ersetzt auch sie durch 1 Pyramide (die beiden Einzelpyramiden kann er durch 1 Doppelpyramide ersetzen).



Hinweis: An dieser Stelle kann die Machtkarte "Baumeister" eingesetzt werden (siehe Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12).

Phase 4: Das Opfer für Amun-Re



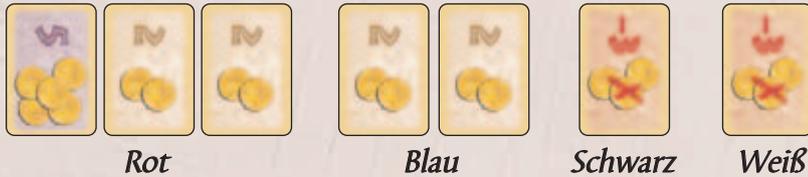
Tempelleiste

Nun verlangt Amun-Re sein Opfer. Je nach Höhe des Opfers wird die Ernte besser oder schlechter ausfallen. Wie geht das Opfer vor sich?

Jeder Spieler muss 1 oder mehrere seiner Goldkarten oder die "-3" aus seiner Hand auswählen und verdeckt vor sich hinlegen. Die "-3" kann nur alleine gespielt werden! (Ausnahme: "Opferkorrektur") Um die Mitspieler über die Anzahl der gelegten Karten im Unklaren zu lassen, kann man sie mit der Hand zudecken. Alle anderen Gebote, die aus versehen gemacht werden, gelten als "-3".

Nun decken die Spieler ihre Goldkarten auf. Die Summe aller Goldkarten (dazu gehören auch die "-3"-Karten) ergibt die Höhe des Opfers. **Der Amun-Re-Tempel wird auf das Feld der Tempelleiste gesetzt, das der Opfersumme entspricht.**

Beispiel



Die Opfergebote:

Rot	9 Gold
Blau	4 Gold
Schwarz	- 3 Gold
Weiß	- 3 Gold

Das gesamte Opfer beträgt 7 Gold



Das Opfer von 7 Gold liegt im Bereich 3 ↔ 12.

Der Amun-Re-Tempel wird auf das **Feld 2 der Tempelleiste** gesetzt, da das Opfer von 7 Gold im Bereich von 3 ↔ 12 liegt.

Amun-Re belohnt nun die Spieler, die ihm die besten Opfer bringen, mit **Machtkarten, Bauern und Bausteinen**. Der Spieler mit dem **höchsten Gebot** darf sich **3 Teile** aussuchen, wobei er zwischen Machtkarten, Bauern und Bausteinen frei wählen darf (er kann z.B. 2 Bausteine und 1 Bauern nehmen oder 3 Machtkarten). Danach darf sich der Spieler mit dem **zweithöchsten Gebot 2 Teile** nehmen, dann dürfen **alle anderen Spieler**, die **keine "-3"** gespielt haben, noch **1 Teil** nehmen. Bei **Gleichstand** zwischen mehreren Spielern ist immer der Startspieler im Vorteil bzw. der erste betroffene Spieler, der im Uhrzeigersinn auf den Startspieler folgt.

Ein Spieler, der eine "-3" gelegt hat, bekommt in keinem Fall ein Teil. (Er hat Amun-Re 3 Gold aus dem Opfer gestohlen.) Er erhält **3 Gold** aus der Bank.

Besonderheiten beim Aussuchen der Teile:

- Nimmt ein Spieler **Machtkarten**, so ist er in diesem Fall nicht an das Kartenlimit seiner Provinzen gebunden.
- Nimmt ein Spieler **Bauern**, so muss er sie auf freie Anbaugelände seiner Provinzen legen. Die Machtkarte "Gratisbauer" darf jetzt nicht eingesetzt werden!
- Nimmt ein Spieler **Bausteine**, so muss er sie sofort in eine oder mehrere seiner Provinzen legen. Liegen dann in einer Provinz 3 oder mehr Bausteine, so muss er 3 davon sofort in eine Pyramide umwandeln. Die Machtkarte "Baumeister" darf jetzt nicht eingesetzt werden!

