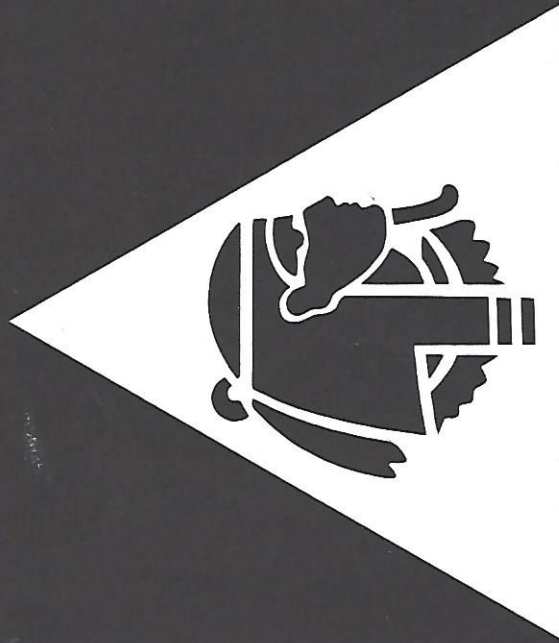


TAL DER KÖNIGE



VON CHRISTIAN BEIERER

EIN PYRAMIDEN-BAUSPIEL FÜR 2 BIS 4 ÄGYPTISCHE BAUMEISTER

1. Auflage
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co., Stuttgart / 1991
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Wir übernehmen keine Garantie, daß alle Angaben in diesem Buch frei von Schutzrechten sind.
© 1991 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co., Stuttgart

Im Tal der Könige liegen die Grabstätten der größten Pharaonen des alten Ägypten. Die sterblichen Überreste von Ramses, Tut-ench-Amun und vielen anderen bedeutenden ägyptischen Herrschern wurden hier beigesetzt.

Die Legende weiß von einem sagenumwobenen Pharaos zu berichten, der, beeindruckt vom Bau der Pyramiden bei Gizeh, beschlossen hatte, im Tal der Könige noch viel beeindruckendere Pyramiden errichten zu lassen. Die fähigsten Baumeister der damaligen Welt wurden gerufen, um zum Ruhme von Isis und Osiris das Tal der Könige in eine gewaltige Pyramidenlandschaft zu verwandeln.

Was dann folgte, geriet allerdings zu einem der größten Bauskandale der Menschheitsgeschichte. Korruption und Intrigen erschütterten die damalige Oberschicht. Bis heute ist ungeklärt, ob der Pharaos jemals seinen gewaltigen Plan verwirklichen konnte, ob es im Tal der Könige je Pyramiden gegeben hat. Unbestritten ist jedoch, daß noch Jahrhunderte später Bildhauer, Schriftsteller und Spieleerfinder sich mit diesem ungewöhnlichen Kapitel altägyptischer Kultur- und Baugeschichte auseinandersetzten.

Lassen Sie sich von diesem Spiel ins Tal der Könige entführen und nehmen Sie teil an den Freuden und Leiden der damaligen Baumeister.

SPIELTIP

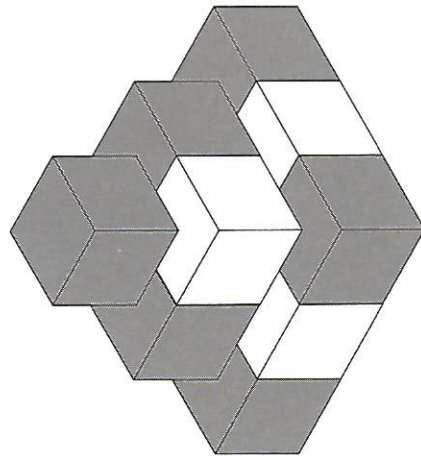
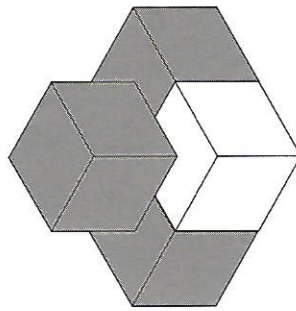
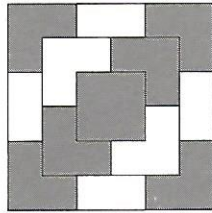
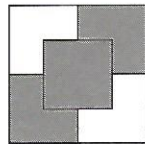
Der Diebstahl von Bausteinen sollte nicht planlos erfolgen. Wer Bausteine stiehlt und zu Beginn der Runde weiche ersteigert hat, dem fehlen oft die Arbeiter, um alle Steine zu verbauen. Die Folge: Er muß mehr Steine in die Pharaonen-Pyramide setzen und bringt dadurch das Spiel schneller zu Ende.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE BAUMEISTER:

Der Pharao will den Baueiner-Pyramide beschleunigen. Daher werden die Steine, die in der ersten Aktionsphase nicht ersteigert wurden, sofort auf der Pharaonen-Pyramide verbaut, anstatt zurück in den Beutel zu wandern. Wird die Pharaonen-Pyramide dadurch fertiggestellt, so wird die Spielrunde trotzdem noch zu Ende gespielt.

VARIANTE FÜR PYRAMIDEN-EXPERTEN:

Auf Drängen aller Baumeister ist der Pharao bereit, eine weitere Pyramidenart anzuerkennen und zu bewerten: die Streifenpyramide. Sie besteht aus Bausteinen zweier Farben und ist so gebaut, daß die Steine, von oben betrachtet, ein diagonales Streifenmuster ergeben.



Kleine Streifenpyramiden 2 Punkte wert, große 7 Punkte.

TAL DER KÖNIGE

Ein Pyramiden-Bauspiel für 2 bis 4

Ägyptische Baumeister

Autor: Christian Beierer

Design: Thomas Di Paolo

Regelbearbeitung: Knut-Michael Wolf



SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Bieten oder hinterhältigen Diebstahl Bausteine zu ergattern und sich durch seine beiden Aufseher Bauplätze zu sichern. Dann läßt er dort von seinen Arbeitern Pyramiden bauen, die der Pharao nach ihrer Größe und Schönheit mit Punkten bewertet. Gewinner ist, wer die meisten Punkte erzielt.

