


steht, nicht drehen. Dies ist nur dem Besitzer des Priesters erlaubt. Dieser darf ihn auch mit Hilfe eines Plättchens bewegen. Man darf seinen Priester nur einsetzen, wenn die eigene Mumie schon im Spiel ist.

Der Pharao

 Nur Weiß besitzt einen Pharao. Dieser hat dieselben Eigenschaften wie ein Priester und zählt außerdem für zwei Figuren, wenn am Spielende die Mehrheiten errechnet werden.

Spielende und Auswertung

Ist der Nachziehstapel leer, spielen die Spieler mit den Plättchen auf ihrer Hand weiter. Das Spiel ist zu Ende, sobald Blau das letzte Pyramidenplättchen ausgelegt hat. Weiß hat noch ein Plättchen auf der Hand. Dann beginnt die Auswertung. Die Pyramidenabschnitte bringen Punkte ein. Ein Abschnitt besteht aus mindestens 2 aneinander liegenden Plättchen, zwischen denen eine Verbindung besteht. Ein einzeln stehender Saal oder Gang ist kein Abschnitt und demzufolge auch keinen Punkt wert. Jeder Abschnitt bringt dem Spieler, der dort die meisten Figuren (Arbeiter, Priester, Mumie oder Pharao) besitzt, eine gewisse Punkteanzahl ein. Der Pharao so wie alle Figuren, die sich auf den Feldern mit dem Symbol 2 befinden, zählen für zwei Figuren.

Ein Pharao auf dem Feld 2 zählt nur für zwei und nicht für vier.

Wert eines Abschnitts

Der Grundwert eines Abschnittes hängt von der Anzahl seiner Säle ab. Jeder Saal ist einen Punkt wert (die Gänge haben keinen Wert). Hinzu kommen folgende Bonuspunkte:

- 5 Punkte, wenn sich ein einziger Sarkophag im Pyramidenabschnitt befindet.
- 15 Punkte, wenn nur zwei gleichfarbige Sarkophage (und keine anderen) in diesem Abschnitt stehen.
- 5 Punkte für den Abschnitt, zu dem das Plättchen der Pyramidenspitze gehört.
- 5 Punkte für den längsten Pyramidenabschnitt (der mit den meisten Plättchen).

Bei Gleichstand bekommen alle längsten Abschnitte diesen Bonus.

- Geschlossene Abschnitte, d.h. ohne Öffnung nach außen hin, zählen nach Berechnung der Bonuspunkte doppelt so viel.

- Ankhs: jeder Spieler zählt die Ankhs, auf denen eine seiner Figuren steht und ermittelt davon die Quadratzahl, die er dann als Punkte anrechnet. Zum Beispiel erhält ein Spieler für drei besetzte Ankh-Plättchen $3 \times 3 = 9$ Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl hat gewonnen und wird zum großen Architekten des Pharaos ernannt.



Ein Spiel für zwei Personen
von Bruno Faidutti und Serge Laget

Ägypten zur Zeit der vierten Dynastie (um 2600 v. J.C.). Der Pharao lässt seine zwei besten Architekten herbeirufen und befiehlt ihnen, das prächtigste Grabmal aller Zeiten zu bauen: eine riesige Pyramide, deren mit Gold und Silber bedeckte Spitze kilometerweit zu sehen ist. So kann niemand mehr an seiner göttlichen Abstammung zweifeln und seine Herrschaftszeit wird unvergessen bleiben. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Architekten. Sie müssen ihren Einfallsreichtum unter Beweis stellen und den Pharao durch ihre Baukünste beeindrucken. Auf den Verlierer warten die hungrigen Krokodile des Nils...

Spielziel

Der Spieler, der am Ende des Pyramidenbaus die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Inhalt

- 50 dreieckige Plättchen, die die Säle und Gänge der Pyramide darstellen.



Plättchen Gang



Plättchen Saal

- 18 weiße Figuren : 15 Arbeiter, 1 Priester, 1 Mumie, 1 Pharao.
- 18 blaue Figuren : 16 Arbeiter, 1 Priester, 1 Mumie.
- einen Saugstab zum Bewegen der Plättchen
- ein Spielregelheftchen

Vorbereitung

Die Spieler lösen ihre Farbe aus. Blau hat den Vorteil, den letzten Zug ausführen zu können, dafür besitzt Weiß den Pharao (siehe « spezielle Figuren »). Weiß nimmt 14 Arbeiter und seine übrigen Figuren und legt sie vor sich ab. Blau tut dasselbe mit seinen 15 Arbeitern und seinen übrigen Figuren (im Spiel befindet sich jeweils eine Ersatzfigur).

