

ACCHITTOCCA

Virginio Gigli, Flaminia Brasini,
Stefano Luperto, Antonio Tinto

EGIZIA

IM TAL DER KÖNIGE

2-4 Spieler
Ab 12 Jahren
Ca. 90 Minuten



EGIZIA

Material:

- 1 großer Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 32 Schiffe in 4 Farben
- 96 Steine in 4 Farben
- 16 Bautrupps-Plättchen in 4 Farben
- 4 Startkarten Steinbruch
- 4 Startkarten Getreide
- 56 Nil-Karten (22x1/2, 22x3/4, 12x5)
- 29 Sphinx-Karten
- 20 Gräber-Plättchen
- 4 Nummern-Plättchen für die Spielerreihenfolge 1,2,3,4
- 1 Wasserring
- 4 Skarabäus-Plättchen

10. Die 4 Skarabäus-Plättchen werden neben dem Spielplan gelegt. Ein Spieler, dessen Zählstein 50 überschreitet, erhält einen Skarabäus.



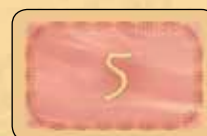
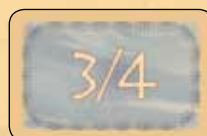
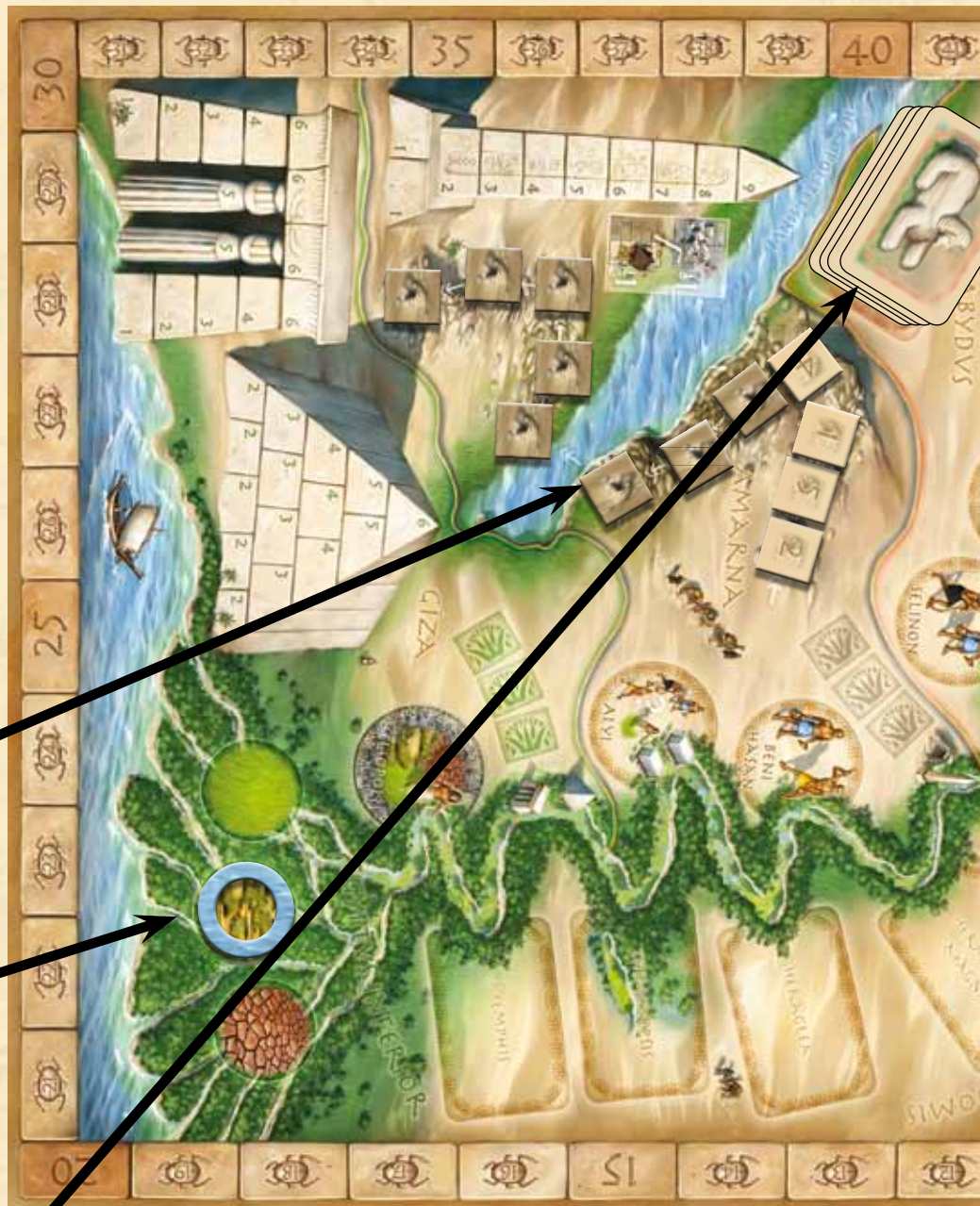
9. Die 20 Gräber-Plättchen werden verdeckt gemischt und auf die 12 Felder der Gräber verteilt. Die restlichen 8 kommen verdeckt in die Schachtel zurück. Die ersten 4 Gräber-Plättchen werden dann aufgedeckt.

