

Ein Spiel von Wolfgang Panning für 2-4 Personen

Das weite Tal des großen Indus verbirgt aufregende Geheimnisse – entdecken Sie die Zeugnisse der uralten Harappa-Kultur.

Jedes Spiel ist anders, da der Spielplan immer wieder neu zusammengesetzt eine



andere Ausgrabungsstätte ergibt.

Ihr Forscherteam aus Arbeitern, Assistenten und Professoren steht bereit,

die besten Felder zu besetzen. Denn jede Ruine birgt wertvolle Fundstücke.

Spielmaterial

- 64 Spielsteine – stellen die Mitglieder von vier verschiedenen Forscherteams (je 16 in den Farben Blau, Gelb, Grün und Rot) dar. Jedes Team hat
Arbeiter – dünne Holzscheiben,
Assistenten – mittlere Holzscheiben und
Professoren – dicke Holzscheiben.

- 7 grosse und 7 kleine Spielplanteile – zeigen insgesamt 6 verschiedene Arten von Ruinen:
Gebäude – Gräber – Kanäle – Holzwege – Steingassen und Stadtmauern.
Eine Ruine ist ein zusammenhängendes Bauwerk gleicher Art und kann sich über mehrere Spielfelder erstrecken.



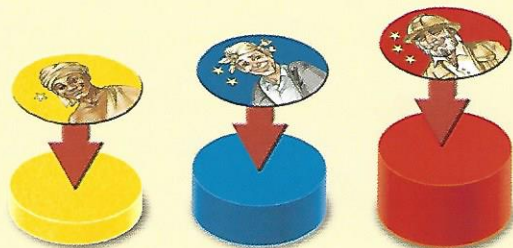
Wer möchte, kann die Holzscheiben mit den farblich passenden Aufklebern versehen.

Dünne Scheiben: Arbeiter (mit 1 Stern)

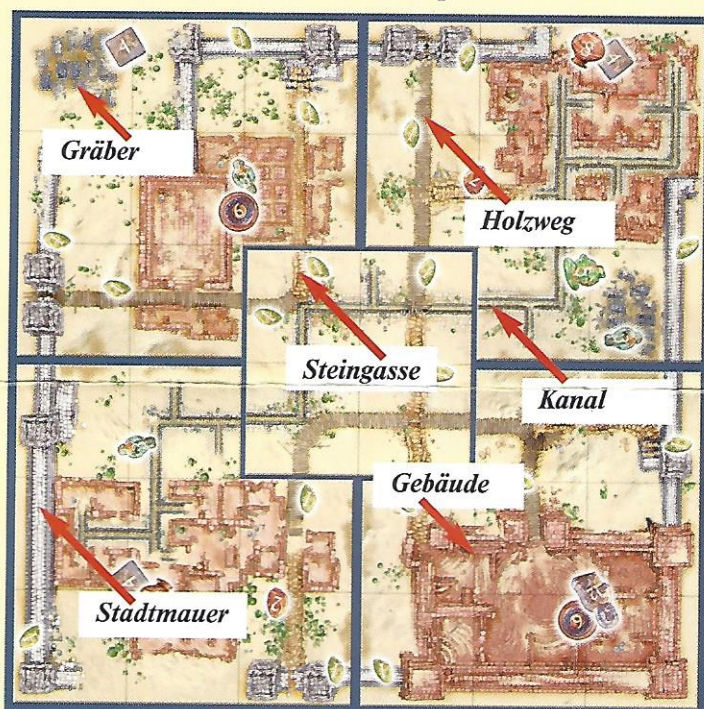
Mittlere Scheiben: Assistenten (mit 2 Sternen)

Dicke Scheiben: Professoren (mit 3 Sternen)

Auf jeden Spielstein kommt nur 1 Aufkleber!



- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Ein kleines Teil und vier grosse Eckteile ergeben zusammengebaut den Spielplan. Er ist in sechs mal sechs quadratische Spielfelder unterteilt.