Der Spieler, der das höchste Opfer geboten hat, wird zum **neuen Startspieler** und bekommt den Pharaon. Haben alle Spieler "-3" geboten, wechselt der Startspieler nicht. Das geopfert Gold wird in die Bank gelegt.



Hinweis: In Phase 4 kann die Machtkarte "**Opferkorrektur**" eingesetzt werden. Sie wird hier ausführlicher erklärt (siehe aber auch Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12).

Wie wird sie gespielt und was bewirkt sie?

Der Spieler legt die "**Opferkorrektur**" zusammen mit seinen gewählten Goldkarten oder der "-3" verdeckt vor sich hin (das ist die einzige Ausnahme zur Regel, dass die "-3" nur alleine gespielt werden darf). Nach der Ermittlung der Opfersumme sagt jeder Spieler, der eine "**Opferkorrektur**" gespielt hat, beginnend beim Startspieler, ob er das gesamte Opfer um 3 Gold erhöhen oder verringern will. Entsprechend verändert sich die Höhe des Opfers.

Achtung: Die "**Opferkorrektur**" bezieht sich immer auf das gesamte Opfer und erhöht oder verringert **nicht** das Gebot des Spielers, der die "**Opferkorrektur**" einsetzt.

Phase 5: Die Ernte und weitere Einnahmen

Beginnend mit dem Startspieler erhält jeder Spieler Gold aus der Bank. Es gibt **zwei Arten von Einnahmen**: **Ernteerträge** und **weitere Einnahmen**. Ernteerträge gibt es überall dort, wo Bauern sind. Weitere Einnahmen gibt es in den Provinzen, in denen eine Münze mit oder ohne Kamel abgebildet ist. In manchen Provinzen kann es beide Arten von Einnahmen geben (z.B. in ABU).

Ernteerträge:

Ein Spieler bekommt für jeden Bauern in seinen Provinzen so viel Gold, wie der Amun-Re-Tempel auf der Tempelleiste anzeigt.

Weitere Einnahmen:

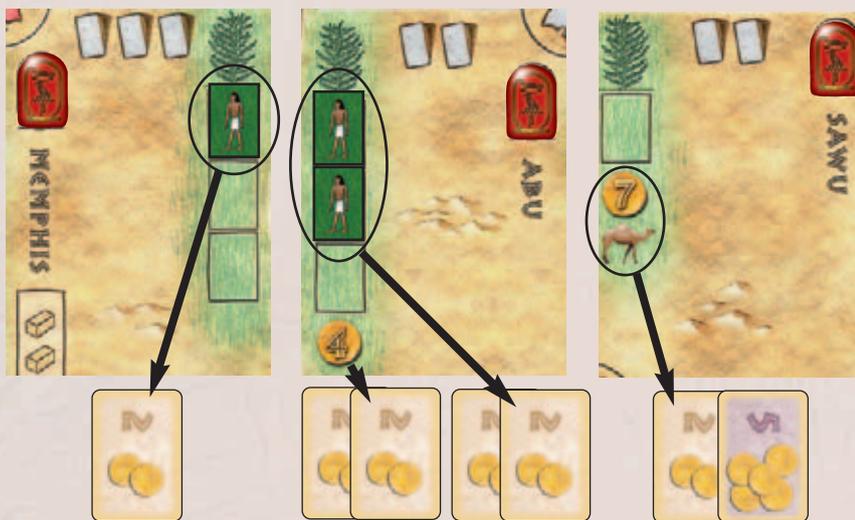
- Die Besitzer der Provinzen ABU, BERENIKE bekommen **immer** 4 bzw. 8 Gold.
- Die Besitzer der Provinzen KHARGA, SAWU, AVARIS bekommen **nur dann** 5 bzw. 7 bzw. 8 Gold, wenn der Amun-Re-Tempel auf dem Feld 1 oder 2 der Tempelleiste steht. Zur Kennzeichnung ist unter dem Gold in diesen Provinzen sowie neben den Tempeln 1 und 2 auf der Tempelleiste ein Kamel abgebildet. (Bei schlechter Ernte haben die alten Ägypter Kamele verkauft.)