8. Der Wasserring wird auf das mittlere der 3 Bewässerungsfelder auf dem Spielplan gelegt.

7. Die Sphinx-Karten werden gemischt und verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt. Jeder Spieler zieht eine Sphinx-Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Er darf die Karte ansehen. Die 3 Stapel mit den Zahlen 1/2, 3/4 und 5 auf den Rückseiten werden ebenfalls getrennt gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gelegt.

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

2. Es werden so viele Nummern-Plättchen benötigt, wie Spieler teilnehmen. Der jüngste Spieler mischt sie verdeckt und teilt jedem Spieler eines aus. Bei weniger als 4 Spielern kommen überzählige Plättchen zurück in die Schachtel.



3. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau einer gewünschten Farbe und legt es vor sich ab.


Jeder Spieler erhält 4 Bautrupps-Plättchen seiner Farbe und legt diese auf sein Spielertableau.

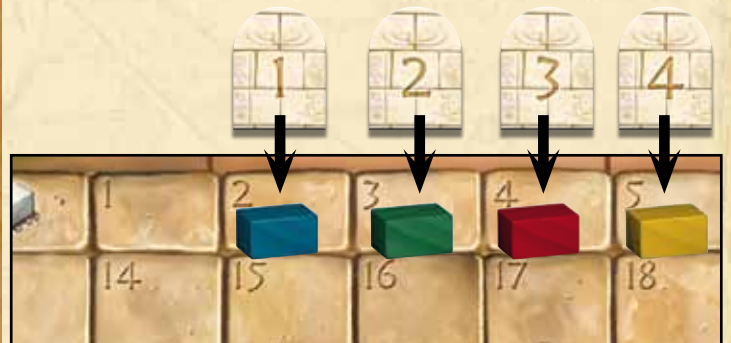


Der Joker-Bautrupps kommt in die untere Reihe auf Feld 2, die 3 anderen Bautrupps auf Feld 1 in der Reihe darüber.

4. Jeder Spieler erhält 8 Schiffe in seiner Farbe und stellt sie vor sich hin.



5. Jeder Spieler erhält 24 Steine in seiner Farbe. Von den 24 Steinen nimmt er 4 Steine weg. Einen Stein legt er auf das Feld 0 der Zählleiste. Der Spieler mit der  setzt sich an die letzte Stelle usw. Einen Stein legt jeder auf das oberste Feld des Steineverkaufs, einen weiteren auf das oberste Feld des Getreidemarktes. Bei beiden spielt die Reihenfolge keine Rolle. Den vierten Stein legt jeder Spieler als Steinemarker auf die Steineleiste seines Spielertableaus wie folgt:



6. Jeder Spieler erhält je 1 Startkarte Steinbruch und 1 Startkarte Getreide, die er offen neben sein Spielertableau legt. Bei weniger als 4 Spielern kommen überzählige Startkarten zurück in die Schachtel.



^ WAS PASSIERT IM SPIEL ^

Egizia dauert 5 Runden. In jeder Runde können die Spieler die Stärke ihrer Bautrupps erhöhen, sich neue Steinbrüche zulegen, Nil- und Sphinx-Karten nehmen und kräftig am Bau von Königsgräbern, Obelisk, Pyramide und Tempel mitarbeiten. Ziel ist es dabei, Punkte zu sammeln. Punkte für das Bauen gibt es sofort, Punkte aus den Sphinx-Karten am Ende des Spiels.

In jeder Runde durchlaufen die Spieler 7 Phasen, dann beginnt die nächste Runde. Wie das Alles im Einzelnen abläuft, wird im Folgenden erläutert.

^ DER ABLAUF EINER RUNDE ^

1. Nil-Karten auslegen
2. Nil befahren
3. Bautrupps ernähren
4. Steine produzieren
5. Bauen
6. Bonus für Mitwirkung an Bauwerken
7. Spielerreihenfolge für die nächste Runde festlegen



1. Nil-Karten auslegen

Zu Beginn jeder Runde werden 10 Karten von einem Stapel der Nil-Karten gezogen und offen auf die 10 Felder des Spielplans gelegt, beginnend beim obersten Feld.

In den Runden 1 und 2 werden die Karten vom Stapel 1/2 gezogen, in den Runden 3 und 4 werden die Karten vom Stapel 3/4 gezogen und in Runde 5 werden die Karten vom Stapel 5 gezogen.

