

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



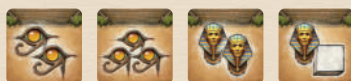
45 - 90
min

HORUS EN GRAFGIFTEN - Uitbreiding (versie 2, envelop 1)

Alle regels van de basisversie zijn van toepassing.

Aanvullend spelmateriaal

16x Tegels met treden



2x 6x 4x 4x

4 x 2 = 8 Markeerstenen



1x Grafgiften scorebord



2x Achterwanden met spel informatie voor de tegelopslag



Belangrijk: schud de 16 tegels met treden samen met de 40 tegels uit de basisversie. Plaats de nieuwe achterborden overeenkomstig met het spelersaantal in de tegelopslag.

Aanpassingen voor de spelvoorbereiding

- Schud alle **56 tegels met treden** en leg ze gedekt in 8 stapels met elk **7 tegels** in de tegelopslag zoals weergegeven op de achterborden.
- Draai je bouwsteen-tableau om. In de rechterbovenhoek staan twee nieuwe manieren om goud uit te geven. Negeer voor deze uitbreiding het symbool uiterst rechts.
- Alle spelers plaatsen een arbeider (als markeersteen) op het Horus-oog aan het begin van het Horus puntenspoor.



Gewijzigd spel-element

Oog van Horus

Het Horus puntenspoor werkt vanaf nu anders. Elke keer dat je een Horus-oog activeert, verplaats je je punten-markeersteen 1 veld vooruit. Je ontvangt geen goud meer voor een Horus-oog

Elke keer als je op het Horus puntenspoor met je markeersteen een gouden munt bereikt of passeert ontvang je 2 goud dat je zoals gewoonlijk in je persoonlijke voorraad plaatst. Je bent nog steeds gebonden aan het limiet van maximaal 4 goud aan het einde van je beurt.

Stappen op het Horus puntenspoor zijn overwinningpunten aan het einde van het spel. Als je punten scoort tijdens de eindwaardering worden die erbij geteld, maar je ontvangt geen goud als je een gouden munt bereikt of passeert.

◆ Nieuwe spel-elementen ◆

🗡 Grafgiften

Wanneer je een of meer tegels met grafgiften activeert, ga je voor elke geactiveerde grafgiftentegel 1 stap verder op het grafgiftenspoor.

Tegels met een grafgift en een bouwsteen geven je zowel een witte bouwsteen als een grafgift.

Nieuwe goud actie: door 1 goud uit te geven, kun je 1 stap verder op het grafgiftenspoor.

Deze actie wordt nu weergegeven op het bouwsteen-tableau.



🗡 Volledig ingesloten fundamenteen en piramides

Als je vanaf nu een fundament of piramide met daarop je arbeider(s) volledig insluit, ontvang je als extra bonus alle Horus-ogen, grafgiften en gouden munten die op de 8 aangrenzende tegels staan aangegeven.

Dit geldt ook als een andere speler een fundament of piramide volledig insluit.

Voorbeeld: in het voorbeeld rechts krijgt Alex (oranje) 7 Horus-ogen en 1 goud. Insluiten geldt ook aan de grens. Zie het fundament van blauw: Bodo (blauw) ontvangt 9 Horus-ogen.



◆ Einde van het spel ◆

🗡 Punten voor grafgiften aan het einde van het spel

Tijdens de eindwaardering krijg je overwinningspunten voor grafgiften.

Je scoort 1 overwinningspunt voor elke grafgift die je hebt. Daarnaast scoor je punten volgens het verschil in grafgiften voor elke speler die minder grafgiften heeft dan jij.

Voorbeeld: Alex heeft 20 grafgiften, Bodo 15, Chris 8 en Didi 2. Didi krijgt 2 punten, Chris $8 + 6 = 14$, Bodo $15 + 7 + 13 = 35$ en Alex $20 + 5 + 12 + 18 = 55$ Overwinningspunten.

Voorbeeld 2: Alex en Bodo hebben beide 20 grafgiften, Chris en Didi hebben beide 2. Chris en Didi krijgen elk 2 punten, Alex en Bodo krijgen elk $20 + 18 + 18 = 56$ overwinningspunten.

