

Alexander der Große

Zur Geschichte:

Im Jahre 334 v. Christus verließ der junge makedonische König Alexander mit etwa 30.000 Fußsoldaten und 5000 Reitern seine makedonische Heimat. Sein Ziel war die Unterwerfung des mächtigen Perserreiches.

Im Jahre 324 v. Christus, nur zehn Jahre später, war Alexander Herrscher eines Weltreiches.

In mehreren Schlachten bezwang er nicht nur das zahlenmäßig weit überlegene Heer des persischen Großkönigs Dareios, er wurde auch in Ägypten als rechtmäßiger Nachfolger der Pharaonen anerkannt, eroberte das schwer zugängliche Baktrien, führte seine Soldaten bis an die östlichen Grenzen der damals bekannten Welt und schlug dort das Heer des indischen Herrschers Poros.

Alexanders Leistungen beschränkten sich aber nicht nur auf Erfolge auf dem Schlachtfeld. Er gründete in dem von ihm eroberten Gebiet als Zentren der griechischen Kultur ungefähr siebzig Städte, schuf eine einheitliche Reichswährung und wirkte versöhnend, indem er die besiegten Perser den Griechen rechtlich gleichstellte.

Im Jahre 323 v. Chr. befand sich mitten in Vorbereitungen zu neuen Feldzügen gegen die Mächte des westlichen Mittelmeeres, starb der große Herrscher im Alter von nur 33 Jahren an einem unheilbaren Fieber.

Dieses Szenario ermöglicht es Ihnen, den Feldzug Alexanders spielerisch zu erleben. Tatsächliche historische Gegebenheiten wurden dabei, so weit wie spieltechnisch möglich, berücksichtigt.

Alexander der Große war ohne Zweifel ein hervorragender Feldherr und Staatsmann, aber ohne die Unterstützung des ihm ergebenen, kompetenten Beraterstabes wären ihm seine großen Erfolge wahrscheinlich verwehrt geblieben. Sie und Ihre Mitspiele sind Berater im Stab Alexanders! Erleben Sie den großen historischen Alexanderzug!

Unterstützen Sie den großen Makedonier, wenn es gilt, Brücken über Flüsse zu bauen. Sorgen Sie für Nachschub, wenn Hungersnöte die griechische Heimat oder das Heer bedrohen. Helfen Sie, Soldaten auszurüsten, wenn eine Schlacht bevorsteht. Fördern Sie Kultur und die Schönen Künste in den eroberten Gebieten, in dem Sie antike Bauwerke erschaffen lassen, und vor allem: Gründen Sie neue Siedlungen!

Alexander wird Sie reich belohnen. Wenn Sie die nötigen Rohstoffe liefern, um griechische Städte aus dem Boden zu stampfen, erhalten Sie die Oberhoheit über diese Städte. Mit der richtigen Strategie können Sie an die erste Stelle in Alexanders Beraterstab vorrücken, was in diesem Spiel vier Sondersiegpunkte bedeutet!

Spielmaterial

Für dieses Szenario benötigen Sie aus dem Basisspiel:

- Für jeden Spieler in einer Farbe: 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen
- Alle Entwicklungskarten
- Alle Rohstoffkarten
- Die beiden Sonderkarten (Rittermacht und Handelsstraße)
- Die beiden Würfel und die Räuberfigur

Zusätzlich wird aus diesem Set benötigt:

- Alle Goldstücke
- 28 Ereignis-Chips („?“)
- Drei Siegpunktkarten „Berater“
- Die Alexander-Spielfigur

Vorbereitung

- Legen Sie den Spielplan mit dem Alexander-Szenario nach oben auf den Tisch.
- Drehen Sie die Ereignis-Chips mit den Fragezeichen nach

Spielregel



oben und mischen Sie die Chips, in dem Sie die Plättchen durcheinander schieben. Legen Sie auf jedes Spielplanfeld, auf dem ein Fragezeichen abgebildet ist, einen Chip („?“ nach oben). Die drei übrig gebliebenen Chips werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

- Stellen Sie die zusammengesteckte Alexanderfigur auf den roten Startpfeil (Makedonien).
- Jeder Spieler erhält sein Spielmaterial und 8 Goldstücke.
- Die Entwicklungskarten und die Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der Räuber wird auf einer beliebigen Wüste platziert.
- Verteilung der Rohstoffkarten:

4 Spieler: Alle Rohstoffkarten (alle Sorten zusammen!) werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Dies ist der „Nachschubstapel“! Jeder Spieler zieht sich 5 Rohstoffkarten von diesem Stapel. Die gewohnten Vorratsstapel der Rohstoffkarten entstehen erst später im Spiel – aus den Karten, die die Spieler für ihre Bauvorhaben zahlen.

