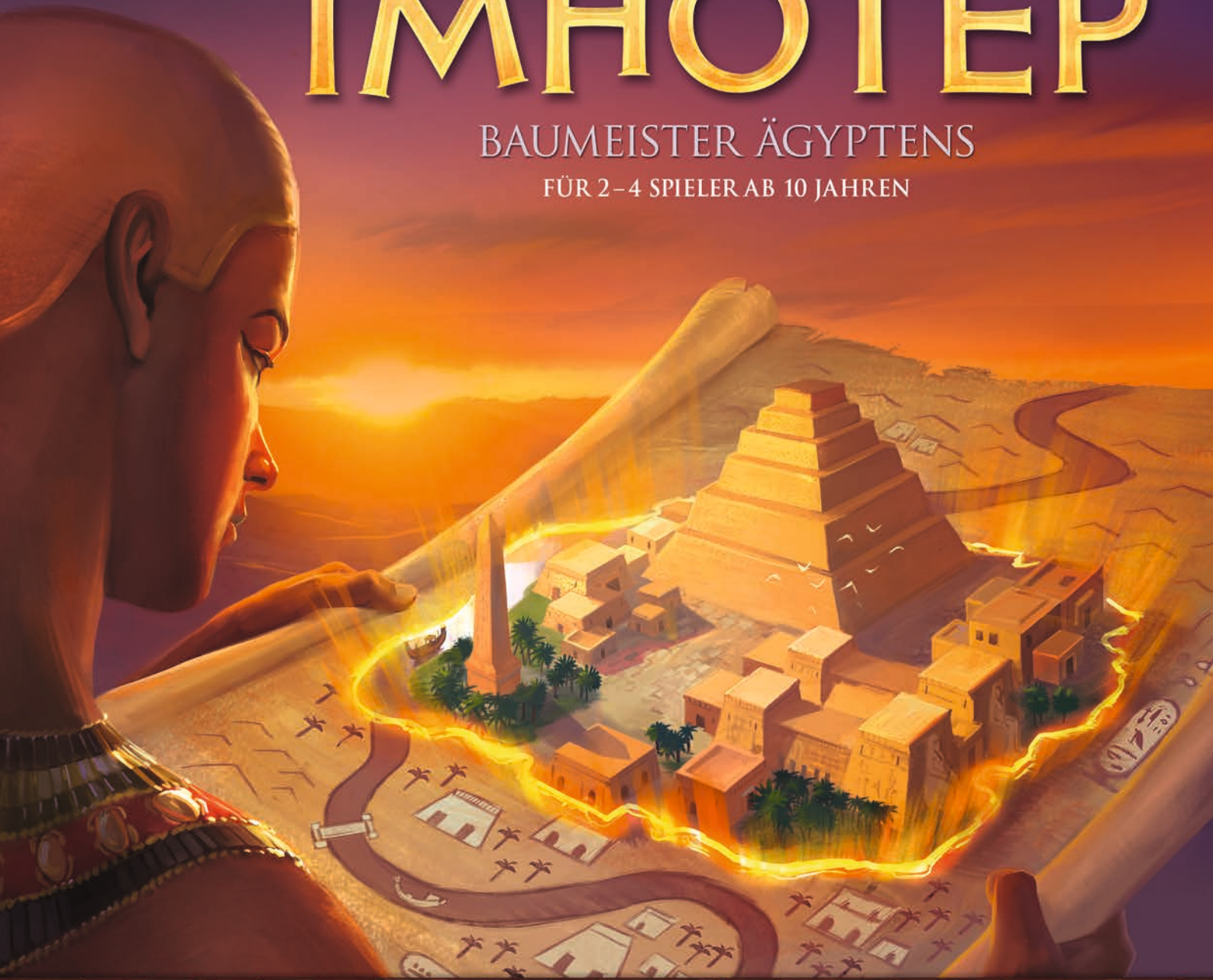


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

BAUMEISTER ÄGYPTENS

FÜR 2-4 SPIELER AB 10 JAHREN



SPIEL-GESCHICHTE

Imhotep war der erste und berühmteste Baumeister Ägyptens. Er gilt als eines der ersten Universal-Genies der Menschheitsgeschichte. So soll er für den Bau der allerersten Pyramide Ägyptens verantwortlich sein – der Djoser-Pyramide in Sakkara. Kannst du es Imhotep gleichtun und Monumente für die Ewigkeit erschaffen? Dafür benötigst du Steine, die du mit Booten zu verschiedenen Orten bringst. Doch du bestimmst nicht alleine, wohin die Boote mit deinen Steinen fahren. Deine Mitspieler haben eigene Pläne und wollen deinen Erfolg verhindern. Ein heftiger Wettstreit um die wertvollsten Stein-Lieferungen entfacht. Nur mit der richtigen Taktik und etwas Glück kannst du erfolgreich sein.

INHALTSVERZEICHNIS

Spiel-Geschichte	1
Spielanleitung	2
Impressum	6
Erläuterungen zu den A-Seiten der Orte	7
Variante: Die B-Seiten der Orte	9
Variante: Der Zorn des Pharao	11
Auf einen Blick: Erläuterungen zu den Markt-Karten	12

SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines ägyptischen Baumeisters. In 6 Runden versuchst du, deine Steine so zu den fünf verschiedenen Orten zu fahren und Monumente zu errichten, dass du dabei die meisten Punkte bekommst. Immer wenn du an die Reihe kommst, wählst du eine der folgenden vier Aktions-Möglichkeiten:

- Neue Steine besorgen
- 1 Stein auf einem Boot platzieren
- 1 Boot zu einem Ort fahren
- 1 blaue Markt-Karte ausspielen

Das Abliefern der Steine bringt auf verschiedene Arten unterschiedlich viele Punkte: Mal gibt es mehr Punkte, mal weniger, mal sofort, mal am Runden- oder Spielende. Wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

120 Steine

(je 30 in den 4 Spielerfarben:
Schwarz, Weiß, Braun, Grau)