Am Ende der Runden 2, 4 und 5 werden jeweils übrige Karten in die Schachtel zurückgelegt.

2. Nil befahren

Der Spieler mit der Nummer 1 beginnt und setzt eines seiner Schiffe auf ein Feld seiner Wahl. Es folgt der Spieler mit der 2, dann der Spieler mit der 3 und schließlich der Spieler mit der 4. Danach ist wieder der Spieler mit der 1 an der Reihe, der sein 2. Schiff setzt, usw. Auf jedem Feld darf nur 1 Schiff stehen.

Die wichtigste Regel: Ein Spieler muss sein neues Schiff immer weiter flussabwärts einsetzen als seine bereits eingesetzten Schiffe.

Auf die folgenden 3 Arten von Feldern kann ein Spieler sein Schiff setzen:



a. Felder mit Nil-Karten: Der Spieler nimmt sich zunächst die Nil-Karte und stellt eines seiner Schiffe auf das leer gewordene Feld. Danach führt er die Karte aus bzw. legt sie vor sich ab. (Beschreibung der Nil-Karten siehe Seite 10f.)



b. Runde Felder: Der Spieler stellt eines seiner Schiffe auf ein rundes Feld. Dann führt er die entsprechende Aktion des Feldes aus. (Beschreibung der runden Felder siehe Seite 9.)



c. Baufelder: Der Spieler stellt eines seiner Schiffe auf ein freies Baufeld seiner Wahl. Jeder Spieler kann nur je ein Schiff bei Sphinx, Obelisk/Gräbern und Tempel/Pyramide setzen. Ist keines der 3 Felder mehr frei, darf der Spieler sein Schiff daneben setzen und darauf spekulieren, dass in Phase 5 mindestens einer der Mitspieler hier nicht bauen kann oder will (er setzt sein Schiff sozusagen „auf Reserve“).

Den Spielern ist es frei gestellt zu passen. Das bedeutet, es besteht kein Zugzwang in der Phase „Nil befahren“. Hat ein Spieler allerdings einmal gepasst, so darf er nicht wieder in die Phase „Nil befahren“ einsteigen.

Kann oder will kein Spieler mehr ein Schiff setzen, so nehmen die Spieler ihre Schiffe wieder in ihren Vorrat zurück **mit Ausnahme der Schiffe auf Baufeldern**. Diese bleiben auf dem Spielplan stehen.

3. Bautrupps ernähren



Beginnend beim Spieler, dessen Stein auf der Zählleiste ganz vorne liegt, prüft jeder Spieler, ob er seine Bautrupps ernähren kann. Dazu vergleicht er die Stärke seiner Bautrupps mit der Anzahl an Einheiten Getreide (Startkarte Getreide + weitere Getreidefelder + evtl. weitere Nil-Karten). Hat der Spieler mindestens so viel Getreide wie die Stärke der Bautrupps, passiert nichts. Hat der Spieler weniger Getreide, so muss er auf der Zählleiste Punkte abziehen. Dabei darf er auch unter Null kommen. Wie viele Felder er zurückgehen muss, hängt davon ab, wo sein Stein auf dem Getreidemarkt steht. (Zwischen 1-3 Felder pro nicht ernährtem Bautrupps, siehe Beispiel, Seite 5 unten).



Ehe die Ernährung an einigen Beispielen näher erklärt wird, kommt der Wasserring ins Spiel. Sein Standort reguliert, welche Getreidefelder bewässert werden und Getreide für die Ernährung liefern:



Nur die **grünen** Felder liefern Getreide.



Nur die **grünen** und die **gelbgrünen** Felder liefern Getreide.



Alle Getreidefelder liefern Getreide.



Beispiele für die Ernährung:

Die 4 Bautrupps von Blau:



Die 4 Bautrupps haben die Stärken 1, 2, 3, 3, insgesamt also 9.

Die Getreidefelder von Blau:



Der Wasserring liegt:



Alle **grünen** und **gelbgrünen** Felder werden bewässert und liefern Getreide.

Blau hat 2 Getreidefelder, die in diesem Zug beide bewässert werden, und daher Getreide liefern. Mit seinen 11 Getreide kann er seine Bautrupps in der Stärke 9 ernähren.

Die 4 Bautrupps von Rot:



Die 4 Bautrupps haben die Stärken 2, 2, 2, 4, insgesamt also 10.

Die Getreidefelder von Rot:



Der Wasserring liegt:



Nur die **grünen** Felder werden bewässert und liefern Getreide.

Die beiden Getreidefelder von Rot werden zwar bewässert, er könnte damit aber nur seine Bautrupps bis Stärke 8 ernähren. Er gibt die Jederzeit-Getreide-Karte ab (aus dem Spiel). Damit könnte er Bautrupps bis zur Gesamtstärke 12 ernähren, er hat aber nur 10, die überzähligen Getreide verfallen (Rot hätte die Jederzeit-Getreide-Karte nicht verwenden müssen). Dann wäre er auf der Zählleiste zurückgegangen, (siehe nächstes Beispiel).