Achtung: Diese weiteren Einnahmen erhalten die Besitzer unabhängig davon, ob sie Bauern in den Provinzen haben oder nicht.

Beispiel - Der Amun-Re-Tempel steht auf Feld 2 der Tempelleiste und Rot besitzt die Provinzen MEMPHIS, ABU und SAWU.



Die Position des Amun-Re-Tempels bestimmt den Ernteertrag von **2 Gold pro Bauer**. Außerdem gibt es dadurch in SAWU weitere Einnahmen von **7 Gold (Kamel!)**.



Rot erhält in:

MEMPHIS:

1 Bauer 2 Gold

ABU:

2 Bauern 4 Gold

Weitere Einnahmen 4 Gold

SAWU:

Weitere Einnahmen 7 Gold

Rot erhält

17 Gold



Hinweis: In Phase 5 können die Machtkarten "8 Gold" und "Erntesteigerung" eingesetzt werden (siehe Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12).

Haben alle Spieler ihre Einnahmen erhalten, so beginnt die nächste Runde wieder bei **Phase 1**. Phase 6 wird nur am Ende der 1. und 2. Spielhälfte durchgeführt.

Phase 6: Die Wertung (nur am Ende der 1. und der 2. Spielhälfte)

Alle Spieler erhalten **Punkte**, die auf der Zählleiste markiert werden.

Punkte gibt es für Folgendes:

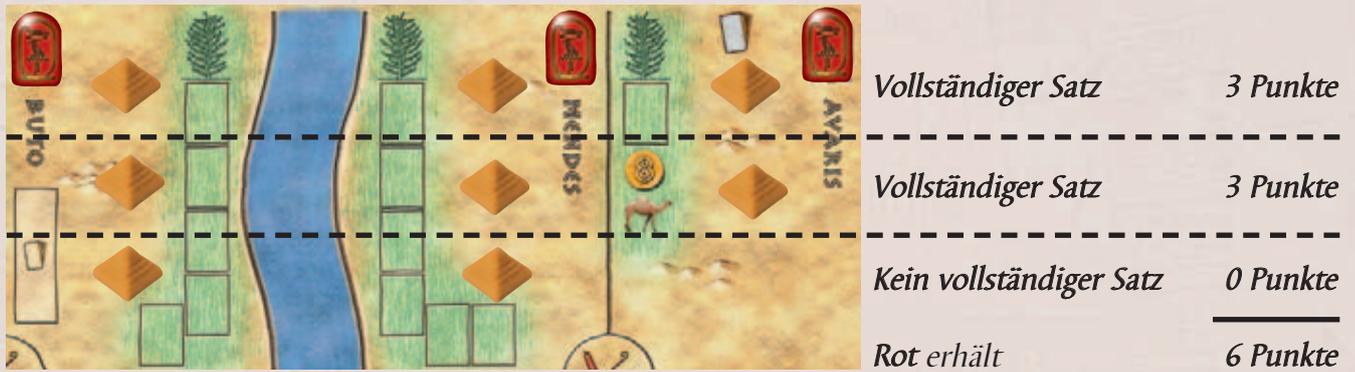
1. Für die Pyramiden:

Jede Pyramide bringt 1 Punkt.