5 Orts-Tafeln

1 Wertungs-Tafel

8 Boots-Plättchen

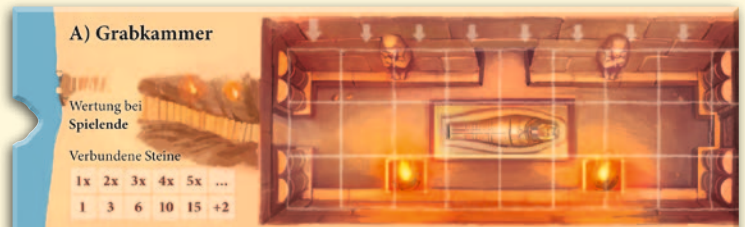
4 Vorrats-Plättchen

(je 1 in den 4 Spielerfarben:
Schwarz, Weiß, Braun, Grau)

21 Runden-Karten

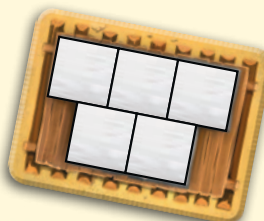
34 Markt-Karten

Boots-Plättchen



Orts-Tafeln

Vorrats-Plättchen

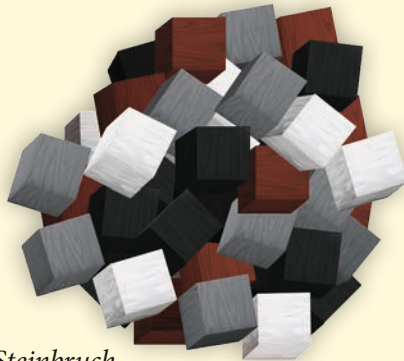


SPIELVORBEREITUNG

Runden-Karten



Markt-Karten



Steinbruch
(mit Steinen aller Spieler)



Wertungs-Tafel

(Ihr könnt auch mehr als 40 Punkte erreichen. Dann bewegt ihr euren Stein auf der Wertungs-Tafel einfach weiter. Merkt euch, dass ihr sie bereits umrundet habt.)

Startspieler
(2 Steine auf seinem Vorrats-Plättchen)



- Legt die **5 Orts-Tafeln** so in die Tischmitte, wie in der Abbildung zu sehen. **Alle Orts-Tafeln** besitzen eine **A-Seite** und eine **B-Seite**. In euren ersten Spielen solltet ihr nur mit den A-Seiten spielen. Später könnt ihr die B-Seiten der Orte ausprobieren. Achtet also im ersten Spiel darauf, dass die **A-Seiten** der Tafeln sichtbar sind.
- Legt die **Wertungs-Tafel** rechts neben die Orts-Tafeln.
- Legt die **8 Boots-Plättchen** oberhalb der Tafeln bereit.
- Sortiert die Karten und bildet einen Stapel mit den **21 Runden-Karten** und einen Stapel mit den **34 Markt-Karten**.
- Mischt alle **34 Markt-Karten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel rechts neben die Tafel „A) Markt“.
- Es gibt je **7 Runden-Karten** für zwei, drei und vier Spieler.

Die 7 Runden-Karten mit den **2 Köpfen** darauf verwendet ihr im **Spiel zu zweit**.



Die 7 Runden-Karten mit den **3 Köpfen** darauf verwendet ihr im **Spiel zu dritt**.



Die 7 Runden-Karten mit den **4 Köpfen** darauf verwendet ihr im **Spiel zu viert**.



Sucht die 7 Runden-Karten heraus, die **eurer Spielerzahl entsprechen**.

Die anderen 14 Runden-Karten benötigt ihr nicht. Legt sie **in die Schachtel zurück**.

Da ihr nur **6 Runden** lang spielt, müsst ihr nun noch **zufällig eine** der 7 Runden-Karten eurer Spielerzahl **auswählen** und **unbesehen in die Schachtel zurücklegen**.

Mischt die restlichen 6 Runden-Karten und legt sie als **verdeckten Stapel** neben den 8 Boots-Plättchen bereit.

- Jeder Spieler wählt eine **Farbe** (Schwarz, Weiß, Braun oder Grau) und erhält das **Vorrats-Plättchen** seiner Farbe.
- **Alle Steine** kommen als Haufen rechts neben die Orts-Tafeln und bilden den **Steinbruch**.
- Bei **weniger als 4 Spielern** kommen die **nicht benötigten** Vorrats-Plättchen und Steine **in die Schachtel zurück**.
- Jeder Spieler legt **1 Stein** seiner Farbe auf das Feld „0/40“ der **Wertungs-Tafel**.
- Bestimmt einen **Startspieler**. Der Startspieler bekommt **2 Steine** aus dem Steinbruch und legt sie auf sein **Vorrats-Plättchen**. Der Spieler links vom Startspieler bekommt **3 Steine** auf sein Vorrats-Plättchen, der dritte Spieler erhält **4 Steine** und der vierte Spieler **5 Steine**.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **6 Runden**.

ABLAUF EINER RUNDE

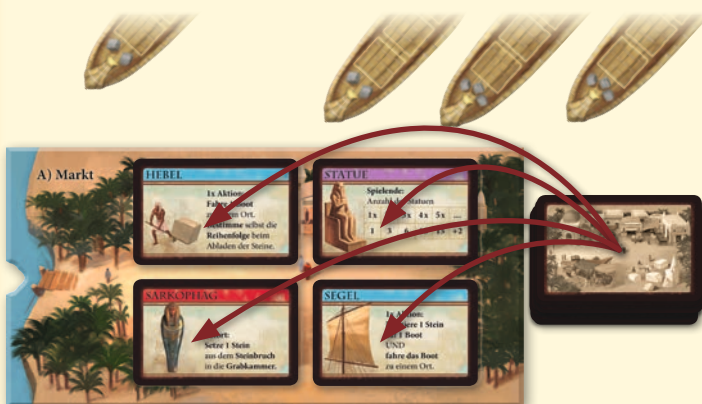
Jede Runde verläuft folgendermaßen:

- Zu **Rundenbeginn** deckt ihr die **oberste Runden-Karte** auf. Sie gibt an, welche **4 Boots-Plättchen** in dieser Runde zur Verfügung stehen. Platziert diese Boote mit etwas Abstand links neben den Orts-Tafeln. Es gibt Boote mit unterschiedlich vielen Plätzen für Steine darauf:
Zwei Boote mit Platz für 4 Steine, drei Boote mit Platz für 3 Steine, zwei Boote mit Platz für 2 Steine und ein Boot mit Platz für 1 Stein.



