

ABUSIR

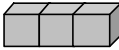



DIE FÜNFTE DYNASTIE

VON MARION UND ANDREAS DETTELDACH

Spielerzahl: 3 - 5 Personen ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Spielmaterial:

- 1 Spielanleitung
 - 1 Spielplan
 - 1 Pyramidentafel mit Zählleiste
 - 6 Hindernisse (sind auf den Spielplan aufgeklebt)
 - 93 Pyramidenbausteine bestehend aus 1-3 Würfel
(in jeder der drei Farben: 4x  6x  11x  10x )
 - 1 Zugvorrichtung für die Steineschlitten
 - 1 neutrales Boot
 - 5 Aktions-Pyramiden
- In den Farben der Spieler (5x)
- 1 Boot (Ladekapazität für 5 Bausteine)
 - 1 Steineschlitten (Ladekapazität für 5 Bausteine)
 - 3 Arbeiter
 - 6 Marker (1x als Punktemarker für Zählleiste, 5x als Marker für die Beiträge am Pyramidenbau)

Spielidee

Ca. 2496 - 2433 vor Christus: Südlich von Kairo errichten Zehntausende von Arbeitern am Ufer des Nils bei Abusir die königliche Nekropole der 5. Dynastie. Der Pyramidenbezirk der Pharaonen Sahure, Neferirkare und Niuserre entsteht.

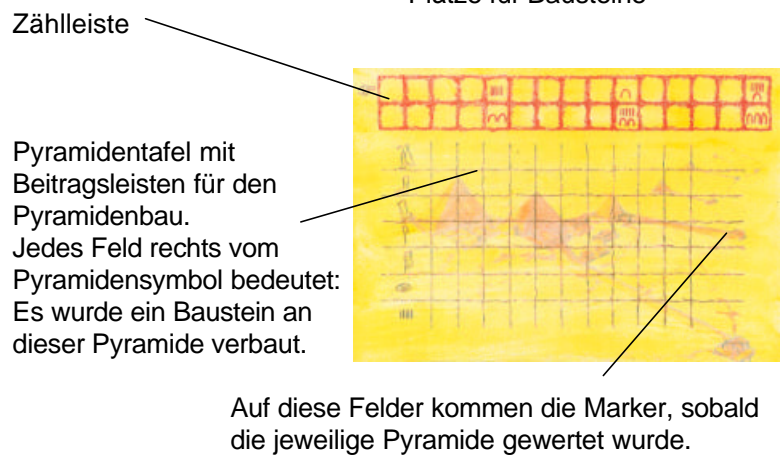
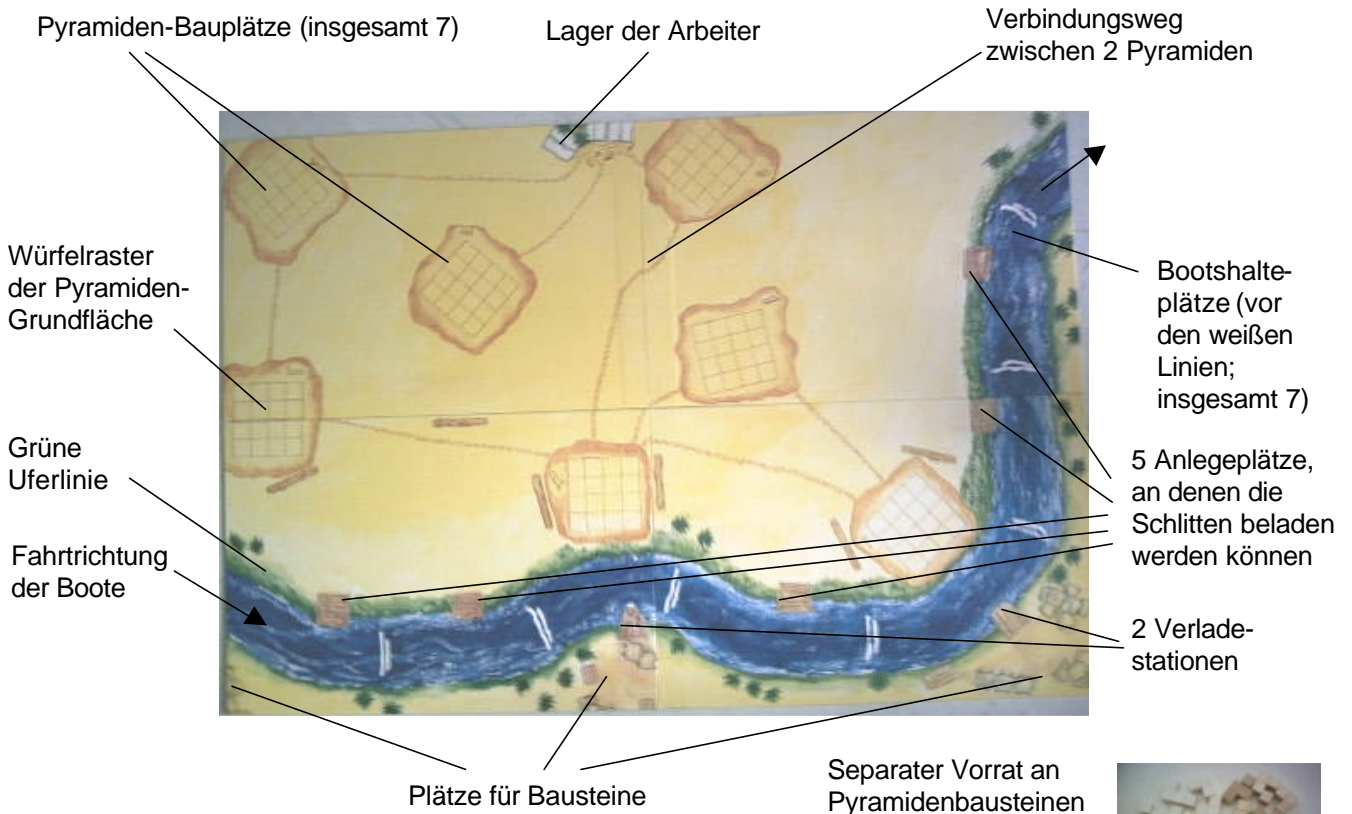
Grundbaustoff ist der weiße Kalkstein aus den Steinbrüchen im heutigen Ma'asara. Für Säulen und Türdurchgänge wird Rosengranit per Schiff aus Assuan herangeschafft.