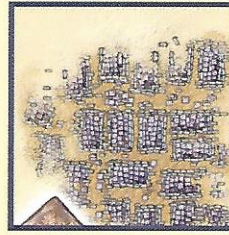
- 8 Rahmenteile – zeigen die 24 Startfelder und stabilisieren den Spielplan. (Siehe Abb. Seite 2)
- 83 Fundstücke – sind auch auf den Ruinen abgebildet. Die Zahl gibt an, wieviel Punkte jedes Fundstück wert ist.



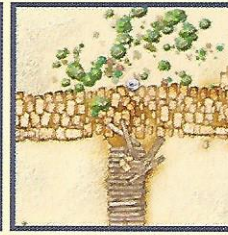
Spielziel

Die Spieler versuchen im Laufe des Spieles mit ihren Forschern in möglichst vielen Ruinen die Mehrheit zu erlangen und zu halten. Spielfelder, die mehr als eine Ruine zeigen, sind besonders interessant, denn ein Forscher kann an dieser Stelle mehrfach Punkte bringen. Sind alle Forscher eingesetzt, werden nun die Fundstücke geborgen. Jede Ruine liefert die aufgedruckten Stücke, die derjenige bekommt, der die meisten Forscher dort stehen hat.

Der Spieler mit den insgesamt wertvollsten Fundstücken hat gewonnen.



*Ein Spielfeld mit
1 Ruine:
- Gräber*



*Ein Spielfeld mit
2 Ruinen:
- Steingasse
- Holzweg*



*Ein Spielfeld mit
3 Ruinen:
- Stadtmauer
- Kanal
- Gebäude*

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel trennen Sie bitte die Spielplan- und Rahmenteile sowie die Fundstücke vorsichtig aus den Stanztableaus.

- Jeder sucht sich ein Forscherteam in einer Farbe aus. Man bekommt – je nach Anzahl der Mitspieler – folgende Spielsteine:

Bei 4 Spielern:

2 Professoren, 4 Assistenten und 6 Arbeiter
(12 Steine).

Bei 3 Spielern:

3 Professoren, 5 Assistenten und 8 Arbeiter
(16 Steine).

Bei 2 Spielern spielt jeder mit 2 Teams:

je 2 Professoren, 4 Assistenten und 6 Arbeiter
pro Farbe (24 Steine).

Diese Steine werden offen bereitgelegt. Die übrig gebliebenen Steine kommen zurück in die Spielschachtel.

- Die Fundstücke werden nach ihrem Wert sortiert und bereitgelegt, ebenso der Würfel.
- Dann wird der Spielplan zusammengesetzt:
Zuerst ein quadratisches Mittelstück, dann vier dazu passende Eckstücke.

Achten Sie auf passende Übergänge, z.B. muss eine Steingasse auch als Steingasse weiterführen.

Zum Schluss kommen noch die Rahmenteile hinzu, auf denen sich die 24 Startfelder für die Forscher befinden.

Die insgesamt vierzehn Spielplanteile ermöglichen eine Vielzahl von abwechslungsreichen Spielplänen.

Auf der folgenden Seite wird gezeigt, wie ein erster **Spielplan** zusammengesetzt und auf welche Startfelder die ersten Spielsteine platziert werden.

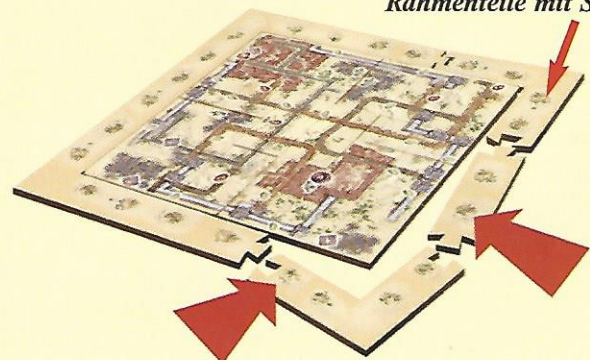
Wie Sie viele weitere Spielpläne zusammenstellen können, erfahren Sie auf Seite 6 im Kapitel „Variabler Spielaufbau“.