Beispiel: Habt ihr folgende Runden-Karte aufgedeckt, nehmt ihr ein „4er-Boot“, ein „3er-Boot“ und zwei „2er-Boote“ und legt diese mit etwas Abstand links neben die Orts-Tafeln.

- Dann deckt ihr die **obersten 4 Markt-Karten** vom Nachziehstapel auf und platziert sie auf der Markt-Tafel.



Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel.

- Dann sind die Spieler der Reihe nach am Zug – beginnend mit dem Startspieler.

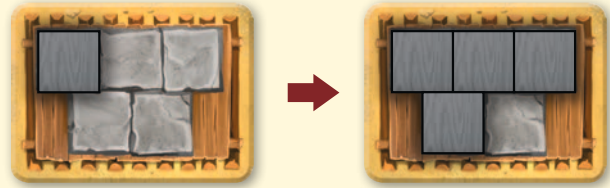
Jeder Spielzug sieht folgendermaßen aus:

SPIELZUG

Wer an der Reihe ist, **muss** genau **eine** der folgenden **4 Aktionen** ausführen:

Neue Steine besorgen

Nimm dir **3 Steine** aus dem **Steinbruch** und lege sie auf dein **Vorrats-Plättchen**.



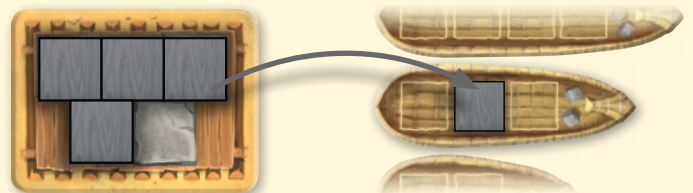
Beachte: Dein Vorrats-Plättchen bietet Platz für **maximal 5 Steine!** Hast du nur noch Platz für 2 Steine und wählst diese Aktion, dann nimmst du dir nur 2 Steine aus dem Steinbruch.

Wenn du **bereits 5 Steine auf deinem Vorrats-Plättchen** hast oder **keine Steine mehr im Steinbruch** hast, dann kannst du diese Aktion nicht wählen.

ODER

1 Stein auf einem Boot platzieren

Du nimmst **1 Stein** von deinem **Vorrats-Plättchen** und setzt ihn auf ein **beliebiges leeres Feld** eines Boots, das **noch nicht** zu einem Ort gefahren wurde.



Wenn du **keinen Stein auf deinem Vorrats-Plättchen** hast oder **auf keinem Boot mehr ein Feld frei ist**, dann kannst du diese Aktion nicht wählen.

ODER

1 Boot zu einem Ort fahren

Du **fährst 1 Boot** zu einem **Ort**.

Dabei musst du **2 Bedingungen** beachten:

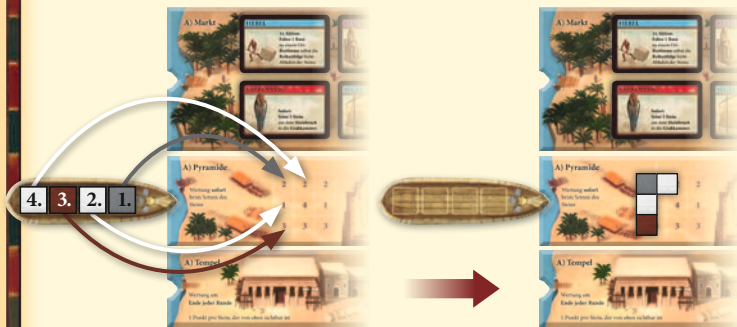
- 1) Das **Boot** muss bereits mit der **Minimum-Anzahl an Steinen** beladen sein. Die grauen **Stein-Symbole** an der Spitze des Boots geben die Minimum-Anzahl des Boots an. Diese Anzahl variiert von Boot zu Boot.
- 2) Der **angefahrene Ort** muss noch **frei** sein, d. h. es darf **in dieser Runde** noch kein Boot zuvor zu diesem Ort gefahren sein.

Die Steine des Boots werden dann **der Reihe nach** vom jeweiligen Besitzer des Steins (je nach Farbe) abgeladen und am Ort abgeliefert – **beginnend beim vorne platzierten Stein**. Leere Felder auf dem Boot ignoriert ihr. Wenn gerade **kein Boot mit der Minimum-Anzahl an Steinen beladen ist**, kannst du diese Aktion nicht wählen.

An jedem der 5 Orte gelten **andere Regeln**, was der **Besitzer des Steins** dort **pro abgeladenem Stein** bekommt. Der A-Markt und die A-Pyramide werden **sofort gewertet**. Der A-Tempel wird **am Ende jeder Runde** gewertet. Die A-Grabkammer und die A-Obelisken werden erst **am Spielende** gewertet.

Lest später die genauen Regeln der einzelnen Orte unter dem Punkt „Erläuterungen zu den A-Seiten der Orte“ auf den Seiten 7 und 8 dieser Anleitung.

Wichtig: Du darfst **auch ein Boot fahren**, wenn du darauf **mit keinem eigenen Stein vertreten** bist. Es müssen nur die **beiden auf Seite 4 genannten Bedingungen** erfüllt sein. Wurde ein Ort angefahren, bleibt das nun leere Boot bis **zum Rundenende** an der Anlegestelle an diesem Ort **stehen**. So seht ihr, dass in dieser Runde **kein weiteres Boot** zu diesem Ort fahren darf. Pro Runde wird ein Ort also nur **höchstens von einem Boot** angefahren.



Beispiel: Dieses 4er-Boot wurde zur Pyramide gefahren. Beginnend mit dem vordersten Stein werden die Steine nun auf die Pyramide gesetzt. Auf der Pyramide gibt es sofort Punkte pro abgeliefertem Stein – und zwar entsprechend dem Zahlenwert, der auf dem Feld angegeben ist.