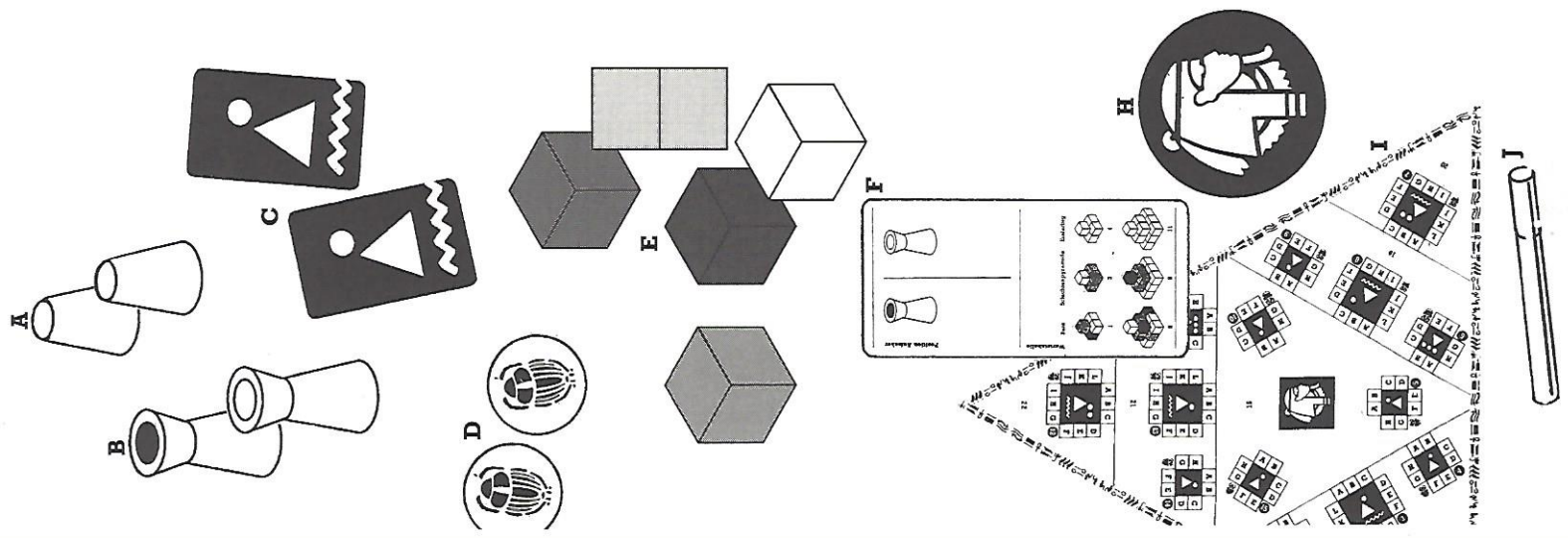
SPIELE

Das Spiel endet nach der Spielrunde, in der die Pharaonen-Pyramide fertiggestellt ist oder alle anderen Pyramiden vollendet sind.

Jeder Spieler bewertet seine fertigen Pyramiden nach der Tabelle auf der Kurzspielregel. Unfertige Pyramiden werden nicht bewertet.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

- A 20 Arbeiter (je 5 pro Spieler)
- B 8 Aufseher (je 2 pro Spieler)
- C 32 Biet-Tafeln (je 8 pro Spieler)
- D 32 Skarabäus-Steine (je 8 pro Spieler)
- E 165 Bausteine in 5 Farben
- F 4 Kurzspielregeln
- G 1 Beutel (nicht abgebildet)
- H 1 Pharaosten
- I 1 Spielplan
- J 4 Filzschreiber



4. BAUSTEINE ENTWENDEN

Wer auf den Baufeldern eines fremden Bauplatzes mehr Aufseher stehen hat als der Besitzer, kann Bausteine entwenden. Dafür braucht er auf den Baufeldern dieses Bauplatzes aber auch Arbeiter. Pro Arbeiter darf er bis zu 2 Steine abbauen. Die Steine dürfen nur aus der jeweils obersten Stufe der Pyramide genommen werden. Aus fertiggestellten Pyramiden dürfen keine Steine entwendet werden.

Die geraubten Steine werden zu den eigenen ersteigerten Bausteinen gelegt.

Es kann durchaus passieren, daß in einer Runde mehrere Spieler Bausteine vom selben Bauplatz entwenden.

Beispiel: Bauplatz 2 gehört Spieler Grau. Dort steht bereits die untere Ebene einer großen Pyramide und der erste Stein der zweiten Ebene. Grau hat keinen Aufseher am Bauplatz, Schwarz und Weiß jedoch jeweils einen. Beide sind dort auch mit je einem Arbeiter vertreten. Schwarz ist zuerst am Zug und entwendet mit seinem Arbeiter den einzigen Stein aus Ebene 2 und einen Stein der unteren Ebene. Danach folgt Weiß und raubt ebenfalls 2 Steine aus der unteren Ebene.

5. FREMDE BAUPLÄTZE ÜBERNEHMEN

Wer auf den Baufeldern eines fremden Bauplatzes mehr Aufseher und mehr Arbeiter hat als der Besitzer, kann den Bauplatz übernehmen. Er tauscht sofort, wenn er an der Reihe ist, den bisherigen Skarabäus-Stein gegen seinen eigenen aus. Der frühere Besitzer erhält seinen Skarabäus-Stein zurück.

Bauplatze mit fertigen Pyramiden dürfen nicht übernommen werden.

6. PYRAMIDEN BAUEN (WIE IN RUNDE 1, SEITE 10)

Jeder Spieler verbaut alle Bausteine, die er ersteigert oder von fremden Bauplatzen entwendet hat. Steine, die er nicht verbaut, setzt er auf die Pharaonen-Pyramide.

7. STARTSPIELER WECHSELN (WIE IN RUNDE 1)



SPIELVORBEREITUNG

Wir empfehlen, die Spielregel abschnittsweise bis zur jeweils nächsten Überschrift durchzulesen und die Aktionen dann sofort durchzuführen. Auf diese Weise lernen Sie das Spiel am schnellsten kennen.

Alle Bausteine werden in den Beutel gelegt.

Jeder Spieler erhält Arbeiter, Aufseher, Biet-Tafeln und Skarabäus-Steine einer Farbe.

Alle Arbeiter und Aufseher werden in das zentrale Gebiet (16) rund um den Bauplatz der Pharaonen-Pyramide gestellt.

