

AN DEN UFERN DES NILS

von
Hanno und Wilfried Kuhn

SPIELREGEL

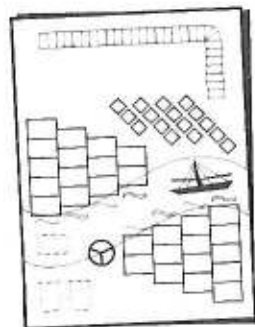


An den Ufern des Nils



Von Hanno und Wilfried Kuhn

Das spannende Spiel im Alten Ägypten. Für 2 bis 5 Spieler



Das Tal der Könige war Segen und Fluch seiner Bewohner. Der Boden war fruchtbar und selbst Dürreperioden konnten kaum Schaden anrichten. Ironischerweise kam in dieser Wüstengegend die größte Gefahr vom Wasser - wenn der Nil über seine Ufer trat.

Um dieses Ringen mit der Natur dreht sich alles im Spiel. Ebbe und Flut machen den Spielern zu schaffen, während sie säen und ernten. Vor allem heißt es, seine Waren zum richtigen Zeitpunkt zum Markt zu tragen und an den Mann zu bringen. Wer alle Widrigkeiten übersteht, hat gute Chancen zu gewinnen.

Das Spielmaterial



- 1 Spielplan
- 30 Wüstenkärtchen
- 45 Wasserkärtchen
- 75 Fruchtmarker in 5 Farben
(je Farbe 5 x Flachs, 4 x Getreide,
3 x Traube, 2 x Zwiebel, 1 x Aubergine)
- 5 Übersichtskarten für den Rundenablauf
- 5 Spielfiguren
- 3 Abdeckstreifen bei weniger als 5 Spielern
- 1 Obelisk
- 1 Markierungsstein für Ebbe und Flut
- 1 Säule aus Holz für den Startspieler

Das Spielziel

Die Spieler versuchen, auf den sich durch Ebbe und Flut ständig wandelnden Anbaufeldern, Feldfrüchte anzubauen und durch den Verkauf der reifen Früchte möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Die Varianten

Aktion Nilferd

Erscheint beim Entfernen und Aufdecken der Wasser- und Wüstenkärtchen ein Nilferd, wird eine Extra-Phase angeboten, bei der ein Spieler 3 AP gewinnen kann.

Dazu nimmt jeder Spieler eine beliebige Anzahl von Fruchtmarkern aus seinem Vorrat verdeckt in die Hand. Nach dem gleichzeitigen Öffnen der Hände addiert jeder die Anzahl der Früchte aus seiner Hand mit der Anzahl seiner im Schiff befindlichen Früchte. Wer die höchste Summe hat, erhält den Extrazug. Bei einem Gleichstand erhält der Spieler den Extrazug, der mehr Früchte in die Hand genommen hat. Bei erneutem Gleichstand verfällt der Extrazug.

Der Spieler, der den Extrazug gewinnt, verliert alle Früchte aus seiner Hand in das Schiff. Der Extrazug wird vom entsprechenden Spieler nach den bekannten Regeln sofort ausgeführt und die drei AP eingesetzt. Danach setzt der Startspieler seine Aktivitäten fort.

Bestimmung des Startspielers

Zur alternativen Bestimmung des Startspielers vor Spielbeginn nimmt jeder Spieler verdeckt eine beliebige Anzahl von Früchten in die Hand. Gleichzeitig werden die Hände geöffnet. Der Spieler mit den meisten Früchten wird Startspieler. Bei einem Gleichstand können die beteiligten Spieler zusätzlich erneut verdeckt Früchte bieten. Bei erneutem Gleichstand wird der Startspieler z.B. per Würfel bestimmt. Alle gebotenen Früchte (sowohl vom Gewinner als auch von den Verlierern) werden in das Schiff gelegt. Wird diese Variante gespielt, legt keiner der Spieler mehr zu Beginn zwei Früchte ins Boot.

Saatgut-Kauf

Ein Spieler kann auch gegnerische Marker aus dem Schiff kaufen. Dies kostet allerdings 2 AP je Marker. Das Saatgut wandert dann in den Vorrat des betreffenden Spielers. Diese Variante erlaubt es einem Spieler, das Spielende zu verzögern.