ODER

1 blaue Markt-Karte ausspielen

Falls du eine solche Karte besitzt, kannst du sie ausspielen und ihre Funktion nutzen.

Die ausgespielte Karte kommt dann auf den **Ablagestapel**. Du kannst nur **1 blaue Markt-Karte pro Spielzug** einsetzen.



So seid ihr abwechselnd an der Reihe und macht dann immer **genau eine Aktion**.

Pro Runde kommt ihr **mehrmals** an die Reihe. Denn erst wenn **alle 4 Boote** zu verschiedenen Orten **gefahren** sind, **endet die Runde**.

Wichtig: Da nur 4 Boote pro Runde zur Verfügung stehen, wird in jeder Runde eine der 5 Orts-Tafeln nicht mit einem Boot angefahren!

RUNDENENDE

Wenn **alle 4 Boote** zu Orten gefahren sind, endet die Runde.

Jetzt wird der **Tempel gewertet**. Jeder Stein, der **von oben sichtbar** ist, bringt **1 Punkt**. **Überdeckte Steine** bringen also **keine Punkte** mehr.



Beispiel: Der Tempel wird am Ende der Runde gewertet. Hier bekommt Spieler Grau 2 Punkte (für 2 von oben sichtbare Steine). Die Spieler Weiß, Braun und Schwarz erhalten je 1 Punkt (für je 1 von oben sichtbaren Stein).

- Die 4 Boote legt ihr wieder **zurück zu den restlichen Booten**.
- Eventuell **übrig gebliebene Markt-Karten** auf der **Markt-Tafel** räumt ihr ab und legt sie auf einen **Ablagestapel**.

Die **nächste Runde** beginnt.

Deckt die **nächste Runden-Karte** vom Stapel auf, sucht die entsprechenden **4 Boote** heraus und platziert sie links neben die Orts-Tafeln

Deckt **4 neue Markt-Karten** vom Stapel auf und platziert sie auf der Markt-Tafel.

Dann ist der Spieler **links** vom Spieler, der in der letzten Runde **das vierte Boot gefahren** hat, an der Reihe und führt eine der vier Aktionen aus.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach **6 Runden**.

Dann folgt die Endwertung.

Endwertung

Wertet zunächst die Steine in der **Grabkammer**. Die Wertung wird auf **Seite 7** unter dem Punkt „A) Grabkammer“ erklärt.

Dann wertet ihr die **Obelisken**. Die Wertung wird auf **Seite 8** unter dem Punkt „A) Obelisken“ erklärt.

Die **Markt-Karten** „Verzierung“ und „Statue“ bringen **Punkte** entsprechend ihrem **aufgedruckten Text**.

Die Wertungen dieser Karten werden auf Seite 12 erklärt. **Ungenutzte blaue Markt-Karten** sind noch **1 Punkt** wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand: Der Spieler mit **mehr Steinen** auf seinem **Vorrats-Plättchen** gewinnt den Gleichstand. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

IMPRESSUM

Autor:



Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen.

Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.

„Imhotep“ hat 2010 als Prototyp den 2. Platz beim Premio Archimede Autoren-Wettbewerb gewonnen – damals unter dem Titel „Builders of Egypt“.



Illustration: Miguel Coimbra

Grafik: Michaela Kienle

Redaktion: Ralph Querfurth

Phil Walker-Harding und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

Ein besonderer Dank geht an Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Mophew, Nick Barnett, Kerryn und Andrew Young, Josh und Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüttke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels und Markus Potthast.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692384



ERLÄUTERUNGEN ZU DEN A-SEITEN DER ORTE

A) Markt

Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, darf der Besitzer des Steins **sofort 1 Markt-Karte** aus der



Auslage nehmen. **Erläuterungen** zu den verschiedenen Markt-Karten findet ihr auf **Seite 12** dieser Anleitung.

Wichtig: Die abgelieferten Steine kommen **zurück in den Steinbruch**.

Erhaltene Karten legst du **offen** vor dich.

Die **roten Karten** musst du **sofort** einsetzen. Diese kommen anschließend auf den Ablagestapel.

Die **blauen Markt-Karten** kannst du in einem **späteren eigenen Spielzug** genau **einmal** im Spiel als Aktion einsetzen. Die **lila „Statuen“-Karten** und die **grünen „Verzierungs“-Karten** bringen dir am **Spielende Punkte**.



Beispiel: Dieses 4er-Boot wurde zum Markt gefahren. Spieler Weiß darf sich zuerst eine Karte nehmen und wählt das „Segel“. Als Nächstes wählt Spieler Braun die Karte „Statue“. Dann wählt Spieler Grau die Karte „Hebel“. Alle Steine auf dem Boot kommen anschließend in den Steinbruch zurück.

A) Pyramide

Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, bekommt der Besitzer des Steins **sofort Punkte**.



Du setzt den Stein auf das **nächste freie Feld** in der Pyramide. Das Platzieren der Steine wird **links oben** begonnen, bis die Spalte voll ist. Dann geht es in der mittleren Spalte **wieder von oben** weiter.

Wenn die **1. Ebene (3x3 Steine)** voll ist, baut ihr in der 2. Ebene weiter.

In der 2. Ebene wird wieder links oben begonnen. Die **2. Ebene** umfasst aber nur **2x2 Steine**.

Dann folgt die **3. Ebene**, die nur aus einem **einzelnen Stein** besteht.

Für jeden platzierten Stein gibt es so viele **Punkte**, wie auf dem Feld angegeben sind. Die Werte der Felder in der 2. und 3. Ebene sind **rechts auf der Tafel** angegeben.

Ist die **Pyramide fertig** gebaut, bringt **jeder weitere Stein**, der bei der Pyramide abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Pyramiden-Tafel.



Beispiel: So könnte eine fertige Pyramide (bestehend aus 3 Ebenen) am Ende aussehen.