2. Für vollständige Sätze von Pyramiden:

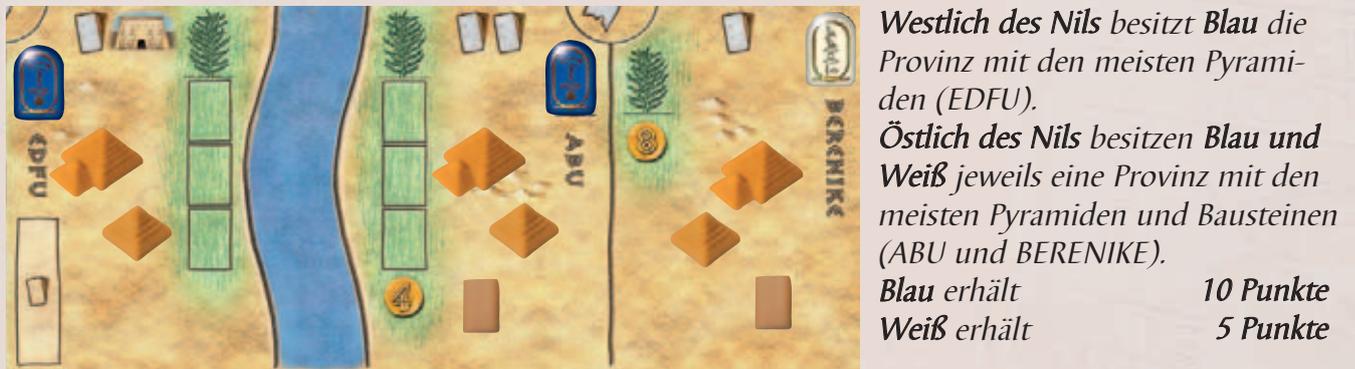
1 vollständiger Satz von Pyramiden (=je 1 Pyramide in jeder der 3 Provinzen eines Spielers) bringt 3 Punkte. Jeder weitere vollständige Satz von Pyramiden bringt ebenfalls 3 Punkte.



(Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind im Beispiel keine Doppelpyramiden abgebildet.)

3. Für die Provinz mit den meisten Pyramiden sowohl westlich wie auch östlich des Nils:

Die Besitzer der Provinz erhalten 5 Punkte. Stehen in mehreren Provinzen die meisten Pyramiden, zählen zusätzliche Bausteine, die in diesen Provinzen liegen. Herrscht auch hier Gleichstand zwischen den beteiligten Spielern, erhalten alle beteiligten Spieler jeweils 5 Punkte.



4. Für Tempel in den Provinzen DAMANHUR, EDFU und AMARNA:

Ein Tempel bringt 1, 2, 3 oder 4 Punkte, je nachdem, auf welchem Feld der Tempelleiste der Amun-Re-Tempel am Ende der 1. bzw. 2. Spielhälfte steht.



Schwarz erhält für jeden Tempel in DAMANHUR 3 Punkte.

Er erhält **6 Punkte**

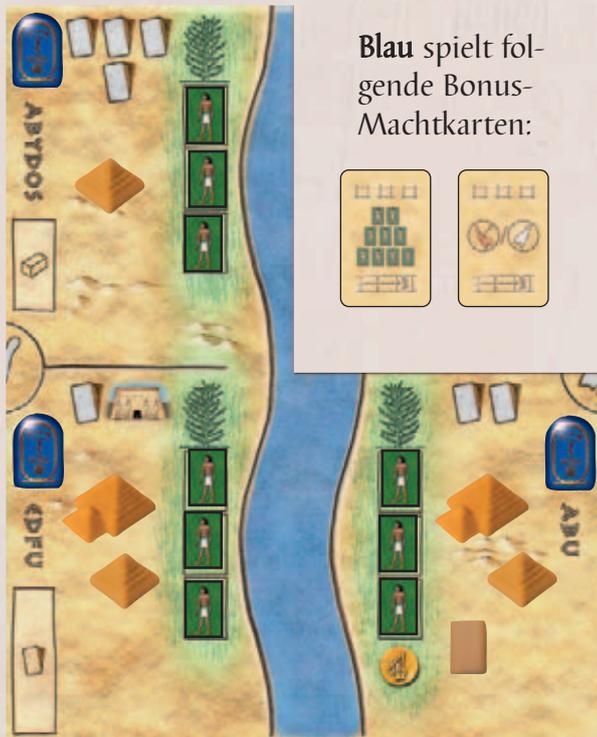
5. Für die Bonus-Machtkarten (siehe Beschreibung der Machtkarten auf Seite 12): Jede dieser Bonus-Machtkarten bringt 3 Punkte, wenn ihre Bedingung erfüllt ist.