Die 4 Bautrupps von Grün:



Die 4 Bautrupps haben die Stärken 3, 3, 4, 4, insgesamt also 14.

Die Getreidefelder von Grün:



nicht bewässert

Der Wasserring liegt:



Getreidemarkt



Zählleiste



Grün kann aufgrund der Lage des Wasserrings nur die beiden oberen Getreidekarten verwenden. Sie ernähren Bautrupps bis zur Gesamtstärke 12. Es fehlen also 2 Getreide.

Der grüne Markerstein auf dem Getreidemarkt zeigt, dass Grün für jedes fehlende Getreide 2 Punkte abgeben muss, insgesamt also 4 Punkte. Er geht mit seinem Marker auf der Zählleiste 4 Felder zurück und reiht sich hinter Rot ein.



4. Steine produzieren

Beginnend beim Spieler mit der Nummer 1 muss jeder Spieler seinen Steinemarker auf dem Spielertableau um so viele Steine erhöhen, wie er Steine aus seinen Steinbrüchen erhält. Hätte er mehr als 25 Steine, verfallen die überzähligen.



Beispiel: Rot hat zu Beginn der 4. Phase 1 Stein. Er hat 2 Steinbrüche, die jede Runde insgesamt 5 Steine liefern. Er schiebt seinen Markierungsstein auf Feld 6 vor.

5. Bauen

Nun werden die 3 Bauplätze von oben nach unten abgehandelt.



Allgemein gilt für das Bauen:

- △ Bauen heißt, dass der Spieler Steine seiner Farbe auf freie Felder des Obeliskens, der Pyramide und des Tempels setzt. Bauen heißt auch, dass der Spieler Karten vom Sphinx-Stapel zieht oder sich Gräber-Plättchen nimmt.
- △ Der Spieler benötigt auf jedem Bauplatz 1 Bautrupp und Steine. Er darf pro Bauplatz nur 1 Bautrupp verwenden.
- △ Er muss genau so viele Steine auf seinem Tableau reduzieren, wie er Sphinx-Karten zieht bzw. wie der Wert der besetzten Felder oder der Gräber-Plättchen beträgt (siehe Beispiele).
- △ Er kann jeden Bautrupp in jeder Runde nur 1x benutzen.
- △ Nach Benutzung eines Bautrupps dreht er das Plättchen um und deckt es erst zu Beginn der nächsten Runde wieder auf (d.h., **Bautrupps werden im Gegensatz zu Steinen nicht reduziert, wenn sie verwendet werden**).
- △ Er kann den Joker-Bautrupp nie alleine verwenden. Er kann ihn 1x pro Runde einem anderen Bautrupp zuordnen und muss ihn dann ebenfalls umdrehen.
- △ Verzichtet ein Spieler auf das Bauen, nimmt er sein Schiff einfach von dem Bauplatz zurück und hat damit einen Bauplatz freigemacht. Hat ein Spieler sein Schiff an diesem Bauplatz „auf Reserve“ stehen, darf er jetzt auch bauen.

A. Sphinx-Karten nehmen - 0 oder 1 Karte behalten und für zurück gelegte Karten Punkte vermerken



- △ Der Spieler, dessen Schiff dem Nil am nächsten steht, beginnt:
- △ Er wählt 1 Bautrupp (plus evtl. seinen Joker-Bautrupp).
- △ Er zieht vom Sphinx-Stapel verdeckt maximal so viele Karten, wie sein Bautrupp stark ist, **aber insgesamt höchstens 5**.
- △ Er wählt 1 Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten schiebt er verdeckt unter den Sphinx-Stapel. Er darf auch alle Karten zurück geben.
- △ Für jede zurückgelegte Karte vermerkt er sich sofort einen Punkt auf der Zählleiste.
- △ Er reduziert so viele Steine auf seinem Tableau, wie er Karten gezogen hat und dreht den benutzten Bautrupp um.
- △ Alle Sphinx-Karten zählen erst bei der Schlusswertung.
- △ Dann ist der Spieler an der Reihe, dessen Schiff daneben steht.

Beispiel:



Blau setzt seinen Bautrupp mit Stärke 2 ein. Er zieht die beiden obersten Sphinx-Karten, sieht sie sich an und behält eine davon. Die andere legt er verdeckt zurück unter den Stapel und vermerkt sich auf der Zählleiste sofort 1 Punkt. Dann dreht er den verwendeten Bautrupp um und reduziert seine Steine um 2.