Außerdem erhält jeder Spieler eine Kurzspielregel. Sie gibt eine Übersicht über den Spielablauf, nennt die Punktwerte der Pyramiden und bietet auf der Rückseite Platz zum Notieren der Einsatzorte Ihrer Aufseher.

Beim Spiel zu dritt bleiben die mit 3 roten Sonnen gekennzeichneten Bauplatze aus dem Spiel, beim Spiel zu zweit die mit 2 und 3 Sonnen markierten Bauplatze. Sie werden mit Skarabäus-Steinen einer Farbe belegt, die nicht am Spiel teilnimmt.

DIE FOLGENDEN RUNDEN

Kaum hat der Pyramidenbau begonnen, kommt Neid auf unter den Baumeistern, und es gehen Gerüchte um, daß der eine dem anderen bereits verbaute Steine vom Bauplatz stehlen will oder gar die Übernahme ganzer Bauplätze vorbereitet.

Darum plant nun jeder geheim den Einsatz seiner Aufseher. Taktik und Strategie werden jetzt wichtig.

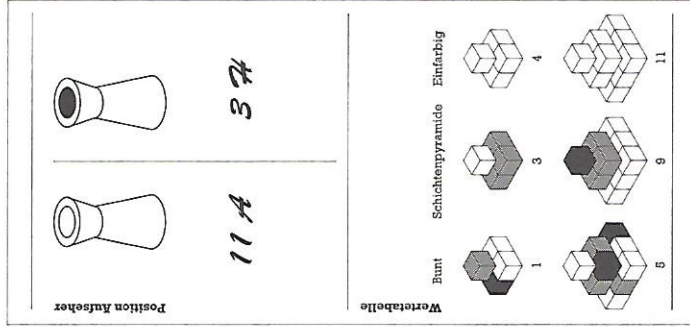
1. BAUSTEINE ERSTELGERN (WIE IN RUNDE 1) 2. AUFSEHER SETZEN

Aufseher können auch auf Baufelder fremder Bauplätze gezogen werden. Das ist die Voraussetzung, um dort Bausteine zu entwenden oder den Bauplatz zu übernehmen.

Alle Spieler notieren geheim auf der Rückseite ihrer Kurzspielregel, wohin sie ihre Aufseher setzen wollen. Dann werden gleichzeitig die Notizen aufgedeckt und jeder Spieler zieht seine beiden Aufseher wie geplant. Wie immer, beginnt der Startspieler.

Stellt sich heraus, daß ein Spieler seine Aufseher mehr als 6 Schritte weit ziehen wollte, bleiben sie beide stehen und dürfen sich in dieser Runde nicht bewegen.

Ist das notierte Baufeld besetzt, so wird der Aufseher in das angrenzende Gebiet gesetzt.



3. ARBEITER SETZEN

Auch Arbeiter können auf Baufelder fremder Bauplätze gezogen werden. Sie werden ebenfalls gebraucht, um Bausteine zu entwenden oder den Bauplatz zu übernehmen. Anders als die Aufseher werden die Arbeiter aber weiterhin offen gesetzt.

Baufeld (= Standort für Aufseher oder Arbeiter).

Jedes Baufeld ist durch die Angabe von Buchstabe und Nummer des Bauplatzes genau zu identifizieren (Beispiel: 13-H = Bauplatz H beim 13. Aufseher).