*Anmerkung: Wir empfehlen, die leeren Tableaus unter den schwarzen Einsatz der Schachtel zu legen.
(Das hebt den Einsatz an, sodass das Material in der Schachtel nachher nicht durcheinanderpurzelt.)*

Es müssen immer die Spielplanteile angelegt werden, die die gleichen Übergänge wie das Mittelstück haben.



Rahmenteile mit Startfeldern



Spielaufbau

Ihr erster Spielplanaufbau für 2 und 4 Spieler:

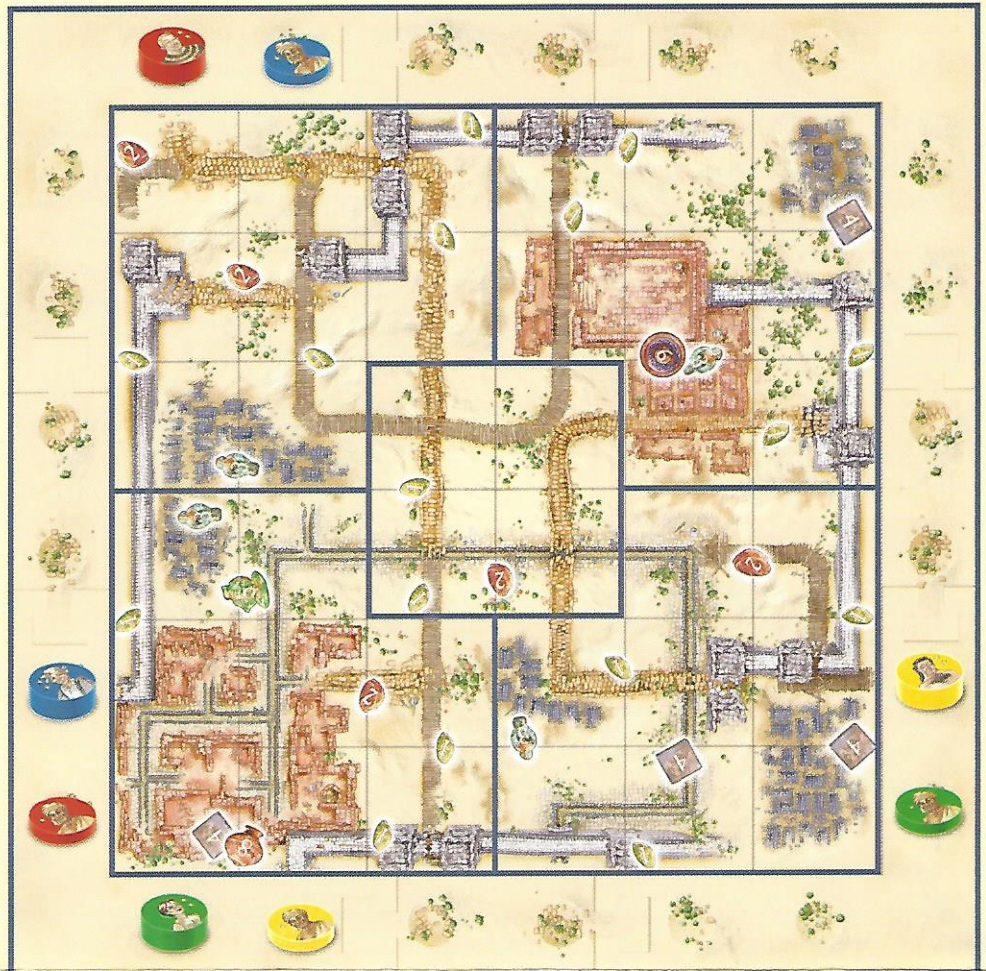
- Wählen Sie die rechts im Bild dargestellten Spielplanteile und setzen Sie den Plan entsprechend der Abbildung zusammen.
- Danach setzen Sie die ersten Spielsteine auf die Startfelder am Rand.