Das Tal der Pharaonen liegt vor den Spielern - allerdings sind noch keine Pyramiden erbaut. Lediglich die vorgesehenen 7 Bauplätze sind bereits markiert. Aufgabe der Baumeister der Pharaonen ist es, die erforderlichen und passenden Bausteine von den nahe liegenden Anlegeplätzen des Nils an die Bauplätze zu transportieren und in die Pyramiden einzubauen. Auf der Pyramidentafel wird markiert, welchen Beitrag die Spieler zum Bau der einzelnen Pyramiden geleistet haben. Für die Pyramiden gibt es nach Fertigstellung und am Ende des Spieles Punkte, die über den besten Baumeister entscheiden.







Spiel Aufbau zu Beginn des Spieles

- Die Pyramidenbausteine werden nach Farben sortiert. Die Steine je einer Farbe werden als Vorrat an je einer Verladestation bereit gelegt; die Pyramidenbausteine der dritten Farbe am Beginn des Flusses neben den Spielplan.
- Aus den Vorräten der Pyramidenbausteine werden von den Spielern je 10 beliebige Bausteine einer Farbe ausgewählt und separat neben den Spielplan gelegt.



Alle Spieler erhalten folgendes Spielmaterial

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <p>1 Steineschlitten</p>  | <p>1 Aktions-Pyramide</p>  | <p>6 Marker</p>  | <p>1 Marker wird vor die Zählleiste (auf die „Hand“) gelegt, 5 Marker (für den Beitrag am Bau der Pyramiden) legt jeder Spieler vor sich ab.</p> |
| <p>1 Boot</p>  | <p>3 Arbeiter (starten im Lager)</p>  | | |

Wer zuletzt die Pyramiden von Abusir besucht hat, wird zum Startspieler. Ansonsten beginnt der älteste Spieler.

Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler setzen die Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn reihum ihre Boote auf einen freien Bootshalteplatz im Fluss und ihre Steineschlitten an die entsprechenden Anlegeplätze. In derselben Reihenfolge lädt jeder Spieler auf sein Boot 5 beliebige Bausteine aus dem separat gebildeten Vorrat an Pyramidenbausteinen.