B. Obelisk und Gräber - Punkte vermerken und Getreidemarkt oder Steineverkauf verbessern

- △ Der Spieler, dessen Schiff dem Nil am nächsten steht, beginnt:
- △ Er wählt 1 Bautrupp (plus evtl. den Joker-Bautrupp) mit ausreichender Stärke für sein Bauvorhaben. Die Stärke des Bautrupps muss mindestens so groß sein wie der Wert der Felder, die er bebauen will.
- △ Er setzt 1 oder mehrere Steine auf den Obelisk und/oder nimmt sich 1 oder mehrere Gräber-Plättchen (und setzt auf den freien Platz ebenfalls einen Stein).
- △ Er dreht den benutzten Bautrupp um und reduziert die verbrauchten Steine auf seinem Tableau.
- △ Er vermerkt sich die Punkte auf der Zählleiste und setzt einen seiner Markierungssteine entweder **beim Steineverkauf oder im Getreidemarkt um 1 Feld nach unten**.
- △ Dann ist der Spieler an der Reihe, dessen Schiff daneben steht.



Beispiel:



Rot setzt 2 Steine auf den Obelisk und nimmt sich das 4er-Plättchen von den Gräbern.

Die beiden Felder des Obelisk haben die Werte 1 und 2, das Gräber-Plättchen den Wert 4, zusammen also den Wert 7. Dafür setzt Rot seinen Bautrupp mit Stärke 5 und seinen Joker-Bautrupp mit Stärke 2 ein. Er vermerkt sich auf der Zählleiste sofort 7 Punkte, reduziert seine Steine um 7 und dreht die beiden Bautrupps um.

Allgemein gilt:

Beim **Obelisk** müssen die Spieler die Steine von unten nach oben einsetzen (alle niedrigeren Zahlen müssen besetzt sein, ehe ein nächsthöheres Feld gebaut werden kann).

Bei den **Gräbern** muss ein Spieler das erste offene Plättchen nehmen, dann das zweite usw. Kein Plättchen kann übersprungen werden. Nimmt ein Spieler ein Gräber-Plättchen, deckt er sofort ein weiteres auf, sodass immer 4 Gräber-Plättchen offen liegen.

C. Pyramide und Tempel - Punkte vermerken

- △ Der Spieler, dessen Schiff dem Nil am nächsten steht, beginnt:
- △ Er wählt 1 Bautrupp (plus evtl. den Joker-Bautrupp) mit ausreichender Stärke für sein Bauvorhaben.
- △ Er setzt 1 oder mehrere Steine auf die Pyramide und/oder den Tempel.
- △ Er dreht den benutzten Bautrupp um und reduziert die verbrauchten Steine auf seinem Tableau.
- △ Er vermerkt sich die Punkte auf der Zählleiste.
- △ Ist eine Reihe der Pyramide fertiggebaut, gibt es Bonuspunkte (siehe Beispiel unten).
- △ Dann ist der Spieler an der Reihe, dessen Schiff daneben steht.



Beispiel:



Gelb setzt seinen Bautrupp mit Stärke 3 ein. Er bebaut ein 2er-Feld der Pyramide, da er nur noch 2 Steine zur Verfügung hat. Er vermerkt sich sofort 2 Punkte auf der Zählleiste, reduziert seine Steine auf 0 und dreht den Bautrupp um.



Allgemein gilt:

Beim **Tempel** müssen die Spieler die Steine von unten nach oben einsetzen. Dabei werden die beiden Pfeiler links und rechts einzeln betrachtet (alle niedrigeren Zahlen müssen besetzt sein, ehe ein nächsthöheres Feld gebaut werden kann). Sind die Pfeiler links und rechts gebaut, werden die Säulen gebaut, dann erst die Steine darüber.



Bei der **Pyramide** wird folgendermaßen gebaut:

Der 1. Stein in jeder Reihe muss links eingesetzt werden, dann wird ohne Lücke weiter nach rechts gebaut. Sobald eine Reihe fertig gebaut ist, erhält der Spieler, der die meisten Steine in der Reihe hat, für jeden Stein in dieser Reihe 1 Punkt. Gibt es einen Gleichstand, hat der Spieler die Mehrheit, der von links gesehen, den ersten Stein gesetzt hat.



*Hier kann gebaut werden, obwohl in der untersten Reihe noch Plätze frei sind.



Bonuspunkte für volle Reihen

Gelb vermerkt sich einmalig 2 Punkte.

Grün vermerkte sich einmalig 2 Punkte.



6. Bonuspunkte für Mitwirkung an Bauwerken

Jeder Spieler erhält zusätzliche Punkte, wenn er an den Bauwerken mitgewirkt hat. Mitwirken bedeutet, dass er an jedem Bauplatz, an dem ein Schiff von ihm steht, mindestens 1 Stein verbraucht hat. Jeder Spieler zählt, wie viele Schiffe er auf den 3 Bauplätzen hat. Beginnend beim Spieler, dessen Zählstein vorne liegt, ziehen die Spieler entsprechend der folgenden Tabelle Ihre Steine auf der Zählleiste vor.

1 Schiff	1 Punkt
2 Schiffe	3 Punkte
3 Schiffe	6 Punkte

Danach nehmen die Spieler auch diese Schiffe in ihren Vorrat zurück.