3 Spieler: Es wird ein Stapel mit 15 Karten von jeder Rohstoffsorte gebildet. Dieser Stapel wird gut gemischt und als verdeckter Stapel (Nachschubstapel) neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler zieht sich fünf Karten von diesem Stapel. Aus den restlichen Rohstoffkarten werden wie gewohnt fünf Vorratsstapel gebildet.

Wichtig: Die Siegpunktkarte „Zweiter Berater“ wird beim Spiel zu dritt entfernt.

Kurzübersicht

Anders als bei normalen Siedler-Spielen gründen die Spieler zu Beginn des Spieles keine Siedlungen; die Gründungsphase entfällt also.

Die Spieler reisen mit Alexander – dargestellt durch die Alexanderfigur – entlang der mit grünen Pfeilen markierten Route. Sobald Alexander über eine Kreuzung mit der Abbildung eines Tempels gezogen wird, steht die Gründung einer Siedlung an: Der Spieler, der die meisten der für eine Siedlung benötigten Rohstoffe bietet, darf die Siedlung bauen.

Für die nötigen Rohstoffe während der ersten Spielhälfte (die Spieler verfügen ja noch nicht über Siedlungen oder nur wenige) sorgt der Nachschubstapel: Jeder Spieler zieht sich in jeder Runde einen Rohstoff von diesem Stapel. Geben die Spieler später Rohstoffe aus (wenn sie bezahlen), werden die

se auf die normalen Vorratsstapel gelegt bzw. bilden diese neu. Auf einigen Kreuzungen liegt ein Ereignis-Chip: zieht Alexander darüber hinweg, wird der Chip umgedreht. Wer Alexander bei einer Flussüberquerung, einer Hungersnot, dem Bau einer Statue oder einer Schlacht am besten unterstützt, erhält den Ereignis-Chip und damit die Chance auf Sondersiegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler über 14 Siegpunkte verfügt oder Alexander am Zielort angelangt ist.

Der Spielverlauf

Wie im normalen Siedler-Spiel verläuft das Spiel rundenweise. Der Zug eines Spielers gliedert sich in folgende Phasen:

1. Würfeln und Rohstoffeinkünfte
2. Alexander ziehen
3. Ereignisse bestehen
4. Handeln und bauen (wie gewohnt)

Der erste Spielzug

Die Spieler einigen sich, wer das Spiel beginnt. Da noch kein Spieler eine Siedlung besitzt, braucht im ersten Zug auch nicht gewürfelt werden.

Der Startspieler nimmt Alexander und zieht ihn über die erste Kreuzung (mit der Abbildung eines Tempels) auf den Pfeil dahinter. Nun bieten die Spieler Rohstoffe für den Bau der Siedlung (siehe Siedlungsbau). Nach dieser Aktion kann der Spieler noch handeln, und, wenn er möchte, eine Entwicklungskarte kaufen; oder, falls er die Siedlung gebaut hat, von dieser Siedlung aus auch Straßen bauen. Sollte er die nötigen Rohstoffe besitzen, darf er die Siedlung auch schon in eine Stadt umwandeln. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Da es jetzt schon einen Spieler mit einer Siedlung gibt, muß ab jetzt jeder Spieler seinen Zug mit dem Ertragswurf beginnen.

Der Spielablauf im Einzelnen:

1. Rohstofferträge

a) Würfeln

Jeder Spieler, der an der Reihe ist würfelt. Alle Spieler, die an dem gewürfelten Feld Siedlungen oder Städte besitzen, erhalten die entsprechenden Rohstoffe. Da in der ersten Spielphase kaum Siedlungen/Städte vorhanden sind, erhalten die Spieler zusätzlich Rohstoffe aus dem Nachschubstapel.