A) Tempel

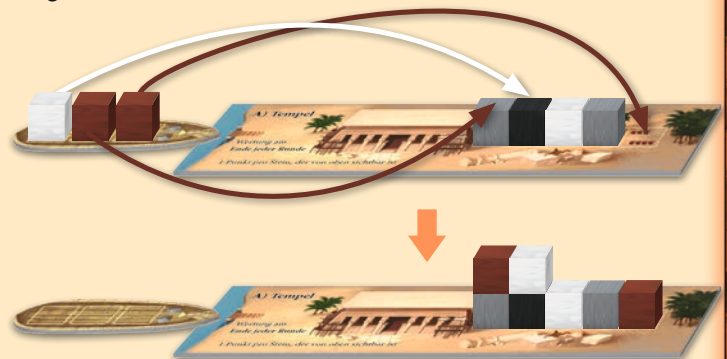
Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, bekommt der Besitzer des Steins **am Ende jeder Runde Punkte**, wenn der Stein dann **von oben sichtbar** ist.



Du setzt den Stein auf das **nächste freie Feld** im Tempel. Das Platzieren der Steine wird **links** begonnen, bis die 1. Ebene voll ist. Bei **3 und 4 Spielern** werden **alle 5 Felder** des Tempels bebaut. Bei **2 Spielern** werden **nur die ersten 4 Felder** bebaut.

Wenn die **1. Ebene voll** ist, wird die **2. Ebene wieder von links** begonnen. Die Steine der 1. Ebene werden dadurch **überbaut** usw.

Es gibt kein Höhenlimit.



Beispiel: Dieses 3er-Boot wurde zum Tempel gefahren. Der erste braune Stein kommt auf das letzte freie Feld in der untersten Ebene. Der zweite braune Stein kommt auf das erste Feld in der 2. Ebene. Der weiße Stein kommt auf das zweite Feld in der 2. Ebene.

A) Grabkammer

Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, bekommt der Besitzer des Steins **am Ende des Spiels Punkte**.



Das Platzieren der Steine wird **links oben** begonnen, bis die Spalte voll ist. Dann geht es in der nächsten Spalte **wieder von oben** weiter usw.

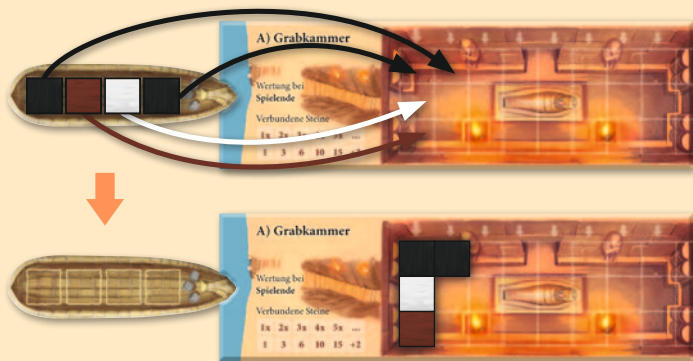
Die Grabkammer ist nach **rechts unbeschränkt**. Es können also beliebig viele Spalten entstehen, auch wenn die Tafel zu Ende ist.

Am Ende des Spiels gibt es Punkte: Jede Fläche aus **verbundenen Steinen** einer Farbe (**nicht diagonal**) bringt Punkte – je nach der Anzahl der Steine in der Fläche.

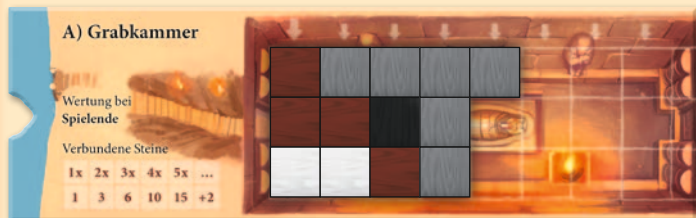
Verbundene Steine:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Punkte:	1	3	6	10	15	+2

In Flächen mit **mehr als 5** verbundenen Steinen bringt **jeder weitere** verbundene Stein **+2 Punkte**.

Wichtig: Jeder Spieler kann für **mehrere „Flächen“** verbundener Steine Punkte bekommen. Es wird also **nicht nur die größte** eigene Fläche gewertet!



Beispiel: Dieses 4er-Boot wurde zur Grabkammer gefahren. Die Steine werden der Reihe nach abgeladen und links oben beginnend Spalte für Spalte auf die Grabkammer gesetzt.



Beispiel: In einem Spiel zu viert könnte die Grabkammer am Ende so aussehen. Spieler Weiß erhält für seine Fläche aus 2 Steinen 3 Punkte. Schwarz erhält für seine Fläche aus 1 Stein 1 Punkt. Braun erhält für seine Fläche aus 3 Steinen 6 Punkte und für seine Fläche aus 1 Stein 1 Punkt. Grau erhält für seine Fläche aus 6 verbundenen Steinen $15 + 2 = 17$ Punkte.

A) Obelisken

Für die Steine, die hier abgeliefert werden, gibt es **am Ende des Spiels Punkte**.

Jeden Stein, den du hier ablieferst, platzierst du auf dem **Feld deiner Farbe**. So entsteht eine **Säule** aus deinen Steinen. Jeder von euch baut also seinen eigenen „Obelisken“.

Am Ende des Spiels gibt es Punkte – für den höchsten Obelisken natürlich die meisten Punkte.



Im Spiel zu zweit gilt folgende Wertung:

Der Spieler mit dem höchsten Obelisken erhält 10 Punkte. Der Spieler mit dem zweithöchsten Obelisken erhält 1 Punkt.

Im Spiel zu dritt gilt folgende Wertung:

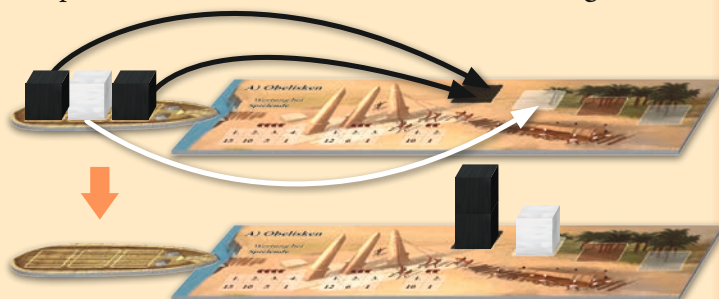
Der Spieler mit dem höchsten Obelisken erhält 12 Punkte.
Der Spieler mit dem zweithöchsten Obelisken erhält 6 Punkte.
Der Spieler mit dem dritthöchsten Obelisken erhält 1 Punkt.