Joker - alternativer Einsatz

Durch Abgabe eines Jokers kann ein Spieler während seines Zuges eine im Markt liegende, minderwertige Frucht umdrehen, so daß die Frucht-Seite wieder nach oben zeigt. Eine verfaulte Frucht kann nicht umgedreht werden.

Das Spiel "An den Ufern des Nils" wurde beim "Wettbewerb für Spieleautoren um den Erfinderpreis des Hippodice Spieleclub e.V. 1992" entdeckt.

© ABACUSSPIELE Verlags KG, 63303 Dreieich, Germany, 1994



Die Ereignisse

Im folgenden finden sich Erläuterungen zu den einzelnen Ereignissen. Auf einem Teil der Kärtchen findet sich neben einer Abbildung auch ein **Pfeil**. Jedesmal wenn der Startspieler ein Kärtchen mit Pfeil vom Plan nimmt und aufdeckt, wird zusätzlich auch **der Ebbe/Flut-Marker** um einen Bereich weitergeschoben.

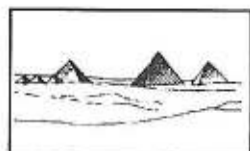


Fäulnis



Ereignis Fäulnis

Zeigt die Rückseite des Wüsten- oder Wasserkärtchens eine oder mehrere Palmen, so stellen sich einige der Fruchtmarker in den Marktzeilen als minderwertig heraus. Die Anzahl der Palmen auf der Karte gibt vor, in welcher Marktzeile Früchte betroffen sind. Bei vier Palmen kann der Startspieler eine der vier Marktzeilen auswählen. Bei drei Palmen wählt er aus den drei rechten und bei zwei Palmen aus den beiden rechten Reihen aus. Bei nur einer Palme trifft es auf jeden Fall die ganz rechte Reihe mit den 5 Feldern.



Ereignis Wüste

In der gewählten Reihe sind **genau zwei Früchte** betroffen, der Startspieler entscheidet welche. Marker, die die Frucht-Seite zeigen, werden auf die Saatgut-Seite gedreht und gelten als angefault und somit minderwertig. Marker die bereits die Saatgut-Seite zeigen, werden um 45° gedreht und gelten als total verfault. Verfaulte Früchte können nicht weiter faulen. Nur jede verfaulte Frucht wird mit **einem Minuspunkt** bei der Wertung angerechnet.



Ereignis Nilpferd

Der Startspieler muß immer eine Marktzeile auswählen, auch wenn seine eigenen Früchte betroffen sein sollten. Falls möglich, ist es auch erlaubt, eine leere Reihe zu wählen, um zum Beispiel eigene Marker vor Fäulnis zu schützen.

Wüste

Erscheint das Symbol Wüste, wird ein Wüstenkärtchen vom Stapel genommen und in derselben Reihe der Anbaufelder, wo auch das Wasserkärtchen entfernt wurde, plaziert. Dabei wird das Kärtchen direkt an die Wüste angelegt, bzw. an bereits liegende Wüstenkärtchen. Liegen dort 1 oder 2 Fruchtmarker, kommen diese in das Schiff.

Nilpferd

Bei einem Nilpferd, unabhängig davon, ob es im Wüstensand steht oder im Wasser liegt, wird die Variante "Aktion Nilpferd" gespielt. Im Grundspiel hat dieses Ereignis keine Auswirkungen.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt einen Abschnitt des Nils. **Das große Boot** auf der rechten Seite des Flusses dient im Spielverlauf als Ablage für die verkauften Früchte. Hier kann auch neues Saatgut erworben werden.

Das andere Ende des Nils zeigt das **Ablagefeld für verbrauchte Wasserkärtchen**.

Der dreigeteilte Kreis dient als **Anzeiger für Ebbe und Flut**.

Zu beiden Seiten des Flusses befinden sich die **Anbaufelder**, je 4 Reihen mit 2, 3, 4 und 5 Feldern.

Im oberen Teil des Planes erkennt man die **vier Marktstände** mit einmal 3, zweimal 4 und einmal 5 Ablageplätzen für die Früchte.

Darüber liegt die **Wertungsleiste** mit insgesamt 30 Abschnitten.

Im unteren Teil des Planes befinden sich zwei Kästchen zur **Ablage der Wüstenkärtchen**.