Die Plättchen werden verdeckt gemischt. Dann werden 19 Plättchen aufgedeckt und nach und nach wie in der Abbildung unten ausgelegt. Sie bilden das Fundament der Pyramide. Danach nimmt jeder Spieler 3 Plättchen auf die Hand. Die übrigen bilden den verdeckten Nachziehstapel.



Nachziehstapel

Hand des Spielers 1



Hand des Spielers 2



Ablauf einer Partie

Es wird der Reihe nach gespielt. Weiß beginnt. Der Spielzug eines jeden Spielers gliedert sich in 3 Phasen.

1) Der Spieler stellt eine Figur seiner Farbe auf ein freies Plättchen. Befindet sich auf diesem Plättchen ein Symbol, muss er, falls es möglich ist, sofort dessen Wirkung anwenden. Es ist nicht erlaubt, darauf zu verzichten.




2) Danach baut er die Pyramide aus, indem er eines der drei Plättchen, die er auf der Hand hat, anlegt. Das neue Plättchen muss auf jeden Fall mit mindestens einer Seite ein schon ausliegendes Plättchen berühren und sich in den Pyramidengrundriss einfügen, der durch die 19 Startplättchen vorgegeben ist.


3) Zum Schluss muss er ein neues Plättchen nachziehen.


Symbole und ihre Bedeutung

Man unterscheidet zwei verschiedene Symbolarten : die, deren Wirkung sofort eintritt, sobald eine Figur auf das Plättchen kommt. Und die, die erst während der Endauswertung berücksichtigt werden.

Symbole mit sofortiger Wirkung


-  Ein Plättchen "Gang" drehen.
-  Ein Plättchen "Saal" drehen.
-  Eine gegnerische Figur durch eine eigene ersetzen.


 Eine seiner Figuren auf ein anderes Plättchen bewegen. Die Wirkung des Ankunftsplättchen wird dadurch nicht ausgelöst. Man darf die gerade aufgestellte Figur weiterbewegen.

 Auf dieses Plättchen darf keine Figur gestellt werden.


Symbole mit Wirkung am Spielende

2 Wenn die Mehrheiten in den Pyramidenabschnitten bestimmt werden, zählt die Figur, die auf diesem Plättchen steht, für zwei.

 **Ankh:** jeder Spieler zählt die Ankhs, auf denen eine seiner Figuren steht und ermittelt davon die Quadratzahl, die er dann als Punkte anrechnet. Die Ankhs eines verfluchten Pyramidenabschnitts werden nicht mitgezählt.

 **Sarkophage:** Es gibt drei Sarkophagepaare unterschiedlicher Farbe (einen Pharaos und seine Königin). Die Abschnitte, in denen sich ein oder mehrere Sarkophage befinden, bringen folgende Zusatzpunkte ein:
 - 1 Sarkophag : 5 Punkte
 - 2 gleichfarbige Sarkophage (ein Paar) und kein weiterer Sarkophag : 15 Punkte.


- Sarkophage unterschiedlicher Farben : keinen Punkt.

 **Fluch:** der Pyramidenabschnitt, in dem dieses Plättchen liegt, bringt keinen Punkt ein.


Die Spezialfiguren

Es gibt drei Spezialfiguren: die Mumie, den Priester und den Pharaos. Sie werden genauso wie die Arbeiterfiguren eingesetzt, verfügen aber über zusätzliche Fähigkeiten.

Die Mumie

 Wenn sie gespielt wird, nimmt die Mumie den Platz eines gegnerischen Arbeiters ein, der daraufhin aus der Pyramide genommen und seinem Besitzer zurückgegeben wird. Die Wirkung des Plättchens, auf dem die Mumie steht, tritt wie gehabt ein. Die Mumie kann nicht an die Stelle des Priesters oder des Pharaos treten. Sie kann aber den Platz der gegnerischen Mumie einnehmen. Man kann die Mumie auch wie einen gewöhnlichen Arbeiter einsetzen.

Der Priester

 Der Priester kann vom Gegner nicht fortbewegt oder entfernt werden, weder durch ein Plättchen noch durch die Mumie. Außerdem darf der Gegner das Plättchen, auf dem der Priester