6. Für Gold (das Gold wird nur am Ende der 2. Spielhälfte, also am Spielende gewertet):

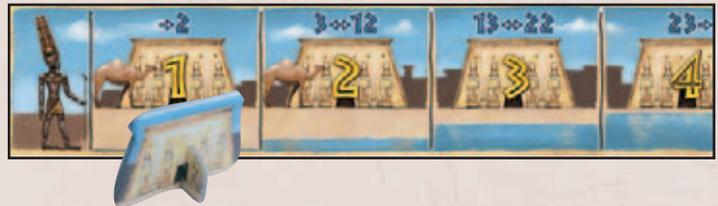
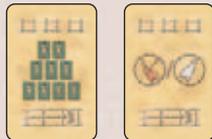
Der Spieler mit dem **meisten Gold** erhält **6 Punkte**, der Spieler mit dem **zweitmeisten Gold** **4 Punkte** und der Spieler mit dem **drittmeisten Gold** **2 Punkte**. Die übrigen Spieler gehen leer aus. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl. Dann entfällt der nächste Rang.

Beispiel - 2 Spieler haben das meiste Gold. Beide erhalten 6 Punkte. Der Spieler mit dem zweitmeisten Gold erhält jetzt nur 2 Punkte.

Beispiel für eine Wertung nach der 2. Spielhälfte



Blau spielt folgende Bonus-Machtkarten:



Blau erhält folgende Punkte:

- zu 1. Er hat 7 Pyramiden gebaut. 7 Punkte
- zu 2. Er hat 1 vollständigen Satz Pyramiden. 3 Punkte
- zu 3. Er hat westlich und östlich des Nils die Provinz mit den meisten Pyramiden. 10 Punkte
- zu 4. In EDFU steht 1 Tempel. Der Amun-Re-Tempel steht auf Feld 1 der Tempelleiste. 1 Punkt
- zu 5. Er spielt 2 Bonus-Machtkarten, deren Bedingungen erfüllt sind (siehe S.12). 6 Punkte
- zu 6. Wir nehmen an, dass er das wenigste Gold in einem 4-Personen-Spiel hat. 0 Punkte

Blau erhält

27 Punkte

Zwischen dem alten und neuen Königreich

Nach der Wertung der 1. Spielhälfte nehmen die Spieler alle ihre **Provinz-Marker** vom Spielplan zurück. Zudem werden **alle Bauern** vom Spielplan entfernt und in den Vorrat gelegt. Die Pyramiden und die Bausteine bleiben liegen, wo sie sind. Sie werden beim Kauf der Provinzen im neuen Königreich mit erworben.

Alle im alten Königreich aufgedeckten Provinzkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel für das neue Königreich bereitgelegt. **Achtung:** Die im alten Königreich nicht gespielten Provinzkarten (nur bei 3 oder 4 Spielern) kommen auch im neuen Königreich nicht zum Einsatz und werden in die Schachtel zurückgelegt.

2. Spielhälfte - Das neue Königreich

Der Ablauf entspricht ganz genau dem des alten Königreichs. Der Startspieler beginnt die 1. Runde des neuen Königreichs wieder mit Phase 1.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach der Phase 6 der 2. Spielhälfte, also nach insgesamt 6 Spielrunden.

Der Spieler, dessen Stein auf der Zählleiste am weitesten vorne steht, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Pyramiden. Danach entscheidet die Anzahl der Bausteine. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Beschreibung der Machtkarten

Allgemein und zusätzlich zu den bereits geschilderten Bedingungen gilt für den Einsatz der Machtkarten Folgendes:

- Sie dürfen nur in der **angegebenen Phase** eingesetzt werden.
- Sie können **jederzeit** in der Bank **gegen Gold eingetauscht** werden (jede Karte bringt 1 Gold).
- Es dürfen **nie 2 identische Karten von einem Spieler gleichzeitig** eingesetzt werden.