Die Anbaufelder



Die Fruchtmarker

Die Vorbereitungen

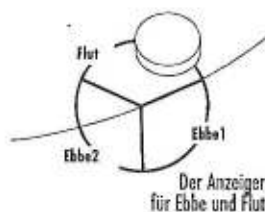
1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Abhängig von der Spieleranzahl werden mit den Abdeckstreifen einige Anbaufelder für den gesamten Spielverlauf zugedeckt:

- 2 **Spieler** - Zwei 2er und eine 3er Reihe der Anbaufelder werden mit Abdeckplättchen belegt.
- 3 **Spieler** - Zwei 2er Reihen werden abgedeckt.
- 4 **Spieler** - Eine 2er Reihe wird abgedeckt.
- 5 **Spieler** - Keine Felder werden abgedeckt.

2. Jeder Spieler erhält ein **Übersichtskärtchen**, die **15 Fruchtmarker** einer Farbe und den farblich passenden **Spielstein**. Alle Marker werden auf die Saatgut-Seite gedreht.

3. Alle **Spielsteine** werden auf das erste Feld der Wertungsleiste bei den Marktständen gesetzt. Der **Obelisk** wird auf das Feld am anderen Ende der Leiste gestellt. Der **kleine Marker** wird im Ebbe/Flut-Anzeiger im Feld "Flut" plaziert.

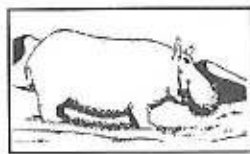
4. Die **30 Wüstenkärtchen** werden verdeckt gemischt. Drei beliebige, an die Wüstenregion angrenzende Anbaufelder (mit 1 oder 2 Palmen), werden mit je einem Wüstenkärtchen belegt. Jeder Spieler erhält **zwei Wüstenkärtchen**, die er im weiteren Spielverlauf als Joker einsetzen kann (siehe unter "Die Joker"). Die übrigen Wüstenkärtchen werden als verdeckter Stapel auf eines der Ablagefelder gelegt.



Der Anzeiger für Ebbe und Flut



Wüstenkarte (Rückseite)



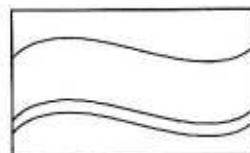
Wüstenkarte: Ereignis (Vorderseite)

5. Die **45 Wasserkärtchen** werden verdeckt gemischt (Wellensymbol nach oben) und vollständig an die Spieler ausgeteilt. Das überzählige Kärtchen bei 2 oder 4 Spielern wird ganz aus dem Spiel genommen. Keiner der Spieler darf sich seine Wasserkärtchen ansehen! Schließlich bildet jeder Spieler aus seinen Wasserkärtchen zwei etwa gleichhohe Stapel, die er verdeckt vor sich ablegt.

Achtung! Im gesamten Spielverlauf müssen die Rückseiten der beiden oben liegenden Karten der Stapel für alle Mitspieler gut zu erkennen sein. Jeder Spieler darf immer nur die beiden oben liegenden Karten seiner Stapel kennen. Es ist nicht erlaubt, weiter unten liegende Rückseiten anzusehen.

6. Der älteste Spieler wird zum ersten Startspieler ernannt und stellt die große Holzsäule vor sich ab.

Vor der ersten Runde



Wasserkarte: Wellen (Rückseite)



Wasserkarte: Ereignis (Vorderseite)

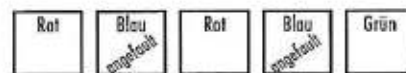
Ausgehend vom Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn, legt jeder Spieler zuerst zwei beliebige seiner **Fruchtmarker auf das Boot** im Fluß. Danach legt jeder **ein Wasserkärtchen** auf ein freies Anbaufeld. Dabei ist zu beachten, daß beim Anlegen der Kärtchen die Wellensymbole im Nil oder von bereits liegenden Kärtchen übereinstimmen ("Domino-Prinzip").

An eine einzelne Welle (im Nil oder von liegenden Kärtchen) darf nur ein Kärtchen mit ebenfalls einer einzelnen Welle angelegt werden. An eine doppelte Welle darf nur eine doppelte Welle angelegt werden. An Kartenseiten, die keine Welle zeigen, kann kein Kärtchen mehr angelegt werden. Hier kann das Wasser keine weiteren Felder mehr überschwemmen. Auf jedem Feld darf nur ein Kärtchen liegen.