Voeg de overwinningspunten toe aan de punten die al zijn gescoord op het Horus puntenspoor.

🗡 Einde van het spel en eindwaardering

Het spel eindigt zodra alle 8 stapels met tegels op zijn.

De achterwanden in de tegelopslag laten zien wanneer een stapel moet worden verwijderd. In een spel met 2 spelers verwijder je de rest van een stapel als er nog maar 3 tegels over zijn. In een spel met 3 tot 4 spelers verwijder je de rest van een stapel als er nog maar 2 tegels over zijn.

Ga verder met de eindwaardering, inclusief de punten voor fundamenteen, piramides, grafgiften, bouwstenen en goud.

De speler met de meeste punten wint het spel.



Achterwand voor 2 spelers



Achterwand voor 3 spelers of 4 spelers

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

DE NIJL EN DE OASE - Uitbreiding (versie 3, envelop 2)

Alle regels van de basisversie zijn van toepassing.

◆ Aanvullend spelmateriaal ◆

8x Tegels met treden



1x 1x 2x 2x 2x

4x Schepen



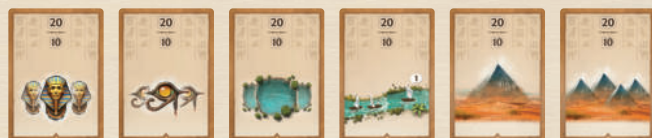
8x Score markeerstenen



2x Achterwanden met spel informatie voor de tegelopslag



6x Strategie-kaarten



1x Oase Scorebord

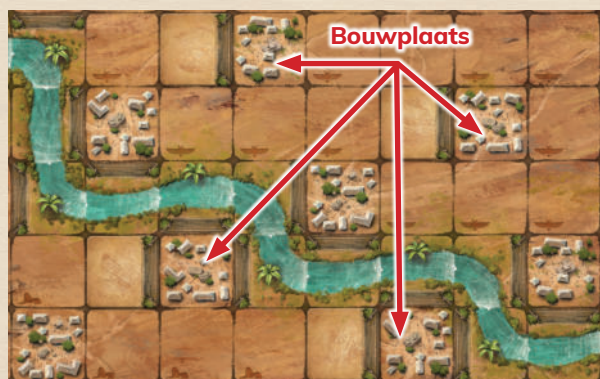


- **Spelbord:** speel op de achterkant van het spelbord.
- **Schepen:** je ontvangt 1 schip van jouw kleur. Plaats het op het startvak van de Nijl (met daarop de schepen).
- **Bouwsteen-tableau:** in deze versie kun je 2 goud uitgeven om je schip 1 vak te verplaatsen langs de Nijl. Dit kan belangrijk zijn voor de eindscore.
- Schud de **8 tegels met treden** samen met de 56 tegels uit de vorige versies.

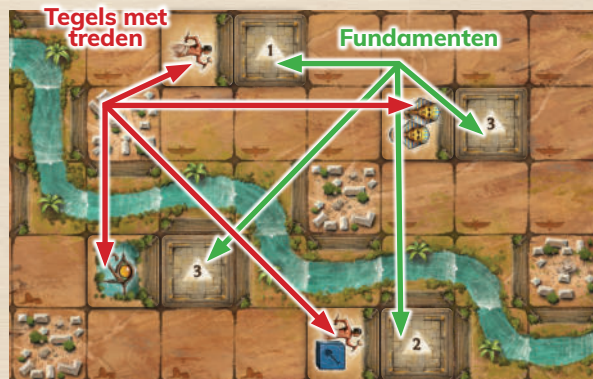


◆ Aanpassingen voor de spelvoorbereiding ◆

- Schud alle **64 tegels met treden** en leg ze gedekt in 8 stapels met elk **8 tegels** in de tegelopslag zoals weergegeven op de achterborden.
- Trek net als voorheen 4 tegels en plaats ze gesloten op de gearceerde velden, daarna worden ze omgedraaid en zo geplaatst dat de traptreden naar de aangrenzende bouwplaatsen wijzen. Trek en plaats 1 fundament voor elk van deze bouwplaatsen.