Beim Spiel zu viert kann es zu Beginn des Spieles vorkom-

men, daß von einer Rohstoffsorte noch kein Vorratsstapel existiert. In diesem Fall gibt es keinen Ertrag an diesem Rohstoff.

b) Rohstoffe aus dem Nachschubstapel:

- **WICHTIG:** Solange dieser Stapel vorhanden ist, zieht sich **jeder** Spieler zu Beginn eines jeden Zuges (auch wenn er nicht an der Reihe ist) eine Rohstoffkarte vom Nachschubstapel.
 - Ist der Nachschubstapel aufgebraucht, oder enthält er nicht mehr genügend Karten für alle Spieler, ist der Nachschub versieg: Die Spieler erhalten von nun an nur noch Rohstoffe über ihre gebauten Siedlungen und Städte.
 - Aus dem Nachschubstapel darf sich jeder Spieler bedienen; es spielt keine Rolle, ob sie bereits Siedlungen oder Städte gebaut haben und dafür schon Rohstoffe erhalten.
- Alle Rohstoffkarten, die die Spieler für ihre Bauvorhaben ausgegeben haben, werden nach Sorten getrennt abgelegt und bilden dann die normalen Vorratsstapel.

Achtung:

Nach Aufbrauch des Nachschubstapels sind die Spieler nur noch auf die Erträge aus den normalen Rohstoff-Stapeln angewiesen! Wer Siedlungen oder Städte besitzt, erhält die Rohstoffe der gewürfelten Landschaften.

c) Das Gold

Wird die Zahl einer Goldfluß-Landschaft gewürfelt, gibt es für jede angrenzende Siedlung ein Goldstück, für jede Stadt zwei Goldstücke.

d) „7“ gewürfelt

Auch wenn eine „7“ gewürfelt wird, zieht jeder Spieler eine Karte vom Nachschubstapel (solange vorhanden)! Die Räuberregel bleibt unverändert, bis auf eine Ausnahme: Ein Spieler verliert nur dann die Hälfte seiner Rohstoffe, wenn er mehr als elf Rohstoffe besitzt.

Achtung: Die Goldvorräte eines Spielers werden beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt und sie dürfen auch nicht gestohlen werden.

2. Alexander ziehen

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht Alexander über die Kreuzung auf den nächsten Pfeil dahinter.

- Wenn die Kreuzung mit der Abbildung eines Tempels versehen ist, tritt das Ereignis „Siedlungsbau“ ein.
- Liegt auf der Kreuzung ein Ereignis-Chip, wird er umgedreht und die Spieler können Alexander bei der bei der Bewältigung des abgebildeten Ereignisses helfen (siehe unten). Ist die Kreuzung leer, geschieht nichts weiter, der Spieler kann wie gewohnt handeln und bauen.

Achtung: Über die letzten drei violetten Kreuzungen mit einer „7“ darf Alexander nur dann gezogen werden, wenn eine „7“ gewürfelt wurde. Bei allen anderen Würfelergebnissen bleibt er stehen.

3. Ereignisse bestehen:

Es gibt fünf verschiedene Ereignisse.

Um ein Ereignis zu bestehen, benötigt Alexander bestimmte Rohstoffe:

Das Bieten

Jeder Rohstoff, der bei diesem Ereignis gilt, hat einen Wert von „1“ – nur der Ritterkarte ist der Wert „3“ zugeordnet. Gold darf bei jedem Ereignis geboten werden und hat einen Wert von „1“.

- Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt. Er nennt eine Zahl. Diese Zahl ist die Summe von Rohstoffen (bei „Schlacht“ auch Ritterkarte), die er Alexander zum Bestehen des Ereignisses anbietet. Das erste Gebot kann auch eine „1“ sein.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kann das Gebot des Startspielers überbieten oder passen. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis der Spieler mit dem höchsten Angebot übrigbleibt.
- Dieser Spieler hat für Alexander das Ereignis bewältigt und gibt so viele Rohstoffe oder Ritterkarten ab, daß der Wert seines Gebotes erreicht wird. Rohstoffe kommen auf die jeweiligen Vorratsstapel, Ritterkarten werden unter den Entwicklungskartenstapel geschoben. Alle anderen Spieler behalten ihre gebotenen Rohstoffe.
- Bietet kein Spieler Rohstoffe, so wird der Chip ohne Versteigerung aus dem Spiel genommen.

Das Gebot darf nur mit den für das jeweilige Ereignis geforderten Rohstoffen oder mit Gold eingelöst werden. Die Zusammensetzung der Rohstoffe (innerhalb des erlaubten Rahmens) ist beliebig. Wer beispielsweise „5“ für eine Siedlung bietet, kann das Gebot mit zwei Holz, zwei Lehm und einem Getreide begleichen, oder aber auch mit zwei Getreide und drei Gold. Nicht erlaubt ist in diesem Fall der Rohstoff Erz.

Ritterkarten können beim Ereignis „Schlacht“ nur dann Teil eines Angebotes sein, wenn sie bereits vor dem Aufdecken des Chips ausgespielt waren, also offen vor einem Spieler liegen. Will ein Spieler sein Gebot mit einer Ritterkarte einlösen, muß er die Ritterkarte unter den Stapel mit den Entwicklungskarten schieben.

Kann ein Spieler die seinem Gebot entsprechende Anzahl Rohstoffe oder Ritterkarten nicht zahlen, verliert er die Hälfte seiner Rohstoffkarten und es wird erneut geboten.

Alexanders Belohnung

Wer beim Ereignis „Siedlungsgründung“ das höchste Gebot gemacht hat, darf eine Siedlung auf die Kreuzung stellen, über die Alexander gezogen wurde.

Wer bei den anderen Ereignissen das höchste Gebot gemacht hat, erhält den Ereignis-Chip, den er offen vor sich ablegt. Sobald der erste Spieler drei Ereignis-Chips besitzt, erhält er die Karte „Erster Berater“. Diese Karte zählt vier Siegpunkte. Der zweite Spieler, der drei Ereignis-Chips erreicht, erhält die Karte „Zweiter Berater“ (3 SP), der dritte Spieler die Karte „Dritter Berater“ (2 SP). Jeder Spieler darf immer nur über eine Beraterkarte verfügen.

Achtung: Ähnlich wie bei den Siegpunktkarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“ können die Berater-Sondersiegpunktkarten ihre Besitzer wechseln. Sobald ein Spieler mehr Chips besitzt als ein anderer Spieler, darf er diesem Spieler dessen Beraterkarte wegnehmen und ihm dafür seine eigene geben, sofern er schon eine besitzt. Gibt es mehrere Spieler mit gleichem Chip-Bestand, so darf er sich aussuchen, wem er seine Karte gibt. Beim Spiel zu dritt gibt es die Karte „Zweiter Berater“ nicht.

Beispiel:

Karl ist an der Reihe und zieht Alexander über eine Kreuzung mit einem Ereignis-Chip. Er deckt den Ereignis-Chip auf, auf der das Symbol einer Schlacht abgebildet ist. Karl macht das erste Angebot und bietet „3“. Sein linker Nachbar bietet „5“. Die beiden anderen Spieler passen und Karl erhöht auf „6“. Auch sein linker Nachbar paßt nun und Karl erhält den Ereignis-Chip, den er offen vor sich ablegt.

Der Spieler begleicht sein Gebot von „6“ mit einem Erz-Rohstoff (1), einem Wolle-Rohstoff (1), einem Gold (1) und einer Ritterkarte (3), die er unter den Entwicklungskartenstapel schiebt.

4. Handeln und Bauen

Für die Phase „Handeln und Bauen“ gelten bis auf den Siedlungsbau die Regeln des Basisspiels.

Neue Siedlungen können auf zwei Arten errichtet werden:

a) Ereignis „Siedlungsbau“

Wer das höchste Angebot macht, darf eine Siedlung auf der mit einem Tempel markierten Kreuzung (über die Alexander in diesem Zug gezogen wurde) errichten. Die Größe des abgebildeten Tempels spielt keine Rolle.

b) Über normalen Straßenbau

Spieler, die Siedlungen auf der Route Alexanders errichtet haben, können von diesen Siedlungen aus Straßen bauen und dann, auf freien Kreuzungen an dieser Straße, Siedlungen errichten.

Wie im Basisspiel muß beim Bau einer Siedlung die Abstandsregel beachtetet werden.

Wichtig: Darüber hinaus darf eine Siedlung auch nicht in unmittelbarer Nachbarschaft einer Kreuzung oder auf einer Kreuzung errichtet werden, die zur Route Alexanders gehört und über die Alexander **noch nicht** gezogen wurde.

5. Sonstiges

Handel mit Gold:

Beim Handel zählt Gold als normaler Rohstoff: Er kann Bestandteil eines Angebots sein, aber auch beim Seehandel im Verhältnis 4:1 getauscht werden. Wer über einen 3:1 Hafen verfügt, darf Gold auch im Verhältnis 3:1 gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

Längste Handelsstraße:

Die Regeln für die „Längste Handelsstraße“ sind die gleichen wie beim Basisspiel.

Größte Rittermacht:

Die Regeln für die „Größte Rittermacht“ sind die gleichen wie beim Basisspiel. Wer beim Ereignis „Schlacht“ Alexander mit einem Ritter unterstützt, sollte bedenken, daß ihm dieser zur Bildung der größten Rittermacht nicht mehr zur Verfügung steht.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden:

1. Ein Spieler erreicht in seinem Zug 14 Siegpunkte.
2. Alexander wird auf den Zielort der Route (Persepolis) gezogen. In diesem Fall endet das Spiel sofort und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Ereignis-Chips, über die ein Spieler verfügt.

Ereignis	Bedeutung	Benötigte Rohstoffe (Wert)
Siedlungsbau	Alexander möchte eine Siedlung gründen.	Lehm (1), Holz (1), Getreide (1), Wolle (1)
Hunger	In der griechischen Heimat ist eine Hungersnot ausgebrochen.	Getreide (1), Wolle (1)
Brücke	Ein Fluß muß überquert werden.	Lehm (1), Holz (1)
Schlacht	Alexander trifft auf ein feindliches Heer.	Erz (1), Wolle (1), Ritter (3)
Statue	Alexander wünscht eine große Statue.	Lehm (1), Erz (1)

CHEOPS 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 wertvollen 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.

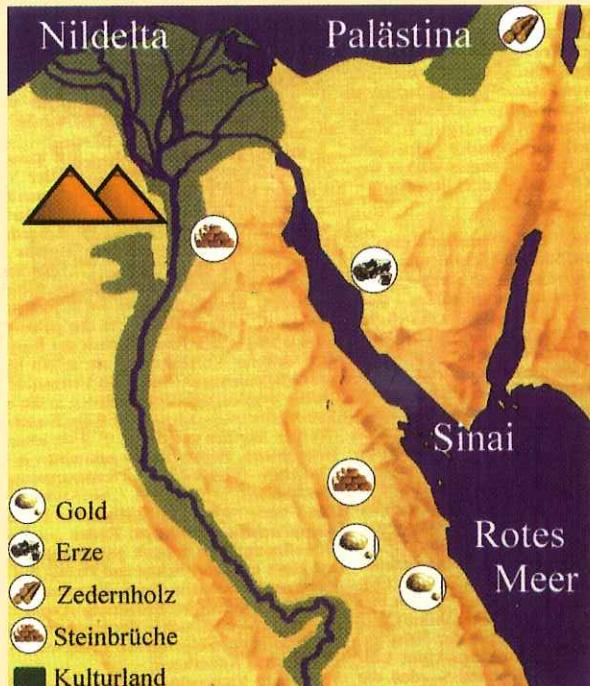
SPIELMATERIAL:

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 Siegpunktkarte „Größte Handelsmacht“
Nicht benötigt wird die Siegpunktkarte „Längste Handelsstraße“.
- 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, 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.

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 plaziert 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 wie jeder andere Rohstoff Bestandteil eines Angebotes sein. Er kann auch wie jeder andere Rohstoff 4:1 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 anderslau- tende Regel der Seefahrer-Erweiterung gilt hier nicht).

Tip: Wer die Seefahrer-Erweiterung kennt, kann, wenn er will, auch strikt nach 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. Einige 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.



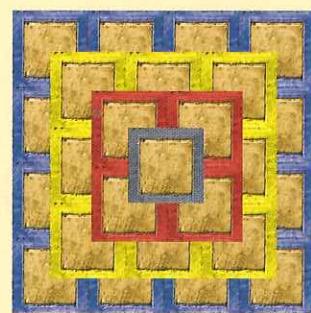
Beispiel: Spieler „Weiß“ darf über den Hafen von Spieler „Blau“

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 an einem Pyramiden-Bauplatz 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 grenzen.

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 Pharao 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.



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.

SPIELENDE:

Das Spiel endet,

- wenn ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat, oder alternativ:
- wenn alle schwarzen Steine des Pharaos verbaut worden sind, oder
- wenn die Pyramide vollendet ist. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spieldip:

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!