Nachdem jeder Spieler eines seiner Wasserkärtchen gelegt hat, legt der Startspieler einen beliebigen seiner **Fruchtmarker als Saatgut** und einen als **reife Frucht** in beliebige Anbaufelder. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und plazieren ebenfalls ein Saatgut und eine reife Frucht.

Achtung! Auf Anbaufelder, die mit Wüsten- oder Wasserkärtchen abgedeckt sind, dürfen niemals Marker gelegt werden. In jedem Anbaufeld dürfen höchstens zwei Marker liegen. Kein Spieler darf mehr als einen Marker im selben Feld liegen haben.

Beispiele für die Wertung:



Plaziert wurden Rot, Blau, Rot, Blau und Grün. Blau erhält 3 Punkte, Rot nur 2 Punkte, da der letzte blaue Marker frischer als der letzte Rote ist.

Grün erhält nur 1 Punkt, da Grün nur einen einzigen Marker plaziert hat.



Plaziert wurden Rot, Grün, Gelb, Blau und Weiß. Weiß erhält 3 Punkte, da sein Marker als letzter gelegt wurde. Blau erhält 2 Punkte, da sein Marker als vorletzter plaziert wurde. Da der gelbe Marker verfault ist, bekommt Grün noch 1 Punkt. Rot erhält keinen Punkt, Gelb bekommt zwar einen Minuspunkt, zieht aber auf der Wertungsleiste nicht rückwärts.



Plaziert wurden Blau, Blau und Rot. Da die beiden blauen Marker verfault sind erhält Rot die vollen 6 Punkte!

Für jede **verfaulte Frucht** (siehe auch "Die Ereignisse") in einer gewerteten Reihe wird vom Gewinn des betroffenen Spielers in dieser Marktreihe 1 Punkt abgezogen.

Für jeden Siegpunkt wird der Spielstein der entsprechenden Farbe auf der Wertungsleiste um ein Feld vorgesetzt (Bei negativen Siegpunkten bleibt der Spielstein stehen). Die gewerteten Früchte werden von den Marktreihen in das Schiff gelegt und können als Saatgut wieder gekauft werden. Bei mehr als einer Wertung wird nacheinander gewertet, trotzdem kommen alle Früchte gemeinsam ins Schiff.

Befinden sich **vor einer Wertung** noch Fruchtmarker auf dem Schiff, werden diese ganz aus dem Spiel entfernt. Für jede entfernte Farbe (**nicht für jeden Marker!**) wird der Obelisk ein Feld vorgesetzt. Bei fünf Spielern kann der Obelisk in einer Runde also nur um maximal fünf Felder vorgesetzt werden.



Spielende und Sieg

Das Spiel endet sofort, wenn sich nach Wertung aller Marktreihen der Obelisk und einer oder mehrere der Spielsteine auf demselben Feld der Wertungsleiste treffen oder aneinander vorbeiziehen. Es gewinnt der Spieler, dessen Spielstein die meisten Felder zurückgelegt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt jeweils der Spieler, von dem weniger Fruchtmarker aus dem Spiel entfernt wurden.



Saatgut kaufen

Für einen AP darf man einen seiner Marker aus dem Boot nehmen und als neues Saatgut vor sich ablegen.

Der Joker



Wüstenkärtchen im Besitz der Spieler gelten als Joker. Für die Kosten eines AP kann ein Spieler einen Joker vom Stapel der Wüstenkärtchen kaufen. Pro Runde darf jeder Spieler aber nur einen Joker erwerben.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, erhält er für jeden Joker den er abgibt, einen zusätzlichen Aktionspunkt. Dabei darf ein Spieler beliebig viele Joker einsetzen. Eingesetzte Joker werden auf den Ablagestapel gelegt. Das Ereignis des Wüstenkärtchen hat in diesem Fall keine Bedeutung.

Phase 3 - Startspielerwechsel

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, gibt der alte Startspieler die Holzsäule an den linken Nachbarn weiter, der dadurch zum Startspieler der neuen Runde wird.

Phase 4 - Die Wertung

Der neue Startspieler prüft, ob mindestens eine der vier Marktreihen voll belegt ist. Ist dies der Fall, wird **jede volle Marktreihe** der Reihe nach ausgewertet. In jeder vollen Marktreihe werden **immer 6 Siegpunkte** vergeben und an höchstens drei der beteiligten Spieler verteilt. Verfaulte Früchte belegen einen Marktplatz, zählen aber bei Mehrheitsbestimmungen nicht mit.