Bei 3 oder 4 Spielern werden danach die restlichen Boote gemeinsam auf beliebige freie Bootshalteplätze im Fluss platziert. Die zu diesen Booten gehörigen Steineschlitten werden nicht benötigt und in der Schachtel belassen. Diese Boote, die keinem Spieler gehören, sowie das neutrale Boot werden nun gemeinsam wiederum mit je 5 Pyramidenbausteinen des restlichen separaten Vorrats beladen.

Auf ihre Steineschlitten laden die Spieler dann noch einen beliebigen Pyramidenbaustein aus dem Vorrat einer der Verladestationen bzw. dem Vorrat am Beginn des Flusses.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt, danach folgen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

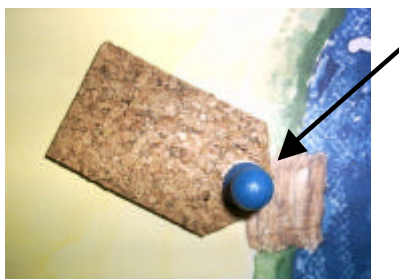
Wer am Zug ist, kann grundsätzlich 2 der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Anzahl durchführen (Ausnahme: siehe Zusatzaktion).

X Aktion 1: Eigenen Steineschlitten mit Steinen beladen und den Steineschlitten bewegen.

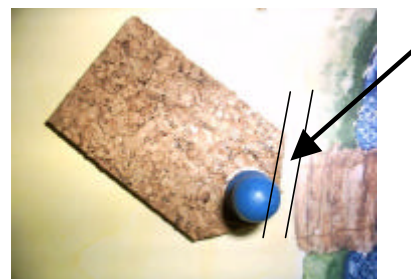
Dies kann auch in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt werden; ebenso kann der Spieler auf einen Teil der Aktion verzichten.

Beim Beladen des Steineschlittens gelten folgende Regeln:

- ▲ Zum Beladen muss der Steineschlitten des Spielers an einem Anlegeplatz stehen. Dies ist dann der Fall, wenn ein Teil des Steineschlittens auf den Anlegeplatz hineinragt. An einem Anlegeplatz kann sich immer nur 1 Steineschlitten aufhalten.



Dieser Schlitten steht am Anlegeplatz



Dieser Schlitten steht nicht am Anlegeplatz

- ▲ Nach dem Erreichen des Anlegeplatzes darf der Steineschlitten zuerst beliebig ausgerichtet werden. Ein Teil des Steineschlittens muss jedoch auch nach dem Ausrichten in den Anlegesteg hineinragen.