Beispiel - In Phase 3 (Aktionen der Spieler) setzt ein Spieler einen "Baumeister" ein und wandelt 2 Bausteine in eine Pyramide um. Er hat auf der Hand einen weiteren "Baumeister". Diesen kann er jetzt nicht einsetzen, auch nicht in einer anderen Provinz.

Beispiel - In Phase 6 (Wertung) setzt ein Spieler den "Bauernbonus" ein. Er hat auf der Hand einen weiteren "Bauernbonus". Diesen darf er jetzt nicht spielen, wohl aber andere Bonus-Machtkarten.



Bietblockade (2x): Andere Spieler müssen beim Überbieten dieses Spielers mindestens 2 Stufen höher auf der Provinzkarte bieten. Wechselt der Besitzer die Provinzkarte, so gilt diese Regel auch für die neue Provinz. **Einsatz: Phase 2** (Erwerb der aufgedeckten Provinzen).



Überbieten in gleicher Provinz (2x): Der Spieler darf andere Spieler auf der gleichen Provinzkarte überbieten. Er muss also beim Überbieten die Provinzkarte nicht wechseln. **Einsatz: Phase 2** (Erwerb der aufgedeckten Provinzen).



Gratisbauer (5x): Der Spieler erhält vom Vorrat einen Bauern gratis. Er muss ihn auf das flache Land in einer eigenen Provinz seiner Wahl legen. **Einsatz: Phase 3** (Aktionen der Spieler).



Baumeister (8x): Der Spieler benötigt in einer Provinz nur 2 Bausteine, um 1 Pyramide zu errichten. **Einsatz: Phase 3** (Aktionen der Spieler).



Opferkorrektur (4x): Damit kann die Opfersumme um 3 nach oben oder unten korrigiert werden. **Einsatz: Phase 4** (Das Opfer für Amun-Re). Weitere Beschreibung siehe auch Seite 8!



8 Gold (3x): Der Spieler legt die Karte in eine eigene Provinz seiner Wahl und erhält 8 Gold. Allerdings entfallen dann Ernteerträge und weitere Einnahmen für diese Provinz. **Einsatz: Phase 5** (Die Ernte und weitere Einnahmen).



Erntesteigerung (5x): Der Spieler legt die Karte in eine eigene Provinz seiner Wahl. Der Ernteertrag in dieser Provinz wird pro Bauer um 1 erhöht. **Einsatz: Phase 5** (Die Ernte und weitere Einnahmen).



Machtkartenbonus (2x): Hat ein Spieler mindestens 7 Machtkarten (Machtkarten am oberen Rand + Gratismachtkarten) in seinen 3 Provinzen abgebildet, erhält er 3 Punkte. **Einsatz: Phase 6** (Die Wertung).



Bauernbonus (2x): Hat ein Spieler mindestens 9 Bauern in seinen Provinzen, erhält er 3 Punkte. **Einsatz: Phase 6** (Die Wertung).



Provinzbonus Unter-/Oberägypten (2x): Liegen alle 3 Provinzen eines Spielers in Unterägypten oder liegen alle 3 Provinzen eines Spielers in Oberägypten, so erhält er 3 Punkte. **Einsatz: Phase 6** (Die Wertung).



Provinzbonus Nilseite (2x): Liegen alle 3 Provinzen eines Spielers westlich des Nils oder liegen alle 3 Provinzen eines Spielers östlich des Nils, so erhält er 3 Punkte. **Einsatz: Phase 6** (Die Wertung).



Provinzbonus Nilufer (2x): Liegen alle 3 Provinzen eines Spielers am Nil oder liegen alle 3 Provinzen eines Spielers nicht am Nil, so erhält er 3 Punkte. **Einsatz: Phase 6** (Die Wertung).



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner und Schorsch. Ein ganz besonderer Dank geht an Markus Welbourne für seine Zusammenarbeit bei der Entwicklung dieses Spiels und an Dieter Hornung für seinen unermüdlichen Einsatz zur Optimierung des Spiels.

© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet unter:
www.hans-im-glueck.de