Hat **ein Spieler** die Marktreihe nur mit eigenen Fruchtmarkern gefüllt, erhält er 6 Punkte.

Haben **zwei Spieler** eine Marktreihe gefüllt, gibt es 4 und 2 Punkte. Der Spieler mit den meisten Markern erhält 4 Punkte, der andere Spieler 2 Punkte.

Haben **drei oder mehr Spieler** die Marktreihe gefüllt, gibt es 3, 2 und 1 Punkt. Der Spieler mit den meisten Markern in der Reihe erhält 3 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten Markern 2 Punkte und der Spieler mit den drittmeisten Markern erhält 1 Punkt.

Gibt es bei einer Punktzahl einen **Gleichstand** an Markern, gewinnt immer der Spieler, der den letzten Marker plaziert hat. Zuletzt plazierter Marker gelten **immer** als frischer und somit beehrter (selbst, wenn sie schon angefault sein sollten).

Der Spielablauf

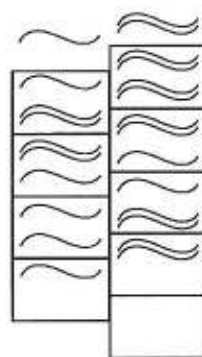
Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die jeweils aus vier Phasen bestehen und auf den Übersichtskärtchen aufgeführt sind.

Phase 1 - Ebbe oder Flut

Die Phase 1 wird immer nur vom aktuellen Startspieler ausgeführt. Abhängig von der jeweiligen Ebbe- oder Flutphase werden Wasserkärtchen vom Plan genommen oder auf den Plan gelegt. Zu Spielbeginn liegt der Ebbe/Flut-Marker im Bereich Flut.

Flut

Liegt der Marker im Bereich Flut, muß der Startspieler nacheinander **genau zwei Wasserkärtchen** nach den Regeln, wie unter "Vor der ersten Runde" beschrieben, anlegen. Dabei hat der Startspieler maximal drei seiner Kärtchen für die Flut-Phase zur Auswahl: Die beiden Kärtchen, die oben auf seinen Stapeln liegen und das Kärtchen, das erscheint, sobald das erste Wasserkärtchen gelegt wurde.



Wasserkarten werden immer nach dem "Domino-Prinzip" angelegt

Werden beim Plazieren von Wasserkärtchen **Fruchtmarker überschwemmt**, werden diese sofort in das Boot auf dem Nil gelegt. In seltenen Fällen ist es durchaus möglich, daß der Startspieler eigene Marker überschwemmen muß.

Wird beim Plazieren eines Wasserkärtchens ein auf dem Plan liegendes **Wüstenkärtchen überschwemmt**, so wird dieses Kärtchen umgedreht und das betreffende Ereignis sofort ausgeführt (siehe unter "Die Ereignisse"). Danach legt der Startspieler das Wüstenkärtchen vor sich ab und kann es später als Joker wieder einsetzen.

Die Flut-Phase endet, sobald ein Startspieler kein Wasserkärtchen mehr legen kann. Der Ebbe/Flut-Marker wird dann sofort in den Bereich "Ebbe 1" geschoben.

Konnte der Startspieler nur ein einziges Wasserkärtchen legen, beginnt erst der nächste Startspieler mit der Ebbe-Phase. Kann der Startspieler gar kein Wasserkärtchen legen, schiebt er den Marker auf "Ebbe 1" und geht sofort zur Ebbe-Phase über.



Ebbe

Liegt der Ebbe/Flut-Marker im Bereich "Ebbe 1" oder "Ebbe 2", muß der Startspieler der Reihe nach **zwei Wasserkärtchen** von den Anbaufeldern nehmen. Jedes entfernte Wasserkärtchen wird sofort aufgedeckt und das entsprechende Ereignis ausgeführt (siehe unter "Die Ereignisse"). Anschließend legt der Spieler das Wasserkärtchen auf den Ablagestapel.

Die Ebbe-Phase endet, sobald der Startspieler kein Wasserkärtchen mehr entfernen kann, oder wenn der Ebbe/Flut-Marker durch Ereignisse ("Pfeile") wieder im Bereich "Flut" liegt.