Voor



Na (= start opstelling)

- Alle bouwplaatsen naast de Nijl op het speelbord zijn al voorzien van treden. Plaats voor elk van deze bouwplaatsen 1 fundament.



- Leg de 6 strategie-kaarten open naast het speelbord.

◊ Gewijzigde spel-elementen ◊

Volledig ingesloten fundamenten en piramides

Naast het oog van Horus, de grafgiften en gouden munten activeer je ook Oases en Nijl velden bij het volledig insluiten van een fundament of piramide.

Oases

Als je een tegel met een oase activeert, ga je 1 stap verder op het oasespoor. Je krijgt dan ook wat afgebeeld is op de oase.

Nijl velden

Net als velden met een oase op het speelbord, worden Nijlvelden niet als leeg beschouwd. Ook moet je hiermee rekening houden bij het activeren van een rij of het verplaatsen van arbeiders. Dat betekent dat je een arbeider kunt verplaatsen over de Nijl op een fundament of piramide.

Voorbeeld: Alex plaatst een tegel met een arbeider en een rode bouwsteen op het bovenste deel van de Nijl. Hij kan nu de horizontale rij (zwarte pijl) en 3 velden activeren (arbeider met rode bouwsteen en 2 Nijlvelden) of hij kan de diagonale rij (rode pijl) en 5 velden activeren (arbeider met rode bouwsteen en 4 Nijlvelden). De arbeider kan worden verplaatst naar het fundament aangrenzend aan de onderkant van de tegel, horizontaal op het fundament naast de Nijl of zelfs diagonaal op het fundament dat 4 velden verder is, omdat al deze tegels niet als leeg worden beschouwd.



Wanneer je tijdens je beurt een Nijlveld activeert, verplaats je je schip één veld over de Nijl.

Voorbeeld: Alex heeft de tegel met de grijze bouwsteen geplaatst. Hij activeert de diagonale rij (rode pijl) en ontvangt 1 Horus-oog, 1 rode en 1 grijze bouwsteen, 1 arbeider en gaat 2 velden verder op de Nijl aangezien de geactiveerde rij 2 Nijlvelden bevat.



Overwinningspunten voor oases

Aan het einde van het spel ontvang je overwinningspunten voor oases die als volgt worden berekend:
Aantal oases vermenigvuldigd met je hoogste piramideniveau.

Onthoud: Een piramide met een waarde van 5 punten bestaat uit 1 piramide niveau.
Een piramide met een waarde van 10 punten bestaat uit 2 piramide niveaus.
Een piramide met een waarde van 20 punten bestaat uit 3 piramide niveaus.
Een piramide met een waarde van 35 punten bestaat uit 4 piramide niveaus.
Een piramide met een waarde van 60 punten bestaat uit 5 piramide niveaus.

Voorbeeld: Je hoogste piramide is 35 punten waard en bestaat uit 4 piramideniveaus. Je hebt ook 8 oases, dus ontvang je $4 \times 8 = 32$ overwinningspunten voor de Oases. Voeg die punten toe aan de punten die al zijn gescoord op het Horusspoor.

Overwinningspunten voor de Nijl

Aan het einde van het spel ontvang je overwinningspunten voor de Nijl die als volgt worden berekend:
Het aantal van je piramides en fundamenten vermenigvuldigd met het aantal palmbomen dat je hebt bereikt met je schip.

Voorbeeld: oranje heeft 6 piramides en 7 palmbomen bereikt = 42 OP.
Blauw heeft 5 piramides en 5 palmbomen bereikt = 25 OP.
Groen heeft 4 piramides en 5 palmbomen bereikt = 20 OP.
Paars heeft 3 piramides en 0 palmbomen bereikt = 0 OP.



Strategie kaarten

Strategie-kaarten tonen taken die je kunt volbrengen. Het is toegestaan om meerdere taken uit te voeren waardoor je extra overwinningspunten krijgt aan het einde van het spel. Het maakt niet uit of de overeenkomstige strategie-kaart in je bezit is of niet.

Als je aan het einde van het spel een strategie-kaart bezit en je de taak op die kaart volbrengt, scoor je 20 overwinningspunten. Als de kaart nog steeds naast het speelbord ligt of in het bezit is van een andere speler, scoor je 10 overwinningspunten.