► Bei 2 Spielern:

Jeder spielt mit 2 Farben seiner Wahl. 1 Assistent und 1 Arbeiter in jeder Farbe werden entsprechend der nebenstehenden Abbildung eingesetzt.

► Bei 4 Spielern:

Jeder sucht sich eine Farbe aus und setzt je 1 Assistent und 1 Arbeiter entsprechend der nebenstehenden Abbildung ein.

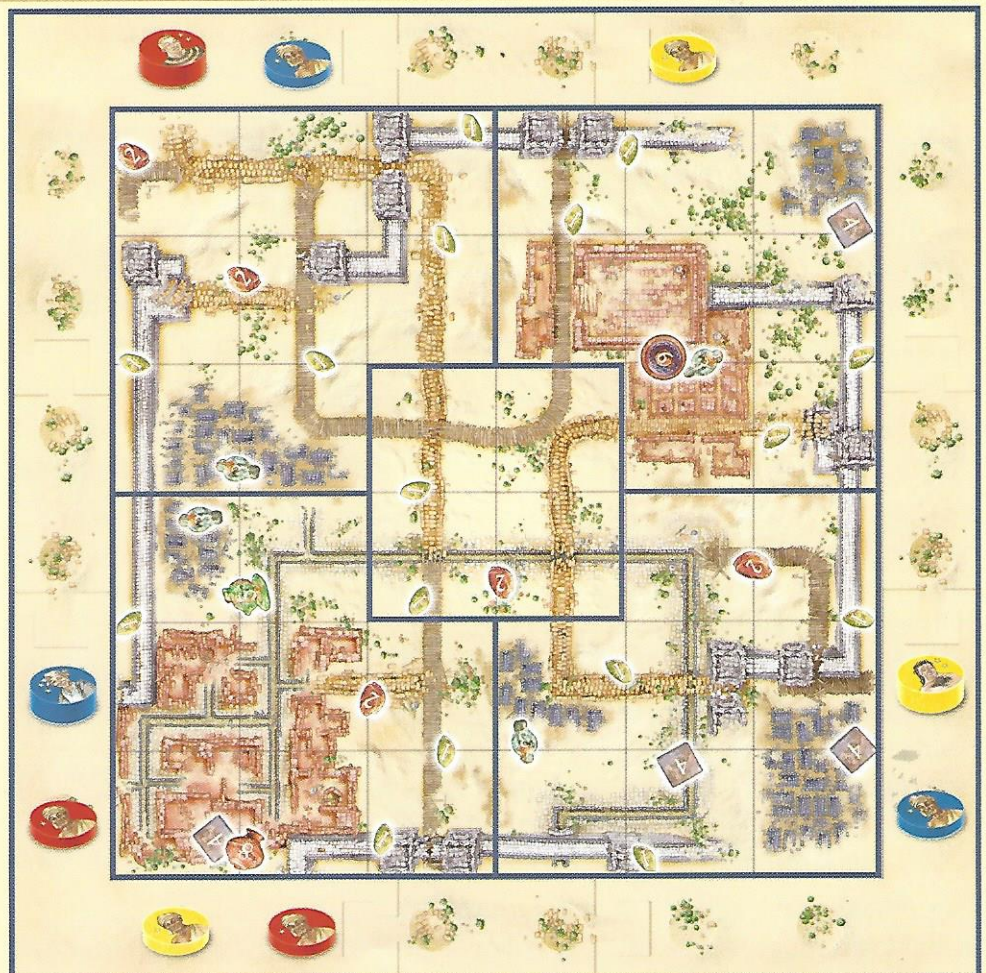


► Der gleiche Spielplan, aber mit den Spielsteinen für 3 Spieler:

Jeder sucht sich eine Farbe aus und setzt je 1 Assistent und 2 Arbeiter entsprechend der nebenstehenden Abbildung ein.