Im Spiel zu viert gilt folgende Wertung:

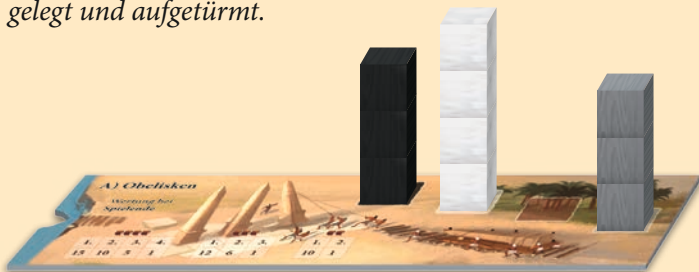
Der Spieler mit dem höchsten Obelisken erhält 15 Punkte.
Der Spieler mit dem zweithöchsten Obelisken erhält 10 Punkte.
Der Spieler mit dem dritthöchsten Obelisken erhält 5 Punkte.
Der Spieler mit dem vierthöchsten Obelisken erhält 1 Punkt.

Wichtig:

- Du musst **mindestens 1 Stein** bei den Obelisken abgeliefert haben, um in diese Wertung zu kommen.
- Bei **Gleichstand addiert** ihr die Platzierungs-Punkte und teilt sie dann durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler bekommt diese errechneten Punkte **abgerundet**.



Beispiel: Dieses 3er-Boot wurde zu den Obelisken gefahren. Die Steine werden auf die Felder der entsprechenden Farbe gelegt und aufgetürmt.



Beispiel: In einem Spiel zu viert hat Spieler Schwarz am Ende einen Obelisken, der 3 Steine hoch ist. Spieler Weiß hat 4 Steine, Spieler Braun hat gar keinen Stein und Spieler Grau hat 3 Steine. Somit erhält Weiß 15 Punkte. Schwarz und Grau teilen sich den 2. und 3. Platz. Beide erhalten je $(10 + 5) : 2 = 7,5$ Punkte – abgerundet ergibt das für jeden der beiden Spieler 7 Punkte. Braun erhält keinen Punkt, weil er gar keinen Stein zu den Obelisken geliefert hat.

VARIANTE: DIE B-SEITEN DER ORTE

Alle Orts-Tafeln besitzen eine A-Seite und eine B-Seite. Zunächst solltet ihr nur mit den A-Seiten spielen. Später könnt ihr die B-Seiten der Orte ausprobieren. Ihr könnt auch die A- und B-Seiten gemischt spielen. Probiert einfach verschiedene Kombinationen aus.

B) Markt



Die B-Seite funktioniert genauso wie die A-Seite, bis auf folgende Änderung:

Auf das **Karten-Feld rechts unten** legt ihr zu Rundenbeginn **2 verdeckte Karten**.

Für einen zum Markt gelieferten Stein kannst du die **beiden verdeckten Karten nehmen** und anschauen. **Wähle** dann **1 Karte**, die du behältst. Die **andere Karte** legst du offen auf den **Ablagestapel**.



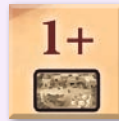
B) Pyramide



Die B-Seite funktioniert genauso wie die A-Seite, bis auf folgende Änderungen:

Bei jedem Stein, der zu den Pyramiden geliefert wird, darf der **Besitzer des Steins selbst bestimmen**, zu **welcher der 3 Pyramiden** er geliefert werden soll.

Einige Pyramiden-Felder bringen besondere Boni:



Du bekommst **1 Punkt** und darfst die oberste **Markt-Karte** vom **Nachziehstapel** nehmen.

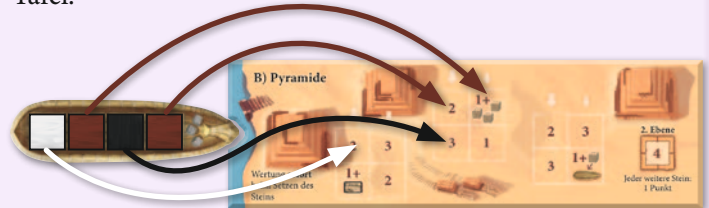


Du bekommst **1 Punkt** und darfst dir sofort **3 Steine** aus dem **Steinbruch** nehmen und auf dein **Vorrats-Plättchen** legen.



Du bekommst **1 Punkt** und darfst sofort **1 Stein** von deinem **Vorrats-Plättchen** auf ein **beliebiges leeres Feld** eines Boots setzen, das noch nicht zu einem Ort gefahren wurde.

Jede Pyramide wird von oben links begonnen. Der Stein in der 2. Ebene jeder Pyramide ist 4 Punkte wert. Sind die **Pyramiden fertig** gebaut, bringt **jeder weitere Stein**, der bei den Pyramiden abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Pyramiden-Tafel.



Beispiel: Dieses 4er-Boot wurde zur Pyramide gefahren. Spieler Braun setzt seinen ersten Stein auf das erste Feld der mittleren Pyramide. Dann setzt Spieler Schwarz seinen Stein auf das zweite Feld der mittleren Pyramide. Dann setzt Spieler Braun seinen zweiten Stein auf das dritte Feld der mittleren Pyramide. Als letztes setzt Spieler Weiß seinen Stein auf das erste Feld der linken Pyramide.

B) Tempel

Die B-Seite funktioniert genauso wie die A-Seite, bis auf folgende Änderung:



Am Ende jeder Runde gibt es **unterschiedliche Boni** für jeden Stein, der **von oben sichtbar** ist – abhängig von dem Feld des Tempels, auf dem der Stein liegt:



Du bekommst **1 Punkt** oder du darfst dir sofort **2 Steine** aus dem **Steinbruch** nehmen und auf dein **Vorrats-Plättchen** legen.



Du bekommst **2 Punkte**.