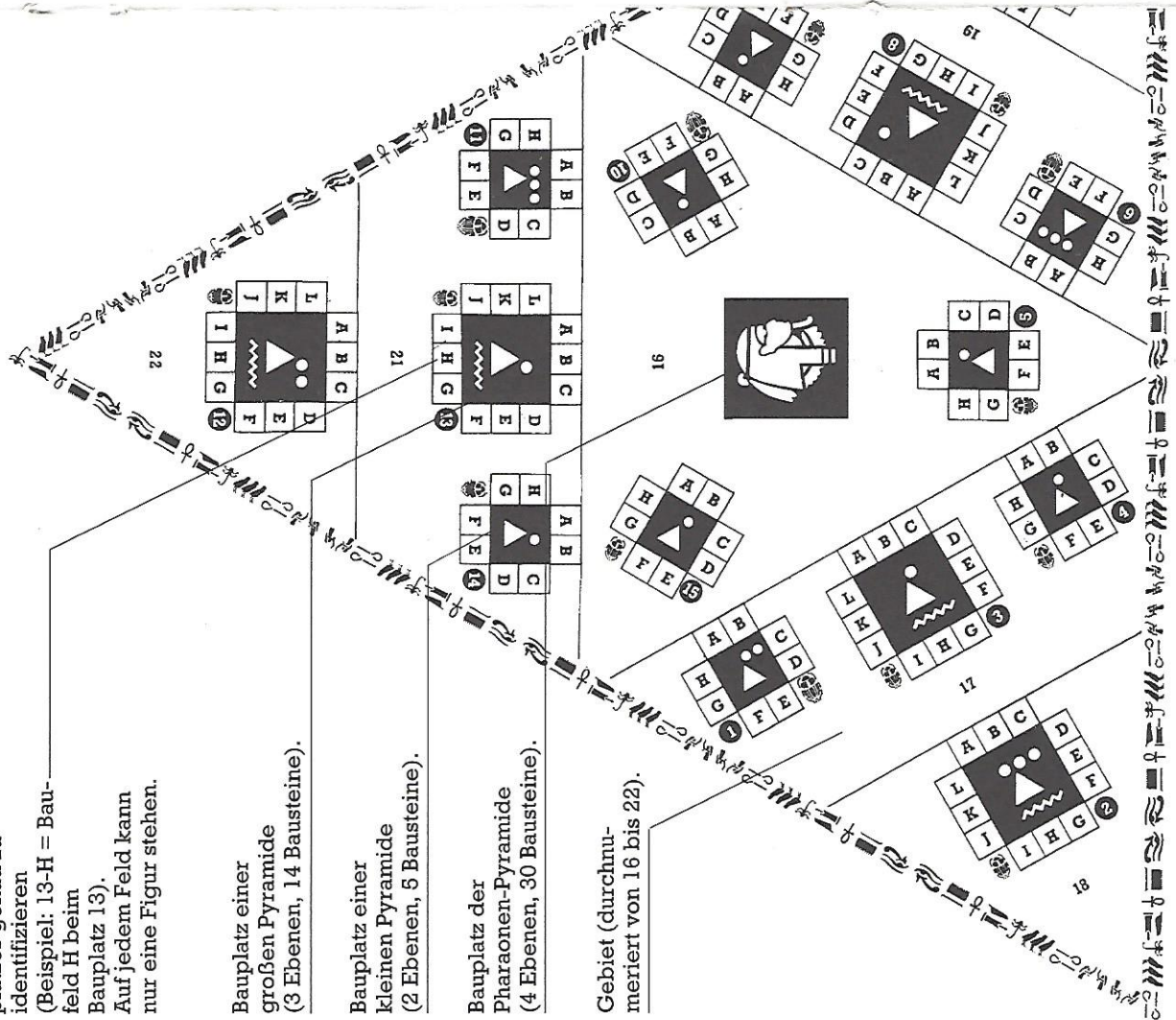
Auf jedem Feld kann nur eine Figur stehen.

Bauplatz einer großen Pyramide (3 Ebenen, 14 Bausteine).

Bauplatz einer kleinen Pyramide (2 Ebenen, 5 Bausteine).

Bauplatz der Pharaonen-Pyramide (4 Ebenen, 30 Bausteine).

Gebiet (durchnummert von 16 bis 22).



3. ARBEITER SETZEN

Nur wenn Arbeiter auf den Baufeldern eigener Bauplätze stehen, können dort Steine verbaut werden (2 Steine pro Arbeiter).

Anfangen beim Startspieler setzt jeder der Reihe nach beliebig viele seiner Arbeiter insgesamt bis zu 6 Schritte weiter.

4. PYRAMIDEN BAUEN

Jeder Spieler kann nun erworbene Steine verbauen. Gebaut werden kann nur auf den eigenen Bauplätzen. Für jeden Arbeiter, der auf einem Baufeld steht, können bis zu zwei Bausteine gesetzt werden. Aufseher brauchen beim Bau nicht anwesend zu sein.

Die Pyramiden müssen Stufe für Stufe gebaut werden. Erst wenn die unterste Stufe vollendet ist, darf die nächste Stufe begonnen werden.

Es dürfen keine Bausteine abgebaut oder umgebaut werden.