Je krijgt geen overwinningspunten voor taken die je niet volbracht hebt.

Als er een gelijkspel is tussen spelers, krijgt niemand overwinningspunten.

Dit zijn de beschikbare taken:



Grafgiften: bezit de meeste grafgiften aan het einde van het spel.



Oog van Horus: bezit de meeste Horus-ogen aan het einde van het spel.



Oases: bezit de meeste oases aan het einde van het spel.



Nijl: als je schip de langste afstand op de Nijl heeft afgelegd, volbreng je deze taak. Als er meerdere schepen op hetzelfde veld zijn (plaats de schepen een voor een op de Nijlvelden om de volgorde van aankomst te bepalen), volbreng je de taak door er als eerste te zijn. De Nijl eindigt op het laatste veld van de rivier.



Hoogste Piramide: bezit de hoogste piramide aan het einde van het spel. Als er een gelijkspel is, vergelijk dan je tweede hoogste piramide. Als het nog steeds gelijk is, dan wordt het bepaald door de derde hoogste piramide. Als er nog steeds een gelijkspel is, krijgt niemand punten.



Meeste piramides: bezit de meeste piramides en fundamenten aan het einde van het spel.

Tijdens het spel kun je **eenmalig** en alleen als je al meer dan 4 punten op het Horus puntenspoor hebt 1 Strategie-kaart kopen door Goud uit te geven. Voor elk goudveld op het Horus puntenspoor dat je hebt bereikt of gepasseerd (stappen van 5) moet je 1 Goud betalen.

Voorbeeld: Je hebt al 13 punten gescoord op het Horus puntenspoor. Om een Strategie-kaart te kopen moet je 2 Goud betalen.

Onthoud: alle strategie-kaarten worden aan het einde van het spel gescoord, zelfs de kaarten die nog naast het speelbord liggen. Als je een van die taken volbrengt, scoor je 10 overwinningpunten.

◆ Einde van het spel en eindwaardering ◆

Het spel eindigt zodra alle 8 stapels met tegels op zijn.

De achterwanden in de tegelopslag laten zien wanneer een stapel moet worden verwijderd. In een spel met 2 spelers verwijder je de rest van een stapel als er nog maar 4 tegels over zijn. In een spel met 3 tot 4 spelers verwijder je de rest van een stapel als er nog maar 3 tegels over zijn.

Ga verder met de eindwaardering, inclusief de punten voor fundamenten, piramides, grafgiften, oases, de Nijl, strategie-kaarten, bouwstenen en goud.

De speler met de meeste punten wint het spel.



Achterwand voor 2 spelers



Achterwand voor 3 tot 4 spelers

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90 min



Vierduizend jaar geleden in Egypte...

Er wordt begonnen met de bouw van piramides ter ere van de goden en de respectievelijke faraο's en faraοinnen, die erin begraven zullen worden. Als vertegenwoordiging van de veelheid aan goden vergezelt Horus jullie als god van de koningen en koninginnen, van de werelden en van het licht, bij de bouw van de piramides.

Om piramides te bouwen hebben jullie, geld, bouwblokken en werkers nodig. Voor het bouwen van piramides van verschillende hoogtes krijgen jullie punten.

Degene die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint Terra Pyramides.

Drie versies

Het spel heeft drie versies die op elkaar voortbouwen:
De basisversie, de Horus-versie () en de Nijl-versie ().

Het aanvullende speelgoed en de uitgebreide regels bevinden zich in enveloppen.

Eerst wordt de basisversie beschreven.

BASISVERSIE (Versie 1)

Spelmateriaal

1x Speelbord (voorkant)



64x Arbeiders in 4 kleuren



4x Puntenfiches



Achterkant

24x Goud



2x Tegelopslag

2x Achterwanden met spelinformatie voor de tegelopslag



22x Fundament tegels



Achterkant

40x Tegels met treden




42x Piramide-niveaus



4x Bouwsteen-tableau

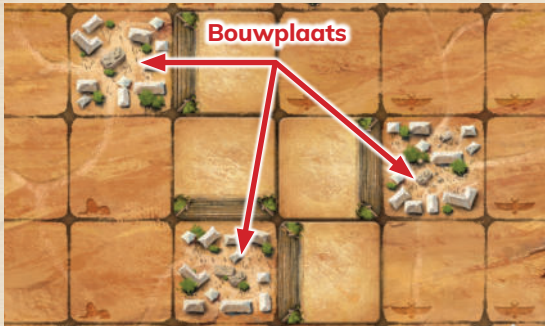


4x Spelregels (DE/EN/FR/NL)