Man erkennt 19 Ruinen auf dem Spielplan:

- 2 Gebäude (3 und 4 Felder gross),
- 4 Gräber (2 x 1 Feld, 2 Felder, 3 Felder),
- 1 Kanal (11 Felder),
- 4 Holzwege,
- 4 Steingassen,
- 4 Stadtmauern.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Der Spieler an der Reihe führt folgende Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch.

■ 1. Einen Forscher an den Start bringen

■ 2. Würfeln

■ 3. Ein Spielfeld besetzen

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, ist sein linker Nachbar an der Reihe.

■ 1. Einen Forscher an den Start bringen

Man platziert einen beliebigen eigenen Forscher (Arbeiter, Assistent oder Professor) auf ein freies Startfeld am Spielfeldrand.

Hat man (gegen Spielende) keine Spielsteine mehr, wird diese Aktion übersprungen.

Hinweis: Man sollte seine Steine möglichst geschickt auf die Startfelder verteilen. Am besten so, dass man für jedes mögliche Würfelergebnis eine gute Zugmöglichkeit hat.

■ 2. Würfeln

Nun würfelt der Spieler, um einen seiner – am Start stehenden – Forscher ins Spielfeld zu bringen.

Gefällt einem das Würfelergebnis nicht, darf man den Wurf ein- oder zweimal wiederholen, falls man Assistenten oder Professoren auf den Startfeldern stehen hat.

Dabei ist zu beachten:

- Arbeiter dürfen nur mit einem „ersten“ Wurf,
- Assistenten im „ersten“ oder „zweiten“ Wurf und
- Professoren im „ersten“ oder „zweiten“ oder „dritten“ Wurf auf ein Spielfeld gesetzt werden.

Vorangegangene Würfelergebnisse dürfen nicht mehr verwendet werden, es gilt nur der jeweils letzte Wurf.

■ 3. Ein Spielfeld besetzen

Der Spieler setzt nun einen seiner Steine gemäß dem Würfelergebnis auf ein Spielfeld.

Ein Stein zieht immer gerade, ohne abzuknicken und nicht diagonal.

Jedes Spielfeld entspricht dabei 1 Würfelpunkt.

3 Sorten von Forschern kann man platzieren. Gelb entscheidet sich hier für seine Professorin.



Arbeiter
haben 1 Stern

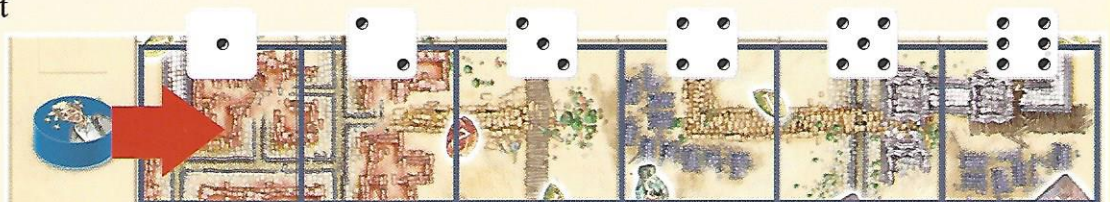


Assistenten
haben 2 Sterne



Professoren
haben 3 Sterne

Beispiel: Würfelt der Spieler ein drittes Mal, muss er einen Professor auf ein Spielfeld setzen.