Wird eine Pyramide vollendet, legt der Spieler seinen Skarabäus-Stein vom Bauplatz auf die Spitze der Pyramide.

Steine, die ein Spieler nicht verbauen kann oder will, muß er auf den Bauplatz der Pharaonen-Pyramide setzen.

5. STARTSPIELER-WECHSELN

Am Ende der Spielrunde gibt der Startspieler den Pharaosten an seinen linken Nachbarn weiter: Er ist Startspieler der nächsten Runde.

Bei der Bewertung der Pyramiden spielt nicht nur ihre Größe, sondern auch die Farbe ihrer Bausteine eine Rolle:

- Einfarbige Pyramiden bestehen nur aus Bausteinen einer Farbe.
- Bei Schichtenpyramiden besteht jede Ebene aus Bausteinen einer Farbe.



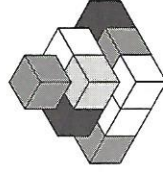
Beispiel

Eine große Schichtenpyramide hat in der unteren Ebene rote, in der mittleren graue Bausteine und in der oberen einen schwarzen Stein.



Beispiel

untere Ebene weiß, mittlere Ebene weiß, obere Ebene schwarz.



Beispiel

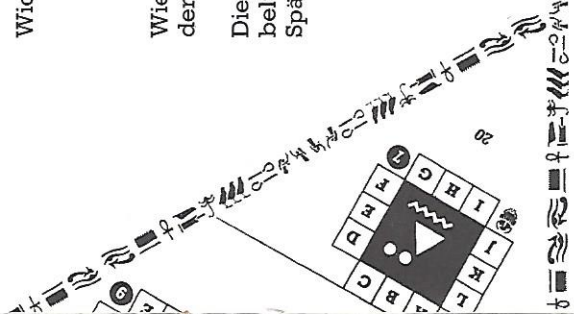
Bunte Pyramiden sind alle anderen Pyramiden: sie bestehen aus Steinen beliebiger Farben.

Wichtig:

Bei den großen Pyramiden ist der mittlere Spielstein der unteren Ebene nicht sichtbar. Seine Farbe ist deshalb bei einfarbigen und Schichtenpyramiden nicht von Bedeutung!

Wieviel Punkte eine Pyramide wert ist, ergibt sich aus der Tabelle auf der Kurzspielregel.

Die Pharaonen-Pyramide wird nicht bewertet. Sie besteht aus Bausteinen beliebiger Farben und wird von allen Spielern gemeinsam gebaut. Spätestens wenn sie fertiggestellt ist, endet das Spiel.



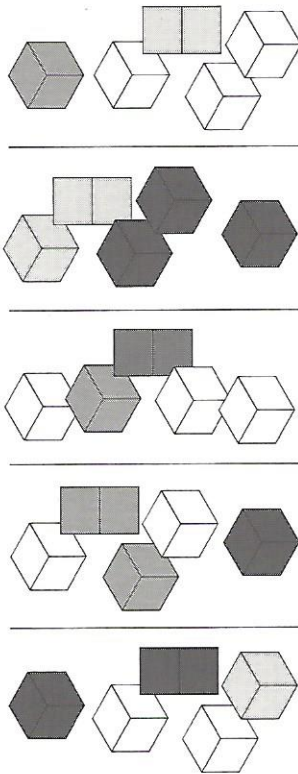
SPIELBEGINN

Es wird ausgelost, wer beginnt. Der Startspieler erhält den Pharaostein. Die übrigen Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Eine Spielrunde besteht aus mehreren Aktionen, die jeweils der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Ist eine Aktion beendet, wird die nächste durchgeführt.

1. BAUSTEINE ERSTEIGERN.

Die Baumeister stellen fest, was in dieser Runde auf dem Bausteinmarkt angeboten wird. Dazu zieht der Startspieler blind Bausteine aus dem Beutel und legt sie in Fünfergruppen neben das Spielbrett. Es wird eine Fünfer-Gruppe mehr ausgelegt, als Spieler mitspielen (bei 4 Spielern also 5 Gruppen). Zuviel gezogene Bausteine kommen zurück in den Beutel.