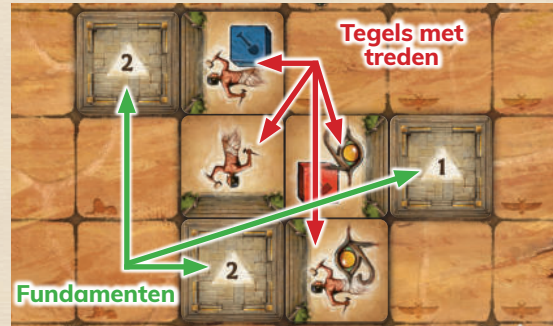
 32x Bouwstenen

◆ Spelvoorbereiding ◆

1. Het **speelbord** zonder de Nijl wordt in het midden van de tafel geplaatst.
2. De **piramide-niveaus** worden gesorteerd op kleur en waarde en open naast het speelbord gelegd.
3. De **fundament tegels** worden goed geschud en als een gesloten stapel naast het speelbord geplaatst.
4. De **achterwanden** worden in de tegel-opslag gezet en naast het speelbord geplaatst.
5. Alle 40 **tegels met treden** worden goed geschud en volgens de achterwand in de tegel-opslag gelegd, in 8 stapels van elk 5 tegels, met de voorkant naar beneden.
6. Neem **vier** tegels van verschillende stapels en plaats deze gesloten op de **vier** gearceerde velden van het speelbord. Daarna worden ze omgedraaid en zo geplaatst dat de traptreden naar de aangrenzende bouwplaatsen wijzen.
7. Bij elk zichtbaar veld met treden wordt een willekeurig getrokken fundament **open** geplaatst.



Voor



Na (=start opstelling)

8. Het **goud** en de **puntenfiches** (100/200) worden naast het speelbord gelegd.
9. **Alle spelers ontvangen:**
 - 1 Bouwsteen-tableau
 - 1 Tegel met treden van een gesloten stapel
 - bij 2 / 3 / 4 spelers respectievelijk 15 / 13 / 11 arbeiders
 - hun 2 piramide eindstukken
10. Elke speler plaatst een van hun arbeiders op het Horus-ooig naast het Horus puntenspoor.

3-spelers voorbeeld



Spelverloop

De speler die als laatste een piramide heeft gezien, begint het spel. Te beginnen met de startspeler, zijn de spelers daarna met de klok mee aan de beurt.

Als je aan de beurt bent, leg je jouw tegel op het speelbord. Daarna kies je een rij, bevoorraad en activeer je deze. Aan het einde van je beurt neem je een nieuwe tegel van een van de tegel-stapels in je hand. Als je 1 goud betaalt, mag je een stapel nemen en een specifieke tegel daaruit kiezen (zie „Goud uitgeven“).

Daarna is de speler links van je aan de beurt.

Een tegel op het speelbord plaatsen

Je mag je tegel op elk willekeurig vrij veld van het speelbord leggen. Uitzonderingen hierop zijn oasevelden en bouwplaatsen. Oasevelden blijven gedurende het hele spel vrij, maar kunnen wel geactiveerd worden (zie „Selecteren, bevoorraden en activeren“).

Bij de eerste beurt is het raadzaam om je tegel aan te leggen bij een al op het speelbord geplaatste tegel.

Bij het plaatsen van de tegels moet je 2 regels in acht nemen:

1. Een tegel moet altijd zo op het speelbord worden gelegd dat de trap naar een bouwplaats of piramide wijst.
2. Als een trap horizontaal of verticaal direct grenst aan een bouwplaats, moet je een **fundament** op die bouwplaats leggen.

Neem het bovenste gesloten fundament en leg het open op de overeenkomstige bouwplaats.

Je kan slechts **één** fundament per beurt bouwen.