Allgemein zum Zählen der Punkte:

Bei den **Bonuspunkten** und bei den Punkten für die **Schlusswertung** beginnt immer der Spieler, dessen Stein auf der Zählleiste am weitesten vorne liegt. Dann folgt der Spieler, dessen Stein auf dem 2. Platz liegt usw.

Punkte für das Bauen vermerkt sich der jeweilige Spieler sofort.

Gezählt wird in jedem Fall folgendermaßen:

Beispiel:



Rot baut und bekommt 6 Punkte.

Er zieht 6 Felder auf der Zählleiste vor.



Dann baut Blau und bekommt 3 Punkte.

Er zieht 3 Felder auf das gleiche Feld vor, auf dem Rot steht. Er reiht sich hinter Rot ein.

Die Reihenfolge der Zählleiste regelt die Vergabe der Spielerreihenfolge für die nächste Runde.

7. Spielerreihenfolge für die nächste Runde festlegen



Der Spieler, der nun auf der Zählleiste die wenigsten Punkte hat, erhält das Nummern-Plättchen , der Spieler mit den nächstwenigen Punkten erhält die  usw.

Stehen mehrere Spieler auf dem gleichen Feld, so erhält immer der die kleinere Nummer, der weiter hinten auf dem Feld steht, also später dorthin gekommen ist.

Danach beginnt die nächste Runde wieder mit dem Auslegen der Nil-Karten.

Steineverkauf und Getreidemarkt

Steineverkauf: Auf den oberen Feldern des Steineverkauf passiert nichts.

Wer im Laufe des Spiels auf das unterste Feld gelangt, erhält umgehend 3 Steine in seinen Vorrat.

Jedes Mal, wenn ein Stein bereits auf dem untersten Feld steht und weiter nach unten ziehen dürfte, bleibt der Stein dort stehen. Der Spieler erhält aber trotzdem 3 Steine in seinen Vorrat.

Beispiel:



Der Markierungsstein von Rot liegt auf der letzten Stufe. Rot spielt diese Sofort-Karte. Er könnte nun seinen Markierungsstein um 2 Felder nach unten setzen. Da es keine weiteren Felder gibt, lässt er ihn stehen, erhält aber dennoch 6 Steine (2x3 Steine). Er schiebt seinen Markierungsstein auf seiner Steinleiste um 6 Felder weiter. Gleiches gilt bei den Punkten auf dem Getreidemarkt, siehe unten.

Wer auf dem vorletzten oder letzten Feld mit seinem Stein angelangt ist, darf bei Spielende seine restlichen Steine in Punkte umtauschen.

Getreidemarkt: Hier wird die Anzahl der Strafpunkte für Unterversorgung der Bautrupps festgelegt. Auf den beiden untersten Feldern beträgt die Anzahl 1 Strafpunkt. Wer auf das unterste Feld gelangt, erhält ausserdem umgehend 2 Punkte. Jedes Mal, wenn ein Stein bereits auf dem untersten Feld steht und weiter nach unten ziehen dürfte, bleibt der Stein dort stehen, der Spieler erhält aber trotzdem 2 Punkte.



^ SCHLUSSWERTUNG ^

Spieler 4 beginnt und führt die folgenden 3 Schritte durch. Dann ist Spieler 3 an der Reihe usw.

1. Steht der Markierungsstein des Spielers auf einer der unteren beiden Reihen im Steineverkauf, darf er seine restlichen Steine verkaufen. Für je 2 Steine erhält er 1 Punkt, der Rest verfällt. Der Spieler verkauft nicht seine Markierungssteine. Er verkauft die auf der Steinleiste angetragenen Steine.

2. Der Spieler rechnet die Werte seiner Gräber-Plättchen zusammen und erhält entsprechend folgender Tabelle Punkte:

Wert der Gräber-Plättchen	Punkte
1-10	2
11-20	5
21 oder mehr	9

3. Der Spieler überprüft seine Sphinx-Karten, ob er sie werten kann, d.h. ob die Bedingung auf der Karte erfüllt ist, und vermerkt sich die Punkte entsprechend. Beschreibung der Sphinx-Karten siehe Seite 11f.

Wer nun die meisten Punkte gesammelt hat, ist Gewinner des Spiels. Bei Gleichstand gewinnt unter diesen der Spieler, dessen Stein auf dem Punktefeld weiter vorne steht, der also zuerst dorthin gezogen ist.

REGELÄNDERUNGEN BEI 2 ODER 3 SPIELERN:

Bei 2 oder 3 Spielern stehen von den Baufeldern immer nur zwei zur Verfügung.

Das 3. Baufeld wird am besten mit jeweils einem Stein einer nicht benutzten Farbe abgedeckt.