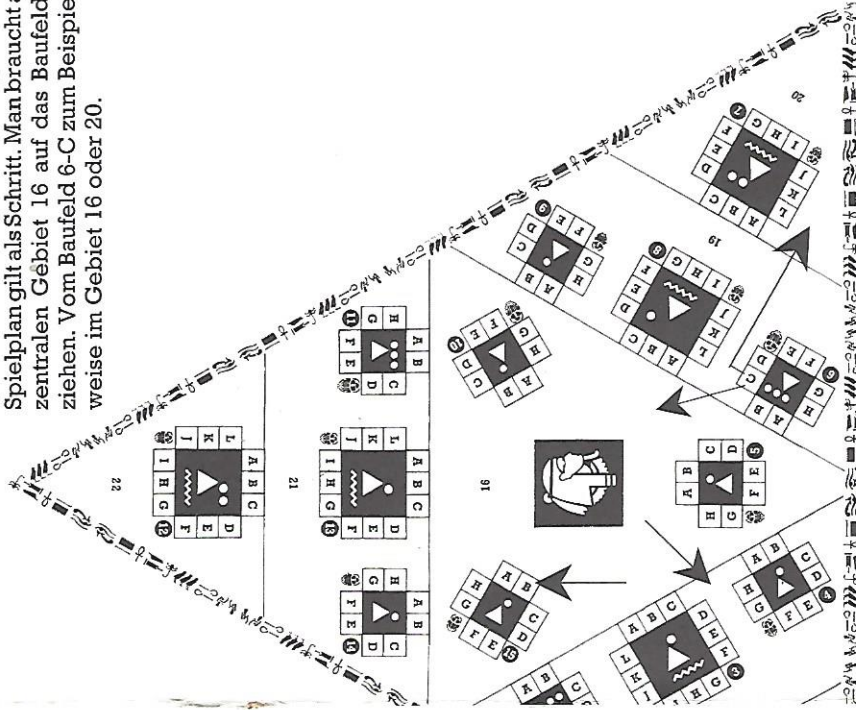
Anfangen beim Startspieler legen die Spieler der Reihe nach ihre Biet-Tafeln mit der Rückseite nach oben zu den Gruppen, die sie ersteigern möchten. Maximal können 10 Gold-Reifen für eine Gruppe geboten werden. Die Biet-Tafeln ohne Gold-Reifen (Wert 0) dienen zum Bluffen. Ob ein Spieler alle Biet-Tafeln in der Bietrunde einsetzt, bleibt ihm überlassen. Erst wenn er seinen kompletten Einsatz gemacht hat, legt der nächste Spieler seine Biet-Tafeln aus.

Haben alle Spieler geboten, werden die Biet-Tafeln aufgedeckt. Der Spieler, der für eine Gruppe am meisten geboten hat, erhält die jeweiligen Bausteine. Bei gleichem Gebot erhält derjenige die Steine, der zuerst geboten hat. Gruppen, für die nichts geboten wurde (entweder, weil keine Biet-Tafeln dort abgelegt wurden oder nur Biet-Tafeln mit dem Wert 0), werden zurück in den Beutel gelegt.

Nachdem alle Fünfer-Gruppen aufgeteilt wurden, erhält jeder Spieler seine Biet-Tafeln zurück.

2. AUFSEHER SETZEN

Beide Aufseher eines Spielers, in Gebiet 16, können pro Runde insgesamt 6 Schritte weit ziehen. Jedes Überschreiten einer Linie auf dem Spielplan gilt als Schritt. Man braucht also jeweils einen Schritt, um vom zentralen Gebiet 16 auf das Baufeld 15-B oder in das Gebiet 17 zu ziehen. Vom Baufeld 6-C zum Beispiel ist man mit zwei Schritten wahlweise im Gebiet 16 oder 20.



Wichtig: Als Linie gelten sowohl die Begrenzungen der Gebiete als auch die Rahmen der Baufelder.

Setzt ein Spieler einen Aufseher auf ein Baufeld eines noch unbesetzten Bauplatzes, nimmt er ihn in Besitz. Zur Kennzeichnung legt er sofort einen seiner Skarabäus-Steine auf den schwarzen Punkt neben dem Bauplatz. Damit erhält er die Möglichkeit dort zu bauen, auch wenn keiner seiner Aufseher an diesem Bauplatz steht.

Jeder Aufseher kann pro Runde nur einen Bauplatz in Besitz nehmen.