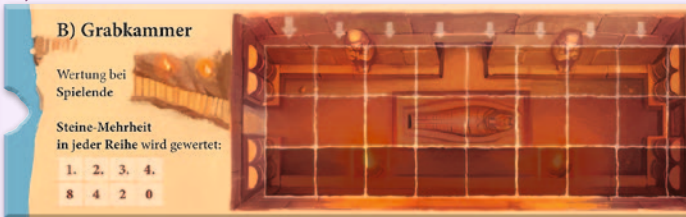


Du bekommst die oberste **Markt-Karte** vom **Nachziehstapel**.



Beispiel: Der Tempel wird am Ende der Runde gewertet. Hier kann sich Spieler Grau entscheiden, ob er 1 Punkt oder 2 Steine aus dem Steinbruch möchte. Spieler Braun bekommt 2 Punkte. Spieler Weiß kann sich entscheiden, ob er 1 Punkt oder 2 Steine aus dem Steinbruch möchte. Außerdem bekommt Spieler Weiß die oberste Markt-Karte vom Nachziehstapel. Spieler Schwarz kann sich entscheiden, ob er 1 Punkt oder 2 Steine aus dem Steinbruch möchte.

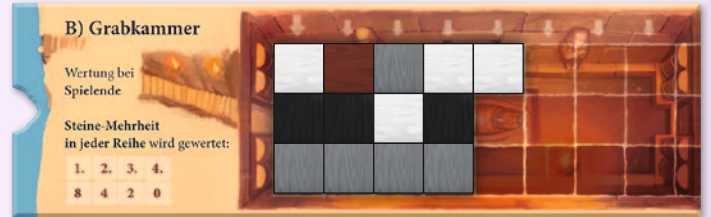
B) Grabkammer



Die B-Seite funktioniert genauso wie die A-Seite, bis auf folgende Änderungen:
Am Ende des Spiels gibt es Punkte für **Mehrheiten in den 3 Reihen** der Grabkammer.
Jede Reihe wird einzeln gewertet.

Wichtig:

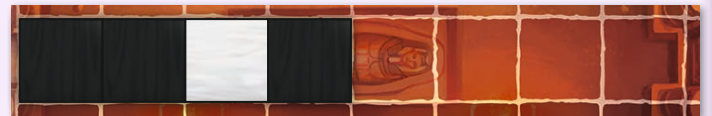
- Du musst **mindestens 1 Stein** in einer Reihe haben, um in die Wertung dieser Reihe zu kommen.
- Die Steine einer Farbe müssen **nicht benachbart** sein.
- Bei **Gleichstand addiert** ihr die Platzierungs-Punkte und teilt sie dann durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler bekommt diese errechneten Punkte **abgerundet**.



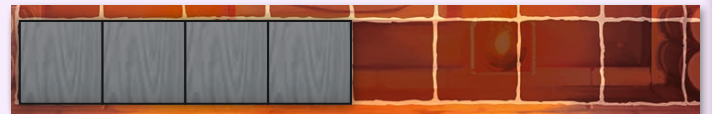
Beispiel: Die Grabkammer wird am Ende des Spiels gewertet.



In der obersten Reihe hat Spieler Weiß die Mehrheit mit 3 Steinen. Dafür bekommt er 8 Punkte. Die Spieler Braun und Grau teilen sich den 2. und 3. Platz mit je 1 Stein. Dafür bekommen sie jeweils $(4 + 2) : 2 = 3$ Punkte.



In der mittleren Reihe hat Schwarz die Mehrheit mit 3 Steinen und bekommt 8 Punkte. Weiß folgt auf Platz 2 mit 1 Stein und bekommt 4 Punkte. Braun und Grau sind nicht in der Reihe vertreten und bekommen daher keine Punkte.

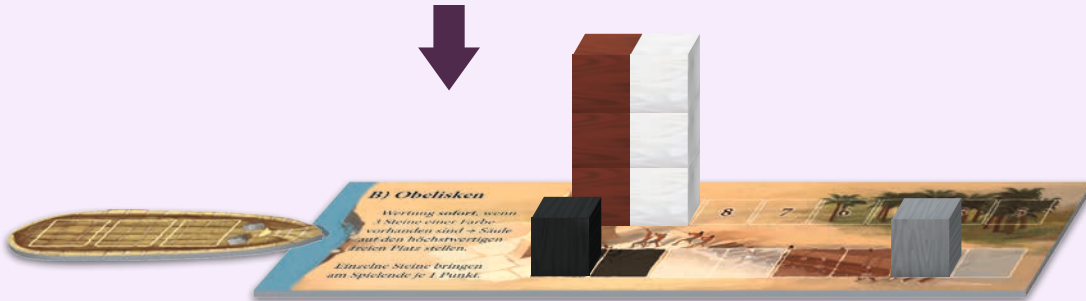
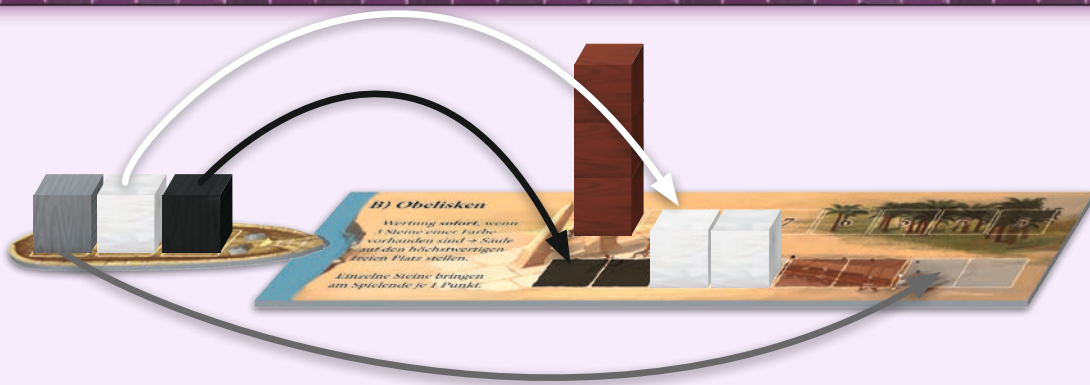


In der untersten Reihe hat Grau die Mehrheit mit 4 Steinen und bekommt 8 Punkte. Alle anderen Farben sind nicht vertreten und bekommen daher keine Punkte.

