

SPIELREGEL

ZUR GESCHICHTE:

Zwischen 2800 und 2200 vor Christus erlebte das Ägypten des Altertums seine erste große Blüte. Der fruchtbare Streifen entlang des Nils bescherte den Menschen reiche Ernten und wohlgenährtes Vieh. Zwar waren Holz und Erz knapp, doch die Ägypter waren erfahrene Händler, und viele schwer mit Zedernholz beladene Schiffe erreichten aus Palästina die heimatlichen Häfen im Gebiet des Nildeltas. Zum Tausch diente vor allem Getreide, das die Ägypter meist im Übermaß besaßen, oder Gold aus den reichen Minen im Süden.

Die Ägypter waren aber auch erfolgreiche Krieger, und schon in der Mitte des dritten Jahrtausends brachten ägyptische Armeen die ergiebigen Erzminen auf der Sinai - Halbinsel in ihren Besitz. Später eroberten sie auch Palästina und sicherten damit die Versorgung Ägyptens mit werfvollen Hölzern.

Vom Wohlstand und Reichtum des nordafrikanischen Reiches zeugen noch heute die Pyramiden, deren Granit- und Kalksteinblöcke teilweise von weit her auf dem Nil zum Bauplatz südwestlich des Deltas herangeschafft werden mußten.

Für 3-4 Spieler; Spieldauer ca. 70-90 Minuten

Die Landschaft des Szenario „Cheops“ entspricht in etwa den historischen und geographischen Gegebenheiten. Jeder Spieler verkörpert eine ägyptische Fürstenfamilie. Zunächst bauen die Spieler Straßen, Schiffe und Siedlungen. Bald schon äußert der Pharao den Wunsch, eine große Pyramide zu bauen. Doch das ist gar nicht so einfach. Zwar ist Ägypten an den Ufern des Nil reich gesegnet mit Wolle, Getreide und Steinbrüchen im Süden des Reiches - Holz und Erz müssen jedoch importiert werden, Wohl dem, der sich rechtzeitig die ertragreichen Erzgebiete jenseits des Roten Meeres erschließt, oder die waldreichen Gebiete Palästinas erobert. Wer über das nötige Gold verfügt, kann auch prächtig handeln. Der Spieler, der zum Bau der Pyramide schließlich die meisten Steinblöcke beisteuert, wird vom Pharao reich belohnt. Wehe jedoch dem, der keinen Stein auf den anderen bekommt.

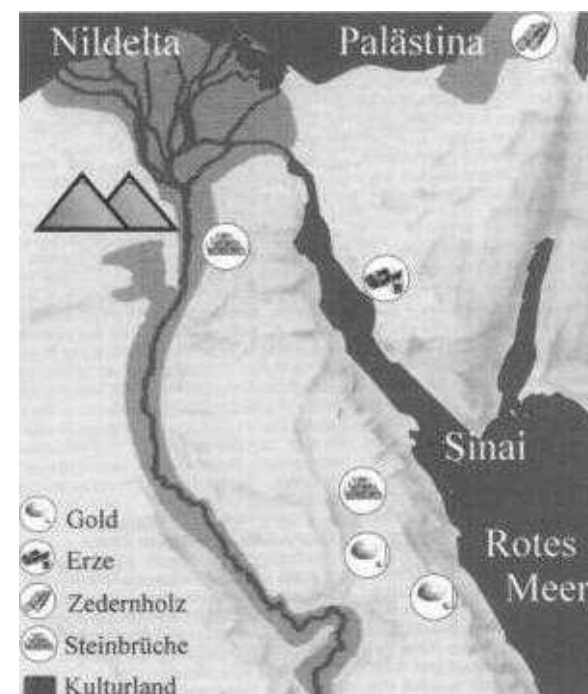
SPIELMATERIAL:

Dieses Szenario spielen Sie direkt auf dem mitgelieferten Plan. Aus dem Siedler-Basis-Spiel benötigen Sie:

- alle Siedlungen, Straßen und Städte in drei bzw. vier Farben
- die Rohstoffkarten
- die Entwicklungskarten
- den Räuber
- die beiden Würfel
- die Baukosten-Karten

Zusätzliches Material (befindet sich auf dem Stanztableau):

- je 11 rote gelbe, blaue und weiße Steinblöcke, 16 schwarze Steinblöcke
- Goldstücke
- 1 Karte „Pharaos Segen“ (+3 Siegpunkte)
- 3 Karten „Pharaos Fluch“ (-2 Siegpunkte)
- je 8 Schiffe in den Spielerfarben (wer die Seefahrer-Erweiterung besitzt, kann auch die Holzschiffe verwenden).



VORBEREITUNG:

- Breiten Sie den Plan auf dem Tisch aus.
- Jeder Spieler erhält Siedlungen, Städte, Straßen, Schiffe und Steinblöcke in seiner Farbe.
- Jeder Spieler erhält außerdem 3 Goldstücke.
- Die Rohstoff- und Entwicklungskarten werden wie gewohnt neben den Plan gelegt.
- Der Räuber kommt auf ein beliebiges Wüstenfeld.
- Die Würfel und die Siegpunktkarten „Größte Rittermacht“, „Pharaos Segen“ und „Pharaos Fluch“ werden bereit gelegt. Die Siegpunktkarte „Längste Handelsstraße“ wird nicht benötigt.

GRÜNDUNGSPHASE:

Jeder Spieler darf 3 Siedlungen setzen. Das Setzen der ersten beiden Siedlungen erfolgt nach der Basisregel.

Hat der letzte Spieler seine zweite Siedlung gesetzt, darf er die dritte Siedlung setzen, seine Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler erhält beim Bau dieser 3. Siedlung die Rohstoffe der angrenzenden Landschaften.

Wichtig: Zu Beginn des Spieles dürfen Siedlungen nur an den Ufern des Nil platziert werden (also auch nicht in der Mitte der kleinen Insel im Nildelta). Jede Siedlung muß also mindestens an ein Wasserfeld des Nils bzw. Nildeltas grenzen. Am Ende der Spielregel finden Sie eine Karte, auf der alle Kreuzungen orange markiert sind, auf denen Gründungen von Siedlungen zu Beginn des Spieles erlaubt sind. Unberührt bleibt die Regel, daß zwischen zwei Siedlungen oder Städten ein freier Kreuzungspunkt existieren muß (Abstandsregel).

REGELÄNDERUNGEN:

1. Goldfluß

Wer mit einer Siedlung oder Stadt an einem Goldfluß sitzt, erhält jedesmal, wenn die Zahl des Goldflusses gewürfelt wird, ein Goldstück. Wer eine Stadt besitzt, erhält zwei Goldstücke. Gold müssen Sie zahlen, wenn Sie den Hafen eines fremden Spielers mitbenutzen. Gold kann aber auch wie Jeder anderer Rohstoff im Verhältnis 4:1 gegen einen beliebigen Rohstoff getauscht werden. Wer eine Siedlung am 3:1 Hafen besitzt darf Gold im Verhältnis 3:1 tauschen.

2. Längste Handelsstraße

Diese Karte wird für das Spiel nicht benötigt

3. Schiffe

Ein Schiff kostet einmal Holz und einmal Wolle. Mit Hilfe der Schiffe können Sie den Nil überqueren oder das Rote Meer. Schiffe können anstelle von Straßen an Küsten entlang gesetzt werden. Schiffe können auch benutzt werden, um Meere zu überqueren, indem sie anstelle von Straßen auf die Grenzen zwischen Meerfeldern gesetzt werden.

Schiffe dürfen nicht versetzt werden, sie bleiben fest an ihrem Platz (die anderslautende Regel der Seefahrer-Erweiterung gilt hier nicht).

Tip; Wer die Seefahrer-Erweiterung kennt, kann, wenn er will, auch strikt nach den deren Regeln spielen.

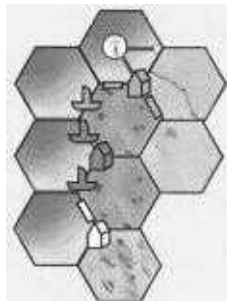
4. Handelswege

Im Gegensatz zur Regel der Seefahrererweiterung kann man eine Straße auch mit einem Schiff fortsetzen oder umgekehrt, ohne dazwischen eine Siedlung bauen zu müssen. Ein Handelsweg zwischen zwei Siedlungen kann somit aus beliebig vielen Schiffen oder Straßen bestehen. Auch zwei gegnerische Siedlungen sind durch einen Handelsweg miteinander verbunden, wenn die gegnerischen Schiffe oder Straßen an einer Kreuzung aufeinander treffen.

5. Häfen

Ein Spieler darf auch fremde Häfen nutzen. Einzige Bedingung: Der Spieler muß mit einer seiner Siedlungen über einen Handelsweg mit einer Siedlung an diesem Hafen verbunden sein. Dabei spielt es keine Rolle, wem die Schiffe oder Straßen dieses Handelsweges gehören. Allerdings: Wenn ein Spieler für seinen Handel einen fremden Hafen nutzt, muß er dem Besitzer des Hafens für jeden Tausch ein Goldstück zahlen.

Beispiel: Spieler „Weiß“ darf über den Hafen von Spieler „Blau“ zwei Getreide gegen einen beliebigen Rohstoff tauschen, da ein Handelsweg zwischen beiden Siedlungen besteht. Allerdings muß er Spieler Blau dafür ein Goldstück zahlen.

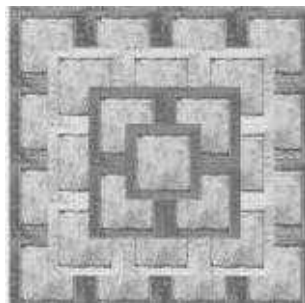


6. Bau der Pyramide

Der Bau der Pyramide beginnt, sobald die erste Siedlung in Nachbarschaft des Pyramidenbauplatzes (violette Markierungen) errichtet wurde. Vorher dürfen keine Bausteine auf den Platz der Pyramide gesetzt werden.