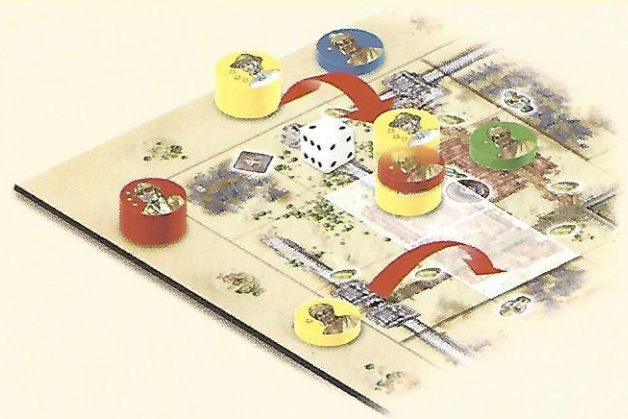
Der Stein wird direkt auf das entsprechende Feld gesetzt, dabei dürfen andere Steine übersprungen werden. Auf einem Feld dürfen mehrere Steine übereinander stehen. Der letzte Spielstein wird dabei immer obenauf gesetzt.

Ein Feld sichern / Steine fangen

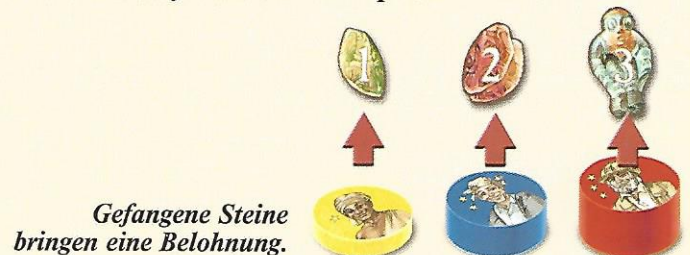
Wenn es einem Spieler gelingt, einen **zweiten Stein** seiner Farbe auf dasselbe Feld zu setzen, hat er sich dieses Feld für den Rest des Spieles **gesichert**. Die Steine aller anderen Spieler auf diesem Feld sind **gefangen** und kommen ganz aus dem Spiel. Der Spieler erhält aus dem allgemeinen Vorrat Fundstücke im Wert seiner Gefangenen als Belohnung: **Ein Arbeiter bringt 1 Punkt, ein Assistent bringt 2 Punkte und ein Professor sogar 3 Punkte.**

Werden im späteren Verlauf des Spieles weitere Steine auf dieses Feld gesetzt, werden andersfarbige gefangen (sie bringen weitere Punkte), gleichfarbige kommen oben auf den Stapel.

Die Spielsteine bewegen sich nicht mehr weiter, wenn sie einmal auf ein Spielfeld gesetzt wurden.



Beispiel: Wolfgang würfelt eine 2 und muss nun einen seiner Steine zwei Felder weit ins Spielfeld setzen. Setzt er seine Professorin, kann er den roten Spielstein (Arbeiter) fangen. Dadurch bekommt er 1 extra Punkt und sichert sich außerdem dieses Feld für den Rest des Spieles.



Gefangene Steine bringen eine Belohnung.

Wertung

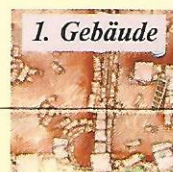
Sobald **alle Spielsteine** auf den Spielfeldern eingesetzt worden sind, ist das Spiel beendet und es kommt zur **Wertung aller Ruinen**.

Zur besseren Übersicht zeigen alle Ruinen auf dem Spielplan **ein oder mehrere Fundstücke**, die derjenige bekommt, der die **Mehrheit an Forschern** dort vorweisen kann. Ob es sich bei den Forschern um Arbeiter, Assistenten oder Professoren handelt, spielt hierbei keine Rolle.

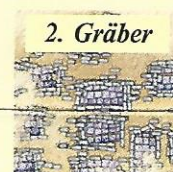
Die verschiedenen Ruinen-Arten werden **nacheinander** gewertet: 1. Gebäude, 2. Gräber, 3. Kanäle, 4. Holzwege, 5. Steingassen, 6. Stadtmauern.