BESCHREIBUNG DER RUNDEN FELDER

BESCHREIBUNG DER NIL-KARTEN



Edfu: Der Spieler, der sein Schiff dorthin stellt, muss seine Markierungssteine auf dem Steineverkauf sowie dem Getreidemarkt um je 1 Feld nach unten rücken.

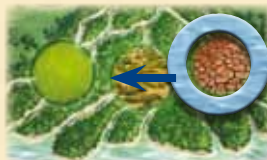
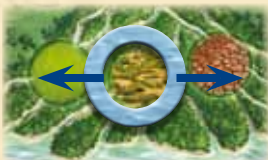


Thebae: Der Spieler, der sein Schiff dorthin stellt, muss beide abgebildeten Bautrupps auf seinem Tableau um je 1 Feld nach rechts rücken.



Passalon: Der Spieler, der sein Schiff dorthin stellt, muss seinen Joker-Bautrupp um 1 Feld nach rechts rücken.

Er kann zusätzlich den Wasserring um 1 Feld nach links oder rechts verschieben. Der Wasserring muss dabei immer über einem der 3 runden Felder liegen.



Nur so möglich



Selinon: Der Spieler, der sein Schiff dorthin stellt, muss beide abgebildeten Bautrupps auf seinem Tableau um je 1 Feld nach rechts rücken.



Beni Hasan: Der Spieler, der sein Schiff dorthin stellt, muss beide abgebildeten Bautrupps auf seinem Tableau um je 1 Feld nach rechts rücken.



Alyi: Der Spieler, der sein Schiff dorthin stellt, muss einen seiner 4 Bautrupps (nach eigener Wahl) nach rechts rücken. Dann erhöht er seinen Steinemarker auf seinem Spielertableau um 2 Steine.



Heliopolis: Funktion genau wie bei Passalon. Zusätzlich gilt: Diese Nil-Karte darf hier nicht eingesetzt werden:



Es gibt 3 verschiedene Sorten von Nil-Karten. Je nach Sorte werden sie in unterschiedlichen Phasen eingesetzt:

Jederzeit:



Der Spieler darf diese Karte jederzeit einsetzen, wenn er an der Reihe ist. Danach legt er sie in die Schachtel zurück.

Permanent:



Diese Karten gelten für das gesamte Spiel und bleiben offen vor dem Spieler liegen. Getreidefelder und Steinbrüche sind auch Permanent-Karten

So-



fort: Der Spieler muss diese Karte sofort und vollständig ausführen. Danach legt er sie in die Schachtel zurück.



Grüne Getreidefelder: Sie sind immer bewässert, liefern daher immer Getreide und ernähren also die Bautrupps immer.



Steinbrüche: Diese geben dem Spieler in jeder Runde Steine. Bei diesem Steinbruch sind es 2.



Gelbgrüne Getreidefelder: Sie ernähren die Bautrupps nur, wenn der Wasserring in der Mitte oder rechts liegt.



Der Spieler kann die Karte bei der Ernährung für 4 Getreide einsetzen.



Braune Getreidefelder: Sie ernähren die Bautrupps nur, wenn der Wasserring ganz rechts liegt.



6+7: Zusätzlich sofort und nur 1x : Markierungsstein auf Steineverkauf bzw. Getreidemarkt um 1 Feld nach unten rücken.

Beispiele: Der Spieler muss beide Bautrupps um 2 Felder nach rechts schieben.

Der Spieler muss seinen Joker-Bautrupp um 2 Felder nach rechts schieben und er kann den Wasserring bis zu 2x verschieben.



8: Zusätzlich sofort, wenn der Spieler die Karte nimmt, und nur 1x: 3 Punkte.



Der Spieler kann bei einem Bau-trupp, den er verwendet, die Stärke 3 dazuzählen.



9: Zusätzlich sofort und nur 1x: Steinemarker auf dem Spielertableau um 4 Steine erhöhen.



Rot kann in jedem Fall bauen.



Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, darf der Spieler ein zweites Schiff setzen.



Der Spieler darf 2 Sphinx-Karten mehr ziehen, maximal aber 5. Er verbraucht für die 2 zusätzlichen Karten keine Steine. Der Spieler muss 1 Schiff am Bauplatz haben und mindestens 1 Bautrupp und 1 Stein einsetzen. Ansonsten kann er die Karte nicht einsetzen.



Der Spieler darf 2 noch nicht genutzte Bautrupps verwenden (plus evtl. Joker-Bautrupp).



Der Spieler darf am Ende der Phase „Nil befahren“ eine der auf dem Nil verbliebenen Karten nehmen.



Der Spieler erhöht seinen Steine-marker auf dem Spielertableau um 6 Steine.



Der Spieler kann jede Runde 2 Steine auf seinem Tableau reduzieren und dafür einen Bautrupp um ein Feld nach rechts rücken. Er kann dies auch **nach** seiner Ernährung machen.



Der Spieler darf bei der Sphinx 2 Karten behalten.