Ein Baustein kostet einmal Lehm (Stein) und einmal Erz. Die Pyramide wird, wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt, Ebene für Ebene aufgebaut. Die unterste Ebene wird aus 16 Bausteinen gebildet, dann folgen der Reihe nach die Ebenen mit 9, mit 4 und mit 1 Baustein.

Grundsätzlich darf sich ein Spieler nur dann am Bau einer Pyramide beteiligen, wenn er mit einer Siedlung oder Stadt an einer Kreuzung sitzt, die dem Pyramidenbauplatz benachbart ist (violette Markierungen). Wer nicht über eine solche Siedlung verfügt, hat aber die Möglichkeit, eine fremde Siedlung zu nutzen. Eine seiner Siedlungen oder Städte muß dann aber über einen Handelsweg mit



einer der Siedlungen verbunden sein, die an den Pyramiden-Bauplatz grenzt.

Aber: Wenn ein Spieler zum Bau an der Pyramide eine fremde Siedlung nutzt, muß er dem Besitzer der Siedlung/Stadt für jeden Baustein ein Goldstück zahlen.

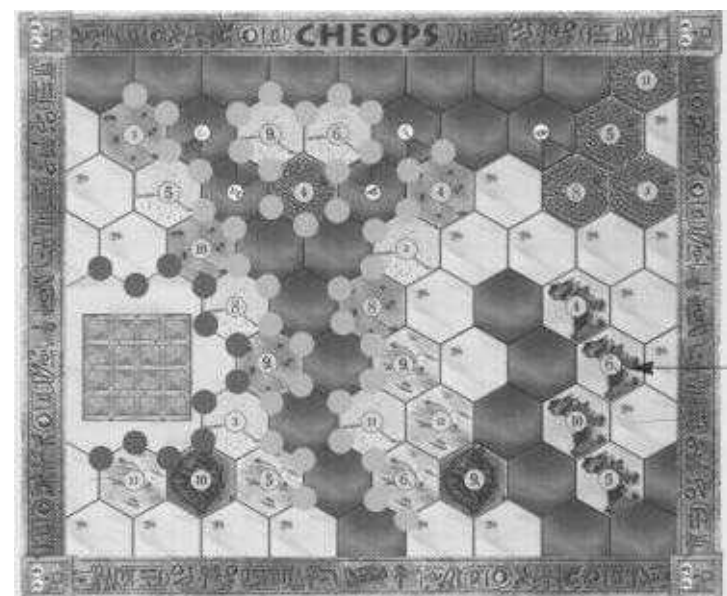
7. Die „7“ gewürfelt

Die Auswirkungen nach dem Wurf einer „7“ bleiben unverändert. Zusätzlich baut der Pharaos selbst an seiner Pyramide - allerdings erst, **nachdem** die erste Siedlung auf einem Pyramiden-Bauplatz errichtet wurde. Wurde eine „7“ gewürfelt, wird ein schwarz umrandeter Steinblock auf ein freies Feld des Pyramidenbauplatzes gelegt. (Siehe auch „Bau der Pyramide“),

Goldstücke werden beim Wurf einer „7“ nicht mitgezählt.

Nur auf den orange gekennzeichneten Kreuzungen dürfen zu Beginn des Spieles unter Beachtung der Abstandsregel Siedlungen gegründet werden.

Alle violett gekennzeichneten Kreuzungen befinden sich in Nachbarschaft des Pyramiden-Bauplatzes. Nur wer eine Siedlung auf einer dieser Kreuzungen besitzt oder durch einen Handelsweg mit einer Siedlung auf diesen Kreuzungen verbunden ist, darf an der Pyramide mitbauen.



Gebirge mit Erz vorkommen

8. Die Karten „Pharaos Segen“ und „Pharaos Fluch“

Der Spieler, der als Erster einen Stein zum Bau der Pyramide beisteuert, erhält die Karte „Pharaos Segen“, die sein Siegpunkt-Konto sofort um 3 Punkte erhöhen. Da alle anderen Spieler noch keinen Stein verbaut haben, erhält jetzt jeder eine Karte „Pharaos Fluch“, die das Siegpunkt-Konto um 2 vermindern.

Mit der Karte „Pharaos Fluch“ sind immer nur die Spieler geschlagen, die die wenigsten Steine zum Bau der Pyramide beigetragen haben. Scheidet ein Spieler aus diesem Kreis aus (mit den wenigsten Steinen), so darf er die Fluchkarte abgeben.

Ein Spieler verliert die Karte „Pharaos Segen“ nur dann an einen anderen Spieler, wenn dieser mehr Bausteine zum Pyramidenbau beigetragen hat.

SPIELENDENDE:

Das Spiel endet,

- wenn ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat, oder
- wenn alle schwarzen Steine des Pharaos verbaut worden sind, oder
- wenn die Pyramide vollendet ist.

Spieltip:

Nutzen Sie so die Möglichkeiten, die die „Handelswege“ bieten! Oft ist es die Chance, um über die Nutzung fremder Häfen den Mangel an Rohstoffen auszugleichen! Falls kein Pyramiden-Bauplatz mehr für Sie übrig ist, bietet ein Handelsweg auch die einzige Chance, doch noch an der Pyramide mitzubauen!