Bsp: Schlitten kommt am Anlegeplatz an

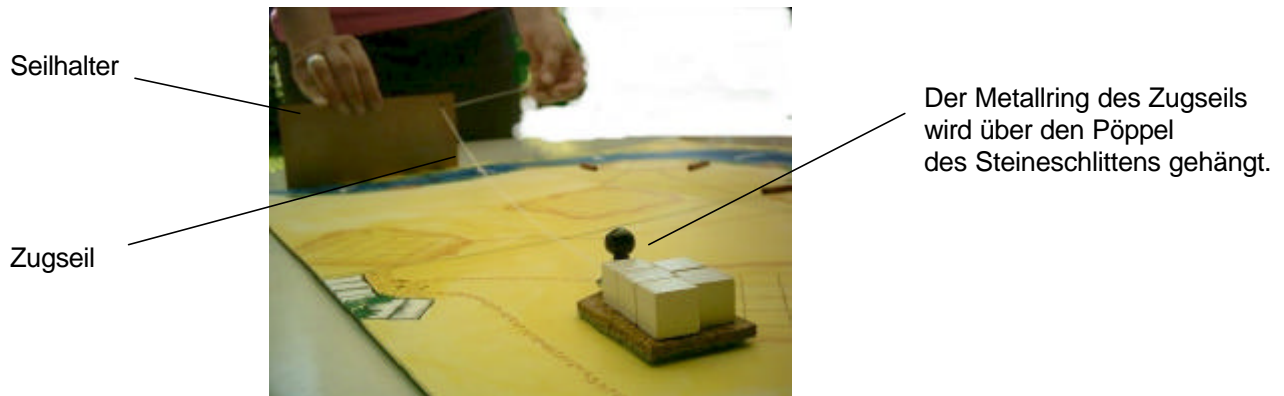


Schlitten nach dem Ausrichten durch den Spieler

- ▲ Die Ladekapazität eines Steineschlittens beträgt 5 Steine.
- ▲ Es dürfen in einer Aktion
 - vom eigenen Boot maximal 3 Steine,
 - von einem fremden Boot maximal 2 Steine auf den Steineschlitten geladen werden.

Steineschlitten bewegen

- ▲ Der Steineschlitten erhält das Zugseil umgelegt. Danach nimmt der Spieler den Seilhalter (hoch oder quer) und stellt diesen von aussen an eine beliebige Kante des Spielfeldrandes.



- ▲ Das Bewegen des Steineschlittens erfolgt durch das Ziehen des Zugseiles durch den Seilhalter.
- ▲ Der Steineschlitten kann beliebig weit gezogen werden.
- ▲ Während des Zuges kann der Spieler den Steineschlitten anhalten und 1x den Zugpunkt des Seiles wechseln, indem er den Seilhalter an einer anderen Stelle des Spielfeldrandes aufstellt.
- ▲ Bauplätze von Pyramiden dürfen – sofern dort befindliche Bausteine nicht berührt werden – überquert werden. Befinden sich Arbeiter an den Bauplätzen, dürfen diese vom Spieler für den Zug entfernt und danach wieder an den Bauplatz gestellt werden.
- ▲ Fällt beim Ziehen des Steineschlittens ein Baustein vom eigenen Schlitten herunter, so wird dieser in den entsprechenden Vorrat bei den Verladestationen zurückgelegt.
- ▲ Steineschlitten anderer Spieler dürfen grundsätzlich aus dem Weg gedrängt werden.
- ▲ Die Berührung der auf den Spielplan aufgeklebten Hindernisse ist erlaubt (und manchmal auch hilfreich).



Zur Bewegung des Schlittens wird der erste Zugpunkt gewählt.
Die Bauarbeiter am Pyramidenbauplatz werden zur Seite gestellt – dann kann der Bauplatz ohne Berührung eines Bausteins überfahren werden.



Nach Überqueren des Pyramidenbauplatzes wird nun der Zugpunkt des Seiles geändert. Einen Schlitten beim Ziehen aus dem Weg zu drängen, ist erlaubt (solange keine Bausteine vom Schlitten fallen).

- ▲ In folgenden Fällen endet die Aktion des Spielers jedoch sofort:
 - > Der Steineschlitten stößt beim Ziehen an einen Pyramidenstein oder drängt einen anderen Steineschlitten an einen Pyramidenstein.
 - > Mit dem Zugseil werden Steine von anderen Steineschlitten, Pyramiden bzw. den Booten verschoben.
 - > Beim Verdrängen eines anderen Schlittens fällt von diesem ein Baustein herunter.
Von Steineschlitten der Mitspieler, von Pyramiden oder Booten eventuell heruntergefallene Steine werden sofort wieder aufgeladen.

> Der Steineschlitten fährt über den Spielfeldrand oder in den Fluss bzw. drängt andere Schlitten dort hinein. Ein Steineschlitten befindet sich dann im Fluss, wenn ein Teil des Schlittens in den Fluss hineinragt. Der betroffene Steineschlitten wird an dieser Stelle zurück an die grüne Uferlinie gesetzt.



Steineschlitten stößt an Pyramide



Schlitten wurde an Pyramidenbaustein gedrängt



Schlitten wurde in Fluss gedrängt



Zugseil verschiebt Baustein einer Pyramide

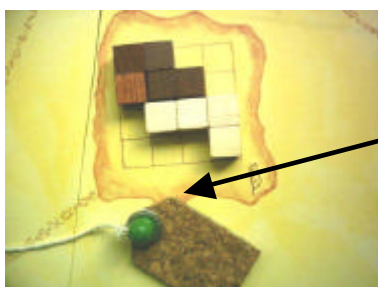
X Aktion 2: Arbeiter bewegen

- ▲ Pro Bewegungsaktion kann sich jeder Arbeiter maximal 2 Wege weit bewegen. Nicht genutzte Bewegungen verfallen.
- ▲ Auf einem Pyramidenbauplatz dürfen sich beliebig viele Arbeiter aufhalten.