Konnte der Startspieler nur ein Wasserkärtchen entfernen, wird der Marker sofort in den Bereich "Flut" geschoben und der nächste Startspieler beginnt wieder mit der Flut-Phase. Kann der Startspieler gar kein Wasserkärtchen entfernen, schiebt er den Marker in den Bereich "Flut" und geht sofort zur Flut-Phase über.

Achtung! Ein Startspieler kann immer nur in einer Phase aktiv sein, entweder in der Flut- oder in der Ebbe-Phase.

Phase 2 - Die Spieleraktionen

In dieser Phase hat jeder Spieler drei Aktionspunkte (kurz: AP) zur freien Verfügung. Durch die Verwendung von Wüstenkärtchen als Joker, kann pro Kärtchen ein zusätzlicher AP eingesetzt werden. Wenn ein Spieler am Zuge ist, setzt er alle seine AP ein, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Die Reihenfolge und Häufigkeit der Aktionen ist beliebig. Es ist auch erlaubt, AP verfallen zu lassen.

Für Fruchtmarker gilt grundsätzlich: Jeder Marker kann in einer Runde nur einmal aktiv sein. So ist es nicht möglich, ein Saatgut zu säen und sofort wachsen zu lassen.

Säen

Beim Säen wird ein Fruchtmarker der eigenen Farbe mit der Saatgut-Seite nach oben auf ein Anbaufeld des Spielplanes gelegt. In einem freien Feld kostet dies einen AP. Befindet sich bereits ein anderer Marker dort, kostet das Säen zwei AP.

Achtung! Auf Anbaufeldern, die mit Wüsten- oder Wasserkärtchen abgedeckt sind, dürfen niemals Marker gelegt werden. In jedem Anbaufeld dürfen höchstens zwei Marker liegen. Kein Spieler darf mehr als einen Marker im selben Feld liegen haben.

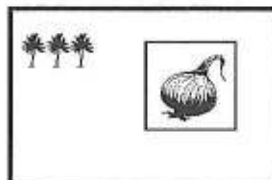


Wachsen

Beim Wachsen dreht man einen eigenen Fruchtmarker in einem Anbaufeld von der Saatgut-Seite auf die Frucht-Seite. Befindet sich der Marker alleine in dem Feld, kostet diese Aktion einen AP. Liegt ein zweiter Spielstein im selben Feld, kostet diese Aktion zwei AP.

Ernten

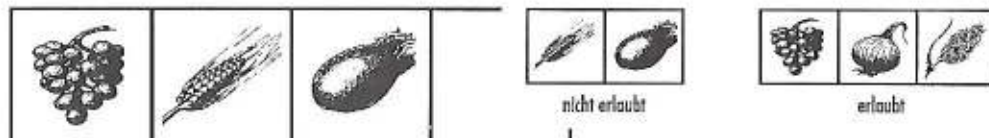
Beim Ernten wird eine eigene reife Frucht (Marker mit Frucht-Seite oben) von dem Anbaufeld genommen und in ein freies Marktfeld gelegt. Befindet sich der Marker alleine in dem Feld, kostet das Herausnehmen einen AP. Liegt ein zweiter Spielstein im selben Feld, kostet das Herausnehmen zwei AP.



Die **Anzahl der Palmen** in einem Anbaufeld gibt die Qualität der reifen Frucht an. Eine Frucht aus einem Anbaufeld mit vier Palmen ist von besonders hoher Qualität und darf in einer beliebigen der vier Marktreihen plaziert werden. Aus einem Feld mit drei Palmen darf die Frucht nur in eine der drei rechten Reihen und aus einem Feld mit zwei Palmen nur in die zwei rechten Reihen gelegt werden. Eine Frucht aus einem Feld mit nur einer Palme ist von minderer Qualität und darf nur in der letzten Marktreihe (siehe Symbole an der Hauswand) plaziert werden.



Ein Fruchtmarker muß immer in das freie Feld einer Reihe gelegt werden, das der Hauswand am nächsten liegt und an bereits liegende Marker angelegt werden. Befinden sich bereits Früchte in einer Marktreihe, so muß sich die hinzukommende Frucht bezüglich ihrer Sorte von den beiden zuletzt gelegten Marker unterscheiden.



Beispiel: In einer Marktreihe liegen bereits eine Traube, ein Getreide und eine Aubergine. In das letzte freie Feld darf weder ein Getreide, noch eine Aubergine gelegt werden. Zwiebel, Flachs oder Traube sind dagegen erlaubt.