Die Spielsteine bleiben bis zum Ende stehen, da sie für mehrere Ruinen zählen können.

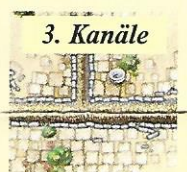
Im einzelnen wird bei den verschiedenen Arten von Ruinen wie folgt gewertet:



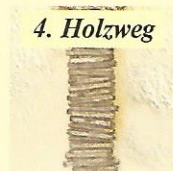
1. Gebäude



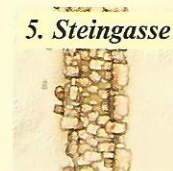
2. Gräber



3. Kanäle



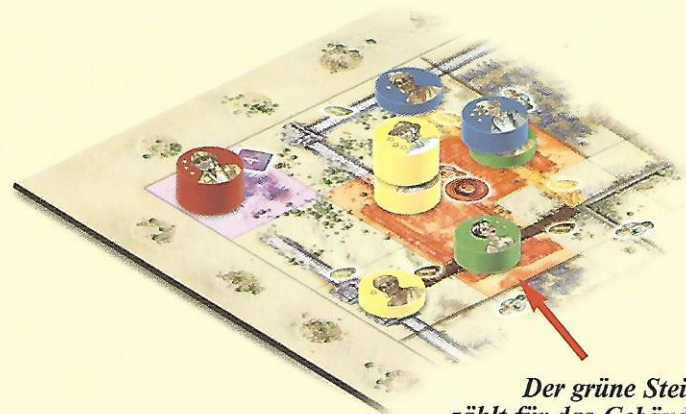
4. Holzweg



5. Steingasse



6. Stadtmauer



Der grüne Stein zählt für das Gebäude und den Holzweg.

Beispiel einer Wertung:

Das Gebäude (rot): Gelb und Grün haben beide die meisten Forscher (2). Sie teilen sich die Summe der Punkte für den ersten und zweiten Platz [6+3]. Jeder bekommt ein Fundstück im Wert von 4 Punkten.

Die Gräber (violett): Rot bekommt 4 Punkte.

Die Steingasse (gelb): Blau bekommt 2 Punkte (der grüne Forscher zählt nicht, weil er verdeckt ist)

Der Holzweg (braun): Gelb und Grün teilen sich 2 Punkte.

Gebäude

Es **zählen alle Forscher** auf den Feldern, die zum Gebäude gehören – **auch verdeckte Steine** in einem Stapel.

Der Spieler mit den **meisten Forschern** bekommt das höherwertige Fundstück (siehe Abbildung auf dem Spielplan), der Spieler mit den **zweitmeisten Forschern** bekommt das andere abgebildete Fundstück mit dem geringeren Wert.

Bei gleicher Anzahl der Forscher teilen sich die Spieler die Punkte. Dabei wird abgerundet. Mehrere „erste“ Spieler teilen sich die Summe der Punkte für den ersten

und zweiten Platz – alle anderen bekommen nichts.

Gibt es nur Forscher **von einem Spieler** in einer Gebäude-Ruine, bekommt dieser Spieler **auch das Fundstück für den zweiten Platz**.

► Gräber • Kanäle • Holzwege • Steingassen • Stadtmauern

Es zählen nur Forscher, die auf den entsprechenden Spielfeldern **oben sichtbar** sind, d.h. verdeckte Forscher in den Stapeln zählen nicht.

Nur der Spieler mit den **meisten Forschern** erhält die aufgedruckten Fundstücke. Haben mehrere Spieler die meisten Forscher, werden die Punkte geteilt (abgerundet).

Die Spieler addieren jeweils die Werte ihrer Fundstücke (d.h. die aufgedruckte Zahl). Der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen.

Anmerkung: Die Werte der Fundstücke in den Ruinen folgen einem bestimmten Schema.

Gebäude: Anzahl der Spielfelder x 2 Punkte für den ersten Spieler; Anzahl der Spielfelder für den zweiten.