X Aktion 3: Steine verbauen

Voraussetzung: Der Steineschlitten des Spielers steht beladen an einem Bauplatz, an dem noch Steine für den Pyramidenbau benötigt werden und der Spieler hat an diesem Bauplatz mindestens 1 Arbeiter stehen.

- ▲ Der Steineschlitten befindet sich an einem Bauplatz, sofern ein Teil des Steineschlittens über die Grenze der zugehörigen Landparzelle hineinragt.



Dieser Schlitten steht am Bauplatz



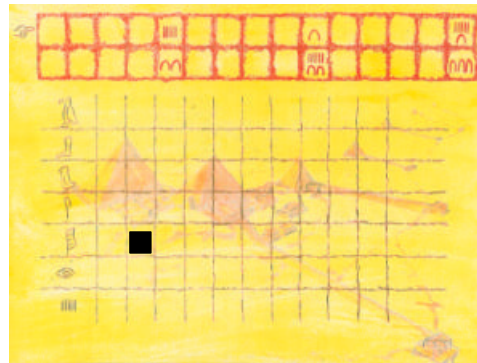
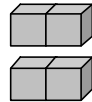
Dieser Schlitten steht nicht am Bauplatz

- ▲ Pro Arbeiter dürfen an einem Bauplatz maximal 2 Bausteine verbaut werden. Das Bauen ist eine Aktion, auch wenn mehrere Arbeiter bauen.
- ▲ Die Steine dürfen nur so verbaut werden, dass die Pyramidenform "gewahrt" bleibt. Ist bereits ein Stein gebaut worden, muss an diesen angebaut werden, d.h. eine Kante des neuen Steins muss an eine Kante bereits vorhandener Steine grenzen. Die 2. Ebene darf keine „Hohlräume“ überbauen. Es darf jedoch mit ihr und auch der dritten Ebene bereits begonnen werden, bevor die untere Ebene fertig gestellt ist. Sobald eine Pyramide vollständig ist, können dort keine weiteren Steine mehr verbaut werden.

- ▲ Für jeden verbauten Stein wird der eigene Beitragsmarker um ein Feld auf der Beitragsleiste der jeweiligen Pyramide vorwärts gerückt. Ein Spieler hat 5 Beitragsmarker zur Verfügung, d.h. er kann auch nur an maximal 5 der sieben Pyramiden bauen.



Alexander verbaut mit seinem Arbeiter 2 Bausteine
...



... und rückt seinen Beitragsmarker auf Feld 2 der Beitragsleiste dieser Pyramide.

Verbaut ein Spieler mehr als 11 Bausteine an einer Pyramide, bleibt der Beitragsmarker auf dem letzten Feld der Beitragsleiste liegen.

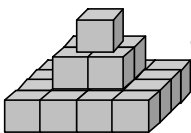
X Zusatzaktion

Gegen Abgabe seiner Aktions-Pyramide darf ein Spieler in dieser Zugrunde eine beliebige Aktion 1, 2 oder 3 zusätzlich durchführen.

Wenn ein Spieler in einer späteren Zugrunde auf eine seiner zwei möglichen Aktionen komplett verzichtet, erhält er die Aktions-Pyramide wieder zurück und kann diese wiederum in einer der folgenden Zugrunden erneut gegen eine zusätzliche Aktion abgeben.

Mehr als eine Aktions-Pyramide kann ein Spieler nie besitzen; damit sind in einer Zugrunde auch nie mehr als 3 Aktionen eines Spielers möglich.

Die Pyramiden ...



... bestehen aus einer Grundfläche von 16 Würfel, einer zweiten Ebene mit 4 Würfel und einer dritten Ebene bestehend aus einem Würfel.

Eine Pyramiden-Wertung wird sofort nach Vervollständigung einer Pyramide durchgeführt. Die Spieler erhalten dabei folgende Punkte:

- ▲ 6 Punkte für den Spieler, der gemäß Beitragsleiste die meisten Steine an der Pyramide verbaut hat,
- ▲ 4 Punkte für den Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen,
- ▲ 2 Punkte für den Spieler mit den drittmeisten Bausteinen,
- ▲ 1 Punkt erhält zusätzlich der Spieler, der den letzten Stein an der Pyramide gebaut hat.
- ▲ Pyramiden, bei denen die sichtbaren Steine aus einer Farbe bestehen, geben zusätzlich für jeden Spieler, der an dieser Pyramide gebaut hat, einen Bonus von 3 Punkten.

Zur Markierung des aktuellen Punktestands werden die Punktemarker auf der Zählleiste entsprechend vorwärts gezogen.

Bei Gleichstand werden die Punkte dieses Ranges, des nächst niedrigeren Ranges usw. addiert und gleichmäßig an die beteiligten Spieler verteilt (abgerundet).

Beispiel: Alexander baut den letzten Baustein in eine Pyramide. Diese wird nun sofort gewertet. Marion und Jasmin haben je 4 Bausteine an der Pyramide verbaut., Alexander mit dem letzten Baustein insgesamt 3 Bausteine. Marion und Jasmin erhalten je 5 Punkte $(6+4 : 2)$; Alexander erhält 3 Punkte $(2 + 1$ für den letzten gebauten Stein). Da an dieser Pyramide mehrere Farben sichtbar sind, gibt es keine Bonuspunkte.

Nach der Wertung einer vollständigen Pyramide werden die Beitragsmarker aller am Bau dieser Pyramide beteiligten Spieler auf das ganz rechts liegende Feld der Beitragsleiste dieser Pyramide gesetzt.

Die Boote ziehen...

... sofort, sobald sich auf 2 Booten keine Steine mehr befinden.

- ▲ Das Boot am Ende des Flusslaufes verlässt den Spielplan.
- ▲ Alle Boote rücken nun einen Bootshalteplatz weiter flussabwärts.
- ▲ Befinden sich auf einem Boot, das nun an einer Verladestation steht, keine 5 Bausteine, wird das Boot durch Aufladen der an dieser Verladestation bereitliegenden Steine wieder auf 5 Bausteine aufgefüllt.
- ▲ Das Boot, welches den Spielplan verlassen hat, wird mit Steinen aus dem bereit liegenden Vorrat am Beginn des Flusses wieder auf 5 Bausteine aufgefüllt. Danach fährt das Boot sofort auf den ersten Bootshalteplatz im Fluss.
- ▲ Das Beladen aller Boote wird durch den Spieler durchgeführt, der die Bewegung der Boote ausgelöst hat.
- ▲ Sofern der aktive Spieler noch Aktionen zur Verfügung hat, so setzt er jetzt mit seiner nächsten Aktion seinen Zug fort.

Spielende

Das Spiel endet, wenn

- ▲ Steine zwar noch vorhanden sind, jedoch erkennbar ist, dass keiner der Spieler noch Steine pyramidenformgerecht verbauen kann,
- ▲ bei den Verladestationen bzw. am Beginn des Flusses ein Boot nicht mehr vollständig mit Bausteinen beladen werden kann oder
- ▲ 5 Pyramiden fertig gestellt sind.

In den letzten beiden Fällen wird die laufende Spielrunde noch zu Ende gespielt.

Schlusswertung

Alle noch nicht vollständigen Pyramiden ergeben für die Spieler, die dort während des Spielverlaufes Bausteine verbaut haben, folgende Punktzahl:

- ▲ 3 Punkte für den Spieler, der gemäß Beitragsleiste die meisten Steine an der Pyramide verbaut hat,
- ▲ 2 Punkte für den Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen,
- ▲ 1 Punkt für den Spieler mit den drittmeisten Bausteinen.
- ▲ Bei Gleichstand mehrerer Spieler werden wiederum die Punkte ihrer Ränge addiert und gleichmäßig an die Spieler verteilt (abgerundet).
- ▲ Für nicht vollständige Pyramiden einer Farbe gibt es keinen Bonus!

Wer nun insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, wird der beste Baumeister der Pharaonen. Haben dies mehrere Spieler erreicht, entscheidet von diesen derjenige den Wettstreit für sich, der an den meisten Pyramiden gebaut hat. Sollte auch hier noch Gleichstand bestehen, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch die meisten Bausteine auf seinem Schlitten hat.