B) Obelisk



Die B-Seite funktioniert genauso wie die A-Seite, bis auf folgende Änderungen:
 Jeder Stein, der hier abgeliefert wird, kommt zunächst auf ein **Feld der entsprechenden Farbe**.
 Erst wenn der **3. Stein einer Farbe** abgeliefert wurde, werden diese Steine sofort gewertet. Die **3 Steine** kommen als **Säule** auf das **freie Punkte-Feld** mit dem **höchsten Wert**.
 Diese **Punkte** bekommt der Besitzer der Steine dann **sofort**.



Beispiel: Dieses 3er-Boot wurde zu den Obelisken gefahren. Spieler Schwarz setzt seinen Stein auf ein leeres schwarzes Feld der Tafel. Spieler Weiß setzt seinen Stein zu den anderen beiden weißen Steinen. Da nun 3 weiße Steine bei den Obelisken sind, kommen diese Steine als Säule auf das nächste freie Feld (mit Wert 9). Weiß erhält sofort 9 Punkte. Dann setzt Grau seinen Stein auf ein leeres graues Feld der Tafel.

VARIANTE: DER ZORN DES PHARAO

Wenn ihr mit etwas „härteren“ Regeln spielen möchtet, probiert Folgendes:
Ihr werdet bestraft, wenn ihr euch nicht am Bau aller vier Monumente beteiligt habt.
Jeder Spieler, der bis zum Spielende **nicht mindestens je 1 Stein** an den vier Orten „Pyramide“, „Tempel“, „Grabkammer“ und „Obelisken“ abgeliefert hat, bekommt **5 Punkte abgezogen**.



AUF EINEN BLICK: ERLÄUTERUNGEN ZU DEN MARKT-KARTEN

Hier findet ihr eine Übersicht über alle Markt-Karten und eine genauere Beschreibung ihrer Funktionen. Lest diese Erläuterungen erst dann, wenn eine bestimmte Markt-Karte ins Spiel kommt.

„Eingang“, „Sarkophag“, „Gepflasterter Pfad“ (je 2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, setzt du **sofort 1 deiner Steine** aus dem **Steinbruch** auf das **nächste freie Feld des entsprechenden Orts**. Die Karte kommt anschließend auf den **Ablagestapel**.

„Pyramiden-Verzierung“, „Tempel-Verzierung“, „Grabkammer-Verzierung“, „Obelisken-Verzierung“ (je 2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, bleibt sie bis zum Ende des Spiels **offen vor dir liegen**. **Am Spielende** erhältst du **1 Punkt für je 3 Steine (eigene + fremde addiert)**, die sich dann an dem **entsprechenden Ort** befinden.



Beispiel: In der Grabkammer befinden sich am Spielende 13 Steine. Für die Karte „Grabkammer-Verzierung“ würde es somit 4 Punkte geben.

„Statue“ (10x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, bleibt sie bis zum Ende des Spiels **offen vor dir liegen**.

Am Spielende zählst du, wie viele „Statuen“-Karten du hast und erhältst Punkte entsprechend der folgenden Tabelle:

Anzahl der Statuen					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



Beispiel: Ein Spieler hat am Spielende 3 „Statuen“-Karten. Dafür bekommt er 6 Punkte.

Bei mehr als 5 Statuen erhältst du für jede weitere Statue +2 Punkte.

Blaue Markt-Karten

Du kannst pro Spielzug **nur genau 1** blaue Markt-Karte einsetzen. Das Einsetzen einer blauen Markt-Karte passiert **nicht zusätzlich**, sondern **anstatt** einer der drei anderen Aktions-Möglichkeiten „Neue Steine besorgen“, „1 Stein auf einem Boot platzieren“ oder „1 Boot zu einem Ort fahren“. Es gibt vier verschiedene Arten von blauen Markt-Karten:

„Hebel“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie offen vor dich, **bis du sie einsetzt**. In einem **späteren** Spielzug kannst du **1x folgende Aktion** durchführen:

Fahre **1 Boot** zu einem Ort. **Bestimme** selbst die **Reihenfolge** beim Abladen der Steine.

Es müssen natürlich wie gehabt die **beiden Bedingungen** für das Fahren eines Boots erfüllt sein.

Die Karte kommt anschließend auf den **Ablagestapel**.

Falls du die Karte bis zum Spielende **nicht eingesetzt** hast, bekommst du dafür noch **1 Punkt**.

„Hammer“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie offen vor dich, **bis du sie einsetzt**. In einem **späteren** Spielzug kannst du **1x folgende Aktion** durchführen:

Hole dir **3 Steine** aus dem **Steinbruch** und lege sie auf dein **Vorrats-Plättchen**.

Platziere anschließend **1 Stein** von deinem **Vorrats-Plättchen** auf **1 Boot**.

Die Karte kommt anschließend auf den **Ablagestapel**.

Falls du die Karte bis zum Spielende **nicht eingesetzt** hast, bekommst du dafür noch **1 Punkt**.

„Segel“ (3x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie offen vor dich, **bis du sie einsetzt**. In einem **späteren** Spielzug kannst du **1x folgende Aktion** durchführen:

Platziere **1 Stein** auf **1 Boot** und fahre **dieses Boot** zu einem Ort.

Es müssen natürlich wie gehabt die **beiden Bedingungen** für das Fahren eines Boots erfüllt sein.

Die Karte kommt anschließend auf den **Ablagestapel**.

Falls du die Karte bis zum Spielende **nicht eingesetzt** hast, bekommst du dafür noch **1 Punkt**.

„Meißel“ (3x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie offen vor dich, **bis du sie einsetzt**. In einem **späteren** Spielzug kannst du **1x folgende Aktion** durchführen:

Platziere **2 Steine** auf **1 Boot** oder **je 1 Stein** auf **2 Booten**.

Die Karte kommt anschließend auf den **Ablagestapel**.

Falls du die Karte bis zum Spielende **nicht eingesetzt** hast, bekommst du dafür noch **1 Punkt**.