Gräber: 3, 4 oder 6 Punkte.

Kanäle: Anzahl der Spielfelder.

Steingassen, Holzwege, Stadtmauern: immer 2 Punkte.

Beispiel: Dieser Friedhof bringt Fundstücke im Wert von 6 Punkten für den Spieler mit den meisten Forschern.



Variabler Spielaufbau

- Um immer wieder andere Spielpläne zu bekommen, kann man bei jedem Spiel andere Teile kombinieren. **Wichtig ist dabei:** Man fängt mit einem quadratischen Teil in der Mitte an und legt dann vier passende Eckstücke so dazu, dass die Ruinen (Wege, Gassen und Kanäle) an den Kanten weitergeführt werden!
- Vor dem eigentlichen Spielbeginn setzt der Startspieler **einen** seiner Forscher auf ein **beliebiges** freies Startfeld. Alle anderen Spieler folgen reihum. Nachdem alle Spieler 2 Forscher an den Start gebracht haben (bzw. 3 Forscher bei 3 Spielern), kann das Spiel beginnen.

*Die Übergänge müssen stets passen:
Steingasse zu Steingasse,
Holzweg zu Holzweg,
Kanal zu Kanal.*



Hinweis: Beim variablen Spielaufbau ist jeder Spielplan anders. Auch die Startpositionen der Forscher sind frei wählbar. Da ist es wichtig, sich die Lage der einzelnen Ruinen genau anzuschauen. Oftmals bringen kleine Ruinen, die sich nur über ein Spielfeld erstrecken, Fundstücke, die nicht so umkämpft sind.

Besonderheiten für 2 Spieler

Die Spieler suchen sich je 2 Farben aus. Jeder führt also zwei Forscherteams. Für jedes Team werden die Mehrheiten in den Ruinen getrennt ermittelt.

Variabler Spielaufbau – Die Spieler platzieren abwechselnd 1 Forscher auf ein freies Startfeld, bis von allen Farben je 2 Steine am Start stehen. Jeder Spieler darf seine beiden Farben in beliebiger Reihenfolge spielen.

Spielablauf – Man muss sich vor jedem Zug entscheiden, welche Farbe man spielen möchte. D.h. wer z.B. einen gelben Stein an den Start bringt, muss nach dem Würfeln auch einen gelben Stein auf's Spielfeld setzen.

Steine fangen – Fängt man im Lauf des Spiels einen eigenen Stein (mit seiner zweiten Farbe), darf man den Stein aus dem Spiel nehmen und dafür das übliche Fundstück kassieren **oder** auf das Fundstück verzichten und den Stein zurück in den eigenen Vorrat nehmen. Später kann man den Stein dann erneut ausspielen.

Gegen Spielende – kann es dazu kommen, dass sämtliche Steine einiger Farben gesetzt sind, andere Steine

aber noch vorhanden sind. Hier wird ganz normal weiter gespielt, auch wenn das bedeutet, dass ein Spieler mehrfach hintereinander an die Reihe kommt. Auch bei 2 Spielern endet das Spiel erst, wenn **alle** Steine auf den Spielfeldern eingesetzt worden sind.

Wertung – Die Mehrheiten der Forscher in den Ruinen werden **nach Farben getrennt** ermittelt und die Fundstücke entsprechend verteilt.

Der Spieler, der mit seinen beiden Forscherteams zusammen die meisten Punkte erzielen konnte, hat gewonnen.

Beispiel: Wolfgang hat die Farben Rot und Gelb gewählt. In seinem Vorrat befinden sich nur noch gelbe Steine. Auf den Startfeldern stehen jedoch noch 2 rote Steine. Um einen davon einzusetzen, verzichtet er auf die 1. Aktion (Einen Forscher an den Start bringen), würfelt und setzt dann einen der beiden Roten ein.



©Copyright 2004 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.