Im Tal der Pharaonen waren bereits als Baumeister aktiv:

Sonja Bok, Uwe Fischle, Sandra und Gerald Grau, Hannelore Klein, Dorothee und Peter Klesse, Ulrike Maixner, Thomas Michel, Susan Nutbohm, Sylvia Rabel, Yvonne und Uwe Ritter. Nicht zuletzt Jasmin und Alexander.

Ihnen allen herzlichen Dank!

Nicht jeder konnte zum Baumeister der Pharaonen werden, aber ohne die wertvollen Ratschläge würden heute bei Abusir noch keine Pyramiden stehen.



© 2005 Spielteufel GmbH Gesellschaftsspiele
Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart

Fragen/Anregungen? Kontakt unter www.spielteufel-stuttgart.de

Kurzspielregel

Spielverlauf

Wer am Zug ist, kann grundsätzlich 2 der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Anzahl durchführen

- X Aktion 1:** Eigenen Steineschlitten mit Steinen beladen und den Steineschlitten bewegen. Auch in umgekehrter Reihenfolge möglich. Ebenso kann der Spieler auf einen Teil der Aktion verzichten.
- X Aktion 2:** Arbeiter bewegen. Pro Bewegungsaktion jeder Arbeiter max. 2 Wege.
- X Aktion 3:** Steine verbauen. Jeder Arbeiter kann pro Aktion maximal 2 Bausteine bauen.

- X Zusatzaktion:** Gegen Abgabe seiner Aktions-Pyramide darf ein Spieler in dieser Zugrunde eine beliebige Aktion 1, 2 oder 3 zusätzlich durchführen. Verzichtet ein Spieler im weiteren Spielverlauf komplett auf eine seiner 2 Aktionen, erhält er die Aktionspyramide wieder zurück. Diese kann er dann in einer der folgenden Spielrunden erneut einsetzen.

Die Boote ziehen...

... sofort, sobald sich auf 2 Booten keine Steine mehr befinden.

Pyramiden-Wertung

Diese wird sofort nach Vervollständigung einer Pyramide durchgeführt. Die Spieler erhalten dabei folgende Punkte:

- ▲ 6 Punkte für den Spieler, der gemäß Beitragsliste die meisten Steine an der Pyramide verbaut hat,
- ▲ 4 Punkte für den Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen,
- ▲ 2 Punkte für den Spieler mit den drittmeisten Bausteinen,
- ▲ 1 Punkt erhält zusätzlich der Spieler, der den letzten Stein an der Pyramide gebaut hat.
- ▲ Pyramiden, bei denen die sichtbaren Steine aus einer Farbe bestehen, geben zusätzlich für jeden Spieler, der an dieser Pyramide gebaut hat, einen Bonus von 3 Punkten.

Spielende

- ▲ Es können keine Steine mehr pyramidenformgerecht verbaut werden.
- ▲ Bei den Verladestationen bzw. am Beginn des Flusses kann ein Boot nicht mehr vollständig mit Bausteinen beladen werden.
- ▲ 5 Pyramiden sind fertig gestellt.

In den letzten beiden Fällen wird die laufende Spielrunde noch zu Ende gespielt.

Schlusswertung

Alle noch nicht vollständigen Pyramiden ergeben für die Spieler gemäß ihrer Beteiligung folgende Punktzahl:

- ▲ 3 Punkte für den Spieler, der gemäß Beitragsliste die meisten Steine an der Pyramide verbaut hat,
- ▲ 2 Punkte für den Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen,
- ▲ 1 Punkt für den Spieler mit den drittmeisten Bausteinen.
- ▲ Bei Gleichstand mehrerer Spieler werden die Punkte ihrer Ränge addiert und gleichmäßig an die Spieler verteilt (abgerundet).
- ▲ Für nicht vollständige Pyramiden einer Farbe gibt es keinen Bonus!

Wer nun die meisten Punkte erzielen konnte, wird der beste Baumeister der Pharaonen.

Bei Gleichstand entscheidet zwischen diesen Spielern:

1. Die Anzahl der Pyramiden, an denen gebaut wurde
2. Die Anzahl der Steine, die sich noch auf den Schlitten befindet