Voorbeeld 1: Alex kiest de tegel met een arbeider en draait deze zo dat de trap grenst aan een lege bouwplaats. Alex moet nu een fundament op de lege bouwplaats leggen. Hij neemt het bovenste fundament van de stapel en legt het open op de bouwplaats.

Selecteren, bevoorraden en activeren

Nadat je een tegel op het speelbord hebt gelegd moet je een rij **kiezen**. Een rij kan horizontaal, verticaal of diagonaal zijn en wordt begrensd door bouwplaatsen, fundamenten en piramides. Hierdoor kan een rij bestaan uit maximaal 4 reeds geplaatste tegels. Het maakt niet uit of sommige velden in de rij nog vrij zijn.

Belangrijk: de tegel die je deze ronde hebt gelegd, moet deel uitmaken van de geselecteerde rij!

Als je een rij hebt geselecteerd, moet je deze **bevoorraden**.

Plaats in de geselecteerde rij je arbeiders en bouwstenen op alle tegels met de overeenkomstige symbolen.

Bouwstenen neem je uit de algemene voorraad, arbeidskrachten neem je uit je persoonlijke voorraad.



Oase: Je neemt 1 goud uit de voorraad en legt het op je bouwsteen-tableau.



Horus-oog: Je neemt 1 goud uit de voorraad en legt het op je bouwsteen-tableau.


Belangrijk: na je beurt mag je maximaal 4 goud bezitten.

Als je er meer hebt, moet je bouwstenen en/of arbeidskrachten kopen.



Voorbeeld 1



 **Bouwsteen:** Neem de bouwstenen die bij het bevoorraden zijn geplaatst en leg ze op de overeenkomstige gekleurde velden van je bouwsteen-tableau.



Belangrijk: na je beurt mag je maximaal 7 bouwstenen bezitten.

Als je er meer hebt, moet je 2 willekeurige bouwstenen voor 1 witte bouwsteen omruilen.

7



Arbeider: verplaats je arbeider(s) die zijn geplaatst tijdens het bevoorraden van de tegels horizontaal, verticaal of diagonaal op een nieuw geplaatst fundament, een vrij fundament of een van je eigen piramides.

Hierbij kunnen meerdere arbeiders naar dezelfde locatie worden verplaatst, of verdeeld worden over verschillende locaties.

Je mag arbeiders niet over vrije velden op het spelbord verplaatsen en je mag ze niet op lege bouwplaatsten plaatsen.

Belangrijk: Op een fundament of piramide mogen maximaal 3 arbeiders staan!

In je eerste beurt mag je alleen 1 leeg fundament bezetten met je eigen arbeider.

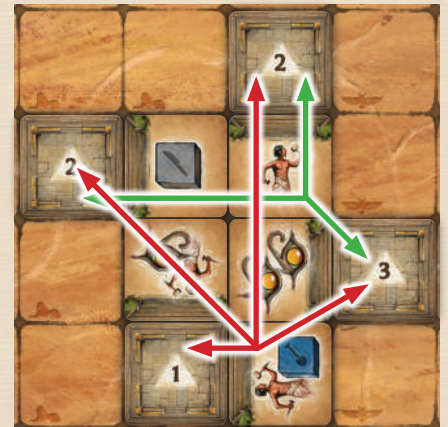
Voorbeeld 2: In het bijgevoegde voorbeeld zie je op welke fundamenten arbeiders kunnen worden geplaatst. Omdat je in de eerste beurt maar één fundament mag bezetten, besluit Alex om beide arbeiders op het fundament met waarde 3 te plaatsen.

Algemeen geldt: Je mag op elk moment arbeiders van het spelbord terugnemen naar je voorraad. Als je arbeiders niet naar een fundament of piramide kunt verplaatsen, moet je ze terugnemen in je voorraad.

In voorbeeld 1: Wordt de verticale rij (rood) geactiveerd. Alex bevoorraadt zijn gelegde tegel en de onderste tegel van de geactiveerde rij met elk 1 arbeider. Hij legt een „blauwe“ bouwsteen op de tegel die een blauwe bouwsteen toont. Hij had ook de horizontale rij (groen) kunnen activeren met de grijze bouwsteen of de diagonale rij met 1 Horus-oog en 1 arbeider.