Der Spieler darf 1x pro Runde ein Schiff weiter oben als sein zuletzt gesetztes einsetzen. Danach macht er normal weiter.



Der Spieler darf auf jedem Baufeld, auf dem er ein Schiff stehen hat, dieses an die erste Stelle rücken (gilt auch für Schiffe „in Reserve“). Alle Spieler dürfen bauen.



Der Spieler kann bis zu 10 Steine für 1 Punkt pro Stein verkaufen. Er muss dafür nicht die übliche Steineverkauf-Bedingung erfüllen.



Der Spieler ordnet diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel, wenn er am Zug oder aktiv ist, einem Getreidefeld zu und verbessert damit dieses um eine Stufe für alle Belange im gesamten Spiel.



Der Spieler darf 1x pro Runde eines seiner Schiffe auf ein rundes Feld setzen, auf dem bereits ein Schiff steht (auch ein eigenes). Dies gilt nicht für das allerletzte Nilfeld.



Der Spieler darf jede Runde zu einem Zeitpunkt seiner Wahl einen Bautrupps um ein Feld nach rechts rücken (auch nach der Ernährung).



Der Spieler darf bei der Ernährung Steine in Getreide 1:1 tauschen, um seine Bautrupps zu ernähren (Steine entsprechend reduzieren).



Der Spieler zählt die Karte bei der Schlusswertung zu seinen gesamten Gräber-Plättchen hinzu.



Der Spieler rückt seinen Markierungsstein bei Getreidemarkt bzw. Steineverkauf um 2 Felder nach unten.



Der Spieler muss 2 Bautrupps seiner Wahl auf seinem Tableau um je 1 Feld nach rechts rücken oder einen Bautrupps um 2 Felder.



Der Spieler muss beide abgebildeten Bautrupps auf seinem Tableau um je 1 Feld nach rechts rücken.



Der Spieler erhält für jeden Stein in den abgebildeten Bauwerken 1 Punkt.

^ BESCHREIBUNG DER SPHINX-KARTEN - ZÄHLEN NUR BEI DER SCHLUSSWERTUNG ^

Die Spieler sammeln die Sphinx-Karten verdeckt und versuchen, möglichst viele davon bis zum Spielende zu erfüllen.

Bei diesen Karten muss die Bedingung auf der Karte erfüllt sein, damit der Spieler die Karte werten kann.

...ist gebaut



Ist im Obelisk die 7., 8., 9. Reihe besetzt, erhält der Spieler die angegebenen Punkte. (Es ist dabei unerheblich, ob und wie viele eigene Steine sich im Obelisk befinden).

...ist gebaut



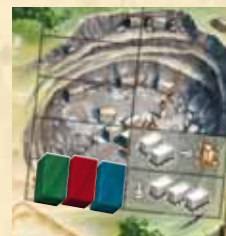
Wenn die vorgegebenen Bedingungen erfüllt sind, erhält der Spieler die angegebenen Punkte. (Es ist dabei unerheblich, ob und wie viele eigene Steine sich im entsprechenden Bauwerk befinden).

...letzte Stufe erreicht



Entsprechend der Tabelle auf der Karte erhält der Spieler Punkte.

Beispiel: Erreichen insgesamt 3 Spieler die letzte Stufe im Steineverkauf, erhält der Spieler 7 Punkte.



Bei diesen Karten muss der Spieler die Bedingung auf der Karte selbst erfüllen, damit er die Karte werten kann.

Du hast mindestens...:



Der Spieler hat mind. 4 eigene Steine im Tempel.



Der Spieler hat mind. 6 bzw. 7 eigene Steine in der Pyramide.



Der Spieler hat mind. 4 bzw. 5 eigene Steine im Obelisk.



Der Spieler hat mind. 2 eigene Steine in jedem Bauwerk.

Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden seiner Steine in den Gräbern.

Du erhältst für...Bautrupps:



Beispiel: Der Spieler erhält 4 Punkte, wenn dieser Bautrupp am Ende des Spiels Stärke 4 hat.

Du erhältst für ertragreichste Steinbrüche und Felder...:



Beispiel: Der Spieler hat diese Sphinx-Karte und die beiden gelbgrünen Felder, die die Summe 11 ergeben. Kein anderer hat mehr. Der Spieler erhält 7 Punkte.

Du erreichst die letzte Stufe bei...:



Der Spieler muss jeweils die letzte Stufe erreichen. Es ist unerheblich, wie viele andere Mitspieler die letzte Stufe erreichen.

Für jede eigene Permanent-Karte 2 Punkte (gilt nicht für Getreidefelder oder Steinbrüche).

Nachdem er sich alle übrigen Punkte gutgeschrieben hat, vermerkt sich der Spieler für je 10 Punkte noch 1 Punkt zusätzlich auf der Zählleiste.

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH



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



Für viele Testrunden bedankt sich die Autoren und der Verlag bei Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner und studiogiocchi.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß

