

REINER KNIZIA



DAS SPANNENDE SPIEL UM GÖTTER, MENSCHEN, MONUMENTE

*Führt eure Dynastie durch 2000 Jahre ägyptischer Geschichte.
Erntet soviel Ruhm und Ehre wie möglich.
Stellt die meisten Pharaonen. Errichtet einzigartige Monumente
und nutzt die Fruchtbarkeit des Nils.
Doch vernachlässigt euer Volk und seine Kultur nicht.
Und huldigt den Göttern - allen voran dem Sonnengott Ra -
sonst ist der Ruhm eurer Dynastie schnell dahin.*

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über drei Epochen, die die bewegte Geschichte des alten Ägypten widerspiegeln:

- das Alte Reich (2665 - 2155 v. Chr.)
- das Mittlere Reich (2130 - 1650 v. Chr.)
- das Neue Reich (1555 - 1080 v. Chr.)

Während dieser Epochen versucht jeder Spieler, die Entwicklung seiner Dynastie voranzutreiben, indem er - mittels seiner Sonnen - möglichst viele und wertvolle Plättchen ersteigert, die die verschiedenen Möglichkeiten darstellen, zu Ruhm und Ehre zu gelangen.

Immer, wenn eine Epoche endet, kommt es zu einer Wertung, und die Spieler werden für das bis dahin Erreichte mit Ruhmespunkten belohnt, und zwar in Form von Steintafeln, auf denen die Leistungen vergangener Zeiten festgehalten wurden, den sogenannten Stelen.

Der Spieler, der nach den drei Epochen die meisten Ruhmespunkte hat, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

180 Plättchen: 30 Ra, 8 Götter, 25 Pharaonen + 2 Begräbnisse,
25 Nil, 12 Überschwemmungen + 2 Dürren,
5x5 Zivilisationen + 4 Unruhen, 5 Gold,
5x8 Monumente + 2 Erdbeben

48 Stelen: 10x 1 Punkt, 8x 2 Punkte, 20x 5 Punkte, 10x 10 Punkte

16 Sonnen

1 Ra-Figur

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über drei Epochen

Nach jeder Epoche werden Ruhmespunkte vergeben

Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

180 Plättchen

48 Stelen

16 Sonnen

1 Ra-Figur

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt zwei verschiedene Ablagereihen: die obere mit 10 Feldern (= „Ra-Reihe“) und die untere mit 8 Feldern (= „Spiel-Reihe“). Zudem zeigt er zwei Übersichten mit den Ruhmespunkten, die bei den Wertungen zu gewinnen (oder zu verlieren) sind.

Die Plättchen werden vor dem allerersten Spiel vorsichtig aus den Stanztableaus herausgetrennt. Sie werden *gut* gemischt und verdeckt um den Spielplan herum ausgelegt. Vor jedem Spieler sollte noch genügend Platz für seine Auslage bleiben.

Die Stelen werden ebenfalls vor dem allerersten Spiel aus den Stanztableaus herausgetrennt. Jeder Spieler erhält zwei 5er-Stelen, die er verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Stelen werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt.



1er



2er



5er



10er

Die Sonnen - mit den Werten 2 - 13 bei drei oder vier Spielern und 2 - 16 bei fünf Spielern - werden entsprechend der Tabelle zu Stapeln zusammengestellt:

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Stapel 1	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
Stapel 2	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
Stapel 3	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
Stapel 4		10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
Stapel 5			12 - 11 - 6

Anschließend wird zufällig bestimmt, welcher Spieler welchen Stapel erhält. Jeder Spieler legt seine Sonnen offen nebeneinander vor sich. Die 1er-Sonne wird offen auf das entsprechende Feld in der Spielplanmitte gelegt.

Die Ra-Figur wird neben dem Spielplan bereitgestellt.



SPIELVORBEREITUNG

Spielplan in der Tischmitte auslegen

Alle Plättchen verdeckt um den Spielplan herum legen

Pro Spieler zwei 5er-Stelen; restliche Stelen neben dem Spielplan bereitlegen

Sonnen entsprechend der Spielerzahl verteilen



Ra-Figur neben dem Spielplan bereitstellen

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit der höchsten Sonne beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

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

- Ein beliebiges Plättchen aufdecken
- „Ra“ rufen
- Götter-Plättchen einsetzen

Plättchen aufdecken

Deckt ein Spieler ein Plättchen auf, das *nicht* den Sonnengott Ra zeigt, legt er es auf dem Spielplan offen auf der „Spiel-Reihe“ ab. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Deckt ein Spieler aber eines der 30 Ra-Plättchen auf, legt er es offen auf der „Ra-Reihe“ ab, nimmt sich die Ra-Figur und stellt sie vor sich. *Direkt* anschließend kommt es zu einer sogenannten Bietrunde (s.u.).



Ra

Die Plättchen werden in beiden Reihen immer fortlaufend von links nach rechts abgelegt. Auf der Ra-Reihe bleiben bei 3 Spielern die ersten zwei Felder, bei 4 Spielern das erste Feld frei.

„Ra“ rufen

Anstatt ein Plättchen aufzudecken, kann ein Spieler auch „Ra“ rufen. In diesem Fall erhält er ebenfalls die Ra-Figur. Auch hier kommt es direkt anschließend zu einer Bietrunde.

Bietrunde

Jede Bietrunde läuft auf dieselbe Weise ab: Es beginnt stets der Spieler links vom Spieler mit der Ra-Figur. Er kann den Wert *einer* seiner offenen Sonnen bieten oder passen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und kann eine seiner offenen Sonnen mit *höherem* Wert bieten oder passen. Auf diese Weise folgen alle weiteren Spieler, bis schließlich der Spieler mit der Ra-Figur (= „Ra-Spieler“) mit seiner Ansage die Bietrunde beendet.

Wer die höchste Sonne geboten hat, nimmt *alle auf der Spiel-Reihe* liegenden Plättchen und legt sie in einer bestimmten Anordnung (s. „Auslage“) *offen* vor sich. Außerdem nimmt der Spieler auch die Sonne vom Spielplan und legt sie *verdeckt* vor sich. Verdeckte Sonnen können erst in der nächsten Epoche wieder eingesetzt werden. Dafür legt der Spieler die von ihm gebotene Sonne *offen* in die Spielplanmitte.

Neben „Ra“ rufen oder ein Ra-Plättchen aufdecken, gibt es noch eine dritte Möglichkeit, wie es zu einer Bietrunde kommen kann: auf der Spiel-Reihe liegen acht Plättchen, d.h. sie ist komplett belegt. Der Spieler, der nun an die Reihe kommt, darf kein weiteres Plättchen aufdecken. Entweder setzt er Götter-Plättchen ein (s.u.) oder er erhält die Ra-Figur und leitet damit eine Bietrunde ein.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit der höchsten Sonne beginnt, danach reihum

Entweder

- **Ein Plättchen aufdecken** oder
- **„Ra“ rufen** oder
- **Götter einsetzen**

Ein Plättchen aufdecken und offen auf den Spielplan legen

Ra-Plättchen → Bietrunde

„Ra“ rufen → Bietrunde

*Noch einmal zur Verdeutlichung:
Nur der Spieler, der an der Reihe ist,
kann - als Spielzug - „Ra“ rufen.*

Jede Bietrunde beginnt links vom Ra-Spieler; anschließend ist reihum jeder Spieler genau einmal an der Reihe

Der Spieler mit dem höchsten Gebot tauscht die Sonnen aus und erhält alle Plättchen von der Spiel-Reihe

Die Ra-Plättchen bleiben immer bis zum Ende einer Epoche auf dem Spielplan liegen.

Mit den von anderen Spielern gebotenen Sonnen geschieht nichts, sie stehen ihnen weiterhin zur Verfügung.

Übrigens: Es kann zu einer Bietrunde kommen, obwohl auf der Spiel-Reihe noch kein einziges Plättchen liegt. In diesem Fall geht es nur um die Sonne auf dem Spielplan.

Alle 8 Felder der Spiel-Reihe sind belegt → Bietrunde

Für das Passen gilt entsprechend der drei Möglichkeiten:

➔ „Ra“ rufen: Der Spieler, der „Ra“ gerufen hat, *muss* eine seiner Sonnen bieten, wenn *alle* seine Mitspieler gepasst haben. Hat aber wenigstens ein anderer Spieler ein Gebot abgegeben, kann der Ra-Spieler auch passen.

➔ Ra-Plättchen aufdecken: Hier können *alle* Spieler (auch der Ra-Spieler) passen. In diesem Fall geschieht mit den Plättchen auf der Spiel-Reihe nichts.

➔ Spiel-Reihe komplettiert: Auch hier können *alle* Spieler passen. In diesem Fall werden die acht Plättchen der gefüllten Spiel-Reihe gänzlich aus dem Spiel genommen.

Nach einer Bietrunde setzt der Spieler links vom Ra-Spieler das Spiel fort, unabhängig davon, wie die Bietrunde verlief.

Auslage

Jeder Spieler legt seine Sonnen und Plättchen in fünf Reihen vor sich; die Plättchen liegen stets offen:

1. Sonnen und Götter



2. Pharaonen



3. Nil und Überschwemmung



4. Zivilisation und Gold



5. Monumente



Katastrophen

Ist unter den Plättchen, die ein Spieler ersteigert hat, eine Katastrophe (erkennbar an dem dunkleren Rand), legt er zunächst alle anderen ersteigerten Plättchen wie gehabt in seine Auslage. *Sofort* danach muss der Spieler die Katastrophe „erfüllen“, indem er sie zusammen mit *zwei* Plättchen derselben Kategorie von seiner Auslage aus dem Spiel nimmt. Besitzt der Spieler nur ein entsprechendes Plättchen, gibt er dieses zusammen mit der Katastrophe ab; hat er gar kein entsprechendes Plättchen, wirft er nur die Katastrophe ab und kommt ohne weiteren Nachteil davon.

Welche Plättchen der entsprechenden Kategorie ein Spieler abgibt, bleibt ihm überlassen. Für die Dürre-Katastrophe gilt allerdings, dass ein Spieler zuerst Überschwemmungs-Plättchen abwerfen muss, sofern er welche hat, und erst dann Nil-Plättchen.

Übrigens: Alle Plättchen, die aus dem Spiel genommen werden, kommen verdeckt zur Seite und dürfen nicht mehr eingesehen werden. Am besten legt man sie zurück in die Schachtel.

Nach einer Bietrunde geht es links vom Ra-Spieler weiter

➔ Alle Plättchen einer Kategorie werden nebeneinander gelegt; identische Zivilisations- und Monument-Plättchen werden leicht versetzt aufeinander gelegt.

Katastrophen zerstören 2 Plättchen der gleichen Kategorie; sie werden immer umgehend erfüllt

➔ Erhält ein Spieler gleich mehrere Katastrophen-Plättchen, muss er diese alle so gut wie möglich erfüllen.



Götter-Plättchen einsetzen

Ersteigert ein Spieler Götter-Plättchen, legt er diese neben seine Sonnen. Ab jetzt kann er - anstatt ein Plättchen aufzudecken oder „Ra“ zu rufen - als dritte Zugmöglichkeit einen oder mehrere seiner Götter *aus dem Spiel* nehmen und dafür genauso viele Plättchen seiner Wahl vom Spielplan in die eigene Auslage legen - allerdings dürfen dies weder Ra- noch Götter-Plättchen sein.

Entstehen durch das Aufnehmen der Plättchen Lücken in der Spiel-Reihe, werden diese im weiteren Spielverlauf wieder gefüllt.

Anstatt Plättchen aufdecken oder „Ra“ rufen → Götter für Plättchen auf der Spiel-Reihe einsetzen

Noch einmal zur Verdeutlichung: Eingesetzte Götter werden nicht auf der Spiel-Reihe platziert, sondern gänzlich aus dem Spiel genommen.

Übrigens: Da das Einsetzen von Göttern einen kompletten Spielzug darstellt, kann ein Spieler dies nur tun, so lange er noch mitspielt, also über wenigstens eine offene Sonne verfügt (s. „Epochen“).



Die Epochen

Hat ein Spieler alle seine Sonnen eingesetzt, wird er während des restlichen Verlaufs der Epoche übersprungen, d.h. er macht *nichts* mehr. Auf diese Weise spielen immer weniger Spieler mit. Nachdem schließlich auch der letzte Spieler seine letzte Sonne eingesetzt und damit ein letztesmal in dieser Epoche die Spiel-Reihe abgeräumt hat, endet eine Epoche. Alle Plättchen auf der Ra-Reihe werden anschließend aus dem Spiel genommen.

Eine Epoche endet aber auch *sofort*, wenn die Ra-Reihe auf dem Spielplan vollständig belegt wird. In diesem Fall kommt es zu *keiner* (!) Bietrunde mehr, sondern alle Plättchen auf der Spiel-Reihe werden, zusammen mit den Ra-Plättchen, aus dem Spiel genommen. Auf dem Spielplan verbleibt nur die offene Sonne. Mit Sonnen, die nun noch offen vor den Spielern liegen, geschieht nichts weiter.

Spieler ohne Sonnen werden übersprungen

Eine Epoche endet
 - wenn alle Sonnen eingesetzt sind, oder
 - wenn die Ra-Reihe vollständig belegt ist

Eine Epoche endet, wenn bei 3 Spielern das 8., bei 4 Spielern das 9. und bei 5 Spielern das 10. Ra-Plättchen abgelegt wird.

Nach dem Ende einer Epoche kommt es zur Wertung (s.u.). Anschließend werden alle verdeckten Sonnen wieder aufgedeckt. Für die nächste Epoche steht jedem Spieler wieder die gleiche Anzahl Sonnen wie zu Beginn zur Verfügung, jetzt jedoch mit (zumeist) anderen Werten. Der Spieler mit der höchsten Sonne beginnt die nächste Epoche.

Nach einer Wertung werden alle Sonnen wieder aufgedeckt

Beim Bieten sollte man also auch berücksichtigen, welche Sonnen man für die nächste Epoche erhält.

WERTUNG

Am Ende jeder der drei Epochen kommt es zu einer Wertung. In Form von Stelen werden Ruhmespunkte vergeben, wobei alle Gewinne und Verluste eines Spielers möglichst immer gegeneinander aufgerechnet werden.

Die Spieler können ihre Punkte verdeckt halten.

Götter

Jedes nicht eingesetzte Götter-Plättchen bringt seinem Besitzer 2 Punkte und wird anschließend aus dem Spiel genommen.

Pharaonen

Nach jeder Epoche erhält der Spieler mit den meisten Pharao-Plättchen 5 Punkte und derjenige mit den wenigsten verliert 2 Punkte. Haben mehrere Spieler die meisten bzw. die wenigsten Pharaonen, gewinnen diese alle je 5 Punkte bzw. verlieren alle je 2 Punkte. Besitzen *alle* Spieler gleich viele Pharaonen, gibt es weder Plus- noch Minuspunkte. Die Pharao-Plättchen bleiben nach einer Wertung in der Auslage liegen.



Pharao

Beispiel: Die Spieler A - D haben 3 - 2 - 2 - 3 Pharaonen. Dementsprechend erhalten die Spieler A + D je 5 Punkte, und die Spieler B + C müssen je 2 Punkte abgeben.



Spieler A → 5 Punkte



Spieler B → -2 Punkte



Spieler C → -2 Punkte



Spieler D → 5 Punkte

Nil

Nach jeder Epoche erhält jeder Spieler so viele Punkte, wie er insgesamt Nil- und Überschwemmungs-Plättchen vor sich liegen hat - allerdings nur, wenn er mindestens ein Überschwemmungs-Plättchen besitzt.

Anschließend werden *alle* Überschwemmungs-Plättchen der Spieler aus dem Spiel genommen, die Nil-Plättchen bleiben vor jedem Spieler liegen.



Nil



Überschwemmung

WERTUNG

Sollte ein Spieler mehr Ruhmespunkte abgeben müssen als er besitzt, geht er mit 0 Punkten in die nächste Epoche; einen negativen „Übertrag“ gibt es also nicht.

Jeder GOTT → 2 Punkte
(anschließend aus dem Spiel)

Die wenigsten PHARAONEN → -2 Punkte

Die meisten PHARAONEN → 5 Punkte

(bleiben im Spiel)

Jeder NIL und jede ÜBERSCHWEMMUNG → 1 Punkt

(aber nur mit mindestens einer Überschwemmung!)

(Überschwemmungen anschließend aus dem Spiel, Nil bleibt im Spiel)

Zivilisation

Nach jeder Epoche verliert jeder Spieler, der kein Zivilisations-Plättchen besitzt, 5 Punkte. Für drei *verschiedene* Zivilisations-Plättchen gibt es 5 Punkte, für vier verschiedene 10 und für alle fünf verschiedenen 15 Punkte.

Anschließend werden *alle* Zivilisations-Plättchen der Spieler aus dem Spiel genommen.



Künste



Agrikultur



Religion



Astronomie



Schrift

Beispiel: Ein Spieler hat 3 Astronomie-, 2 Agrikultur- und 2 Schrift-Plättchen: Er erhält 5 Punkte, da er drei verschiedene Zivilisations-Plättchen besitzt. (Für je eine Astronomie, Agrikultur und Schrift hätte er das gleiche erhalten.) Gleiche Zivilisations-Plättchen bringen keine Punkte ein.



→ 5 Punkte

Gold

Jedes Gold-Plättchen bringt seinem Besitzer 3 Punkte und wird anschließend aus dem Spiel genommen.



Gold

Monumente

Monumente werden nur *einmal*, nach der 3. Epoche, gewertet. Sie bleiben bis zum Spielende in den Auslagen liegen.

1, 2, 3, 4, 5, 6 *verschiedene* Monumente bringen entsprechend 1, 2, 3, 4, 5, 6 Punkte, sieben verschiedene bringen 10 und alle acht verschiedenen Monumente bringen 15 Punkte.

Außerdem bringen drei *gleiche* Monumente einen *zusätzlichen* Bonus von 5 Punkten, vier gleiche bringen 10 und fünf gleiche Monumente bringen 15 Punkte.



Festung



Obelisk



Palast



Pyramide



Sphinx



Statuen



Stufenpyramide



Tempel

Beispiel: Ein Spieler hat 4 Pyramiden, 3 Tempel, 2 Festungen und 1 Sphinx. Dafür erhält er 19 Punkte (4 für vier verschiedene Monumente, 10 für vier Pyramiden und 5 für drei Tempel). Das einzige Monument, das ihm also keine Punkte einbringt, ist die zweite Festung.



→ 4 Punkte

10 Punkte 5 Punkte

Keine ZIVILISATION

→ -5 Punkte

3/4/5 verschiedene

→ 5/10/15 Punkte

(anschließend aus dem Spiel)

Jedes GOLD

→ 3 Punkte

(anschließend aus dem Spiel)

MONUMENTE

1-6/7/8 verschiedene

→ 1-6/10/15 Punkte

3/4/5 gleiche

→ 5/10/15 Punkte

(Monumente werden nur einmal, nach der 3. Epoche, gewertet)

Sonnen

Auch die Sonnen werden *einmal* im Spiel bewertet, und zwar ebenfalls, wie die Monumente, nach der dritten Epoche: Jeder Spieler addiert die Zahlen auf seinen (offenen *und* verdeckten) Sonnen: derjenige mit der höchsten Summe erhält 5 Punkte, derjenige mit der niedrigsten Summe verliert 5 Punkte.

Kommen mehrere Spieler auf die gleiche höchste bzw. niedrigste Summe, so gewinnen bzw. verlieren sie alle je 5 Punkte. Haben *alle* Spieler dieselbe Summe, gibt es weder Plus- noch Minuspunkte.

Beispiel: Die Spieler A - D zählen jeweils die Zahlen auf ihren drei Sonnen zusammen: 17 - 25 - 21 - 17. Dementsprechend erhält Spieler B 5 Punkte, und die Spieler A + D müssen je 5 Punkte abgeben.



Spieler A → -5 Punkte



Spieler B → 5 Punkte



Spieler C → 0 Punkte



Spieler D → -5 Punkte

SPIELENDEN

Nach der Wertung nach der dritten Epoche endet das Spiel. Jeder Spieler zählt alle Ruhmespunkte auf seinen Stelen zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von diesen Spielern der mit der höheren Sonne.

Autor und Verlag möchten allen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen und Hinweise danken:

Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson, Dominik Wagner.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 - 970722, eMail: stefan.brueck@Ravensburger.de

© 1998 Reiner Knizia
© 1999 Ravensburger Spieleverlag

220289

Die niedrigste SONNEN-Summe

→ -5 Punkte

Die höchste SONNEN-Summe

→ 5 Punkte

Übrigens: Die Plättchen, die nach einer Wertung vor den Spielern liegen bleiben, sind in den Übersichten auf dem Spielplan unterstrichen; alle nicht unterstrichenen werden demnach aus dem Spiel genommen.

SPIELENDEN

Es gewinnt, wer nach 3 Epochen die meisten Ruhmespunkte hat