Daarna activeert Alex de tegels. Voor de twee Horus-oog symbolen ontvangt hij 2 goud uit de voorraad.

Voorbeeld 2



De arbeiders op een fundament plaatsen.

Extra acties

De tot nu toe beschreven acties moet je in elke beurt uitvoeren. De volgende beschreven acties kun je in je beurt uitvoeren, waarbij sommige automatisch worden geactiveerd in bepaalde situaties. Je kunt zoveel extra acties uitvoeren als je wilt, zolang je de benodigde middelen ervoor hebt.

1. Bouwstenen ruilen

Je mag op elk moment 2 willekeurige stenen ruilen voor 1 witte steen.

2. Piramide bouwen

Als je op een fundament of een piramide 3 arbeiders hebt, kun je het volgende niveau van de piramide bouwen. Hiervoor moet je bouwstenen van je bouwsteen-tableau terugleggen in de algemene voorraad en leg je van het fundament of de piramide al je arbeiders op 1 na terug in je eigen voorraad.

Uitgangspositie	Vereiste arbeiders	Vereiste bouwstenen	Er ontstaat	Waarde
Fundament	3	1	Piramide niveau 1 (▪)	5
Piramide niveau 1 (▪)	3	2	Piramide niveau 2 (▪▪)	10
Piramide niveau 2 (▪▪)	3	3	Piramide niveau 3 (▪▪▪)	20
Piramide niveau 3 (▪▪▪)	3	4	Piramide niveau 4 (▪▪▪▪)	35
Piramide niveau 4 (▪▪▪▪)	3	5	Piramide niveau 5 (△)	60

Let op:

- Er blijft altijd 1 arbeider op de piramide staan om het bezit aan te geven.
- Met het eerste niveau van de piramide (waarde 5) wordt de kleur van de piramide bepaald. Je mag zelf de kleur van het piramidedeel kiezen.
- (Het is handig om de kleur te kiezen waarvan je de meeste bouwstenen bezit.)
- Vanaf dat moment moet je bij elke verdere uitbreiding van deze piramide bouwstenen van die kleur gebruiken.
- Witte bouwstenen worden beschouwd als jokerkleur en kunnen altijd gebruikt worden.
- Als er zich 3 arbeiders op een piramide bevinden, maar je hebt niet het vereiste aantal bouwstenen van de betreffende kleur en kunt ook geen extra bouwstenen kopen (zie "Goud uitgeven"), dan kun je de piramide niet verder uitbreiden. De arbeiders blijven gewoon op de piramide liggen.

3. Goud uitgeven

Je krijgt goud door oases en Horus-ogen in je geselecteerde rij te activeren. Zoals eerder vermeld, mag je aan het einde van je beurt maximaal 4 goud bezitten. Als je meer dan 4 goud hebt, moet je het overvloedige goud op twee manieren uitgeven:

- **Voor 1 goud** kun je, wanneer je een nieuw tegel voor je volgende beurt neemt, een gedekte stapel nemen en daaruit een tegel kiezen. **Vervolgens wordt de stapel ongewijzigd weer gedekt teruggelegd.**
- **Voor 3 goud** kun je 1 arbeider of 1 bouwsteen kopen.
 - De arbeider plaats je op een eigen piramide of een fundament. Je kunt ook een nog leeg fundament kiezen.
 - De bouwsteen leg je op het witte veld van je bouwsteen tableau.



◆ Einde van het spel ◆

De achterwanden van de tegel-opslag geven aan wanneer een tegels-stapel verwijderd wordt. Bij 2 spelers wordt een stapel verwijderd als deze nog maar uit één tegel bestaat. De tegel wordt ongezien teruggelegd in de doos.

Bij 3 en 4 personen worden er geen tegels verwijderd.

Het spel eindigt zodra de laatste tegel van de tegel-stapel is genomen, op het spelbord is gelegd en de beurt is beëindigd. Alle spelers hebben dan hetzelfde aantal beurten gespeeld.

Achterkant legenda

- ☺☺ Aantal spelers
- 14 Aantal tegels per speler
- 20 Totaal aantal tegels per tegel-opslag
- ≡5 Aantal tegels per stapel
- ≡1 → X Verwijder de stapel tegels wanneer het aantal tegels het getoonde aantal bereikt.



Achterwand voor 2 spelers

Verwijder de respectieve stapel tegels zodra de donkerbruine lijn zichtbaar wordt!

Nu volgt de eindwaardering

- 1. Fundamenten:** tel de waarde van de fundamenten waarop je aan het einde van het spel arbeiders hebt en verplaats je markeersteen overeenkomstig op het Horus puntenspoor. Neem vervolgens de arbeiders van je fundamenten terug in je voorraad.
- 2. Piramides:** tel de waarde van de piramides waarop je aan het einde van het spel arbeiders hebt en verplaats je markeersteen overeenkomstig op het Horus puntenspoor. Neem vervolgens de arbeiders van je piramides terug in je voorraad.
- 3. Middelen:** elke bouwsteen en elk goud is 1 punt waard.

Als je aan het einde meer dan 100 punten behaalt, neem je een 100 punten-fiche. Als je zelfs meer dan 200 punten behaalt, draai je het punten-fiche om.

Als je de **meeste overwinningspunten** hebt, win je Terra Pyramides!



Bij een gelijkspel deel je de overwinning met de betreffende speler.

Opmerking: de kleine symbolen (Sfinx  en Scarabee ) op de speelvelden hebben geen betekenis in het basisspel en zijn alleen relevant in de symbool variant.

VARIANTEN

Symbool-Variant

Plaats een tegel volgens het afgebeelde symbool van de tegel-opslag overeenkomstig op een **sfinx** of **scarabee** veld op het speelbord.

- Als je een tegel van het sfinx-symbool neemt, moet je deze tegel tijdens jouw beurt op een veld met een sfinx  plaatsen.
- Als je een tegel van het scarabee-symbool neemt, moet je deze tegel tijdens jouw beurt op een veld met een scarabee  plaatsen.

Om beter te onthouden op welk veld van het speelbord je jouw tegel moet plaatsen, kun je jouw tegel op de zijde van jouw bouwsteen-tableau bord leggen die overeenkomt met het bijbehorende symbool.



Als je **1 goud** betaald, mag je de tegel op een willekeurige plek leggen en hoef je je niet aan het symbool te houden.

Open stapel variant

Van de 8 stapels worden 4 stapels opengelegd. Je mag kiezen van welke stapel je een nieuwe tegel neemt. Als je dus aan het einde van je beurt een tegel van een open stapel neemt, zie je wat je krijgt.

◆ Coöperatieve variant / Solo-variant ◆

Deze variant is zeer geschikt om het spel te leren kennen.

- Alle spelers spelen samen en proberen een opdracht op te lossen.

Opdracht 1

Regels van de basisversie:

Iedereen speelt met één spelerskleur, een bouwsteen-tableau en 12 arbeiders.

8 stapels met elk 5 tegels.

De laatste tegel van een stapel wordt ongezien teruggelegd in de doos.

Doel: 4 piramides bouwen met een waarde van 60.

Aangezien er slechts 2 piramide-eindstukken per spelerskleur zijn, gebruik je de piramide-eindstukken van een andere spelerskleur voor de 3e en 4e piramides.

Opdracht 2

Regels van de basisversie:

Iedereen speelt met een spelerskleur, een bouwsteen-tableau en 12 arbeiders.

8 stapels met elk 5 tegels.

De laatste tegel van een stapel wordt ongezien teruggelegd in de doos.

Doel: meer dan 275 punten behalen.

Aangezien er slechts 2 piramide-eindstukken per spelerskleur zijn, gebruik je de piramide-eindstukken van andere spelerskleuren.

Opdracht 3

Regels van de basisversie:

Iedereen speelt met een spelerskleur, een bouwsteen-tableau en 12 arbeiders.

8 stapels met elk 5 tegels.

De laatste tegel van een stapel wordt ongezien teruggelegd in de doos.

Doel: Bouw 6 piramides in 6 verschillende kleuren - allemaal met een waarde van 35.

Wanneer een piramide tot het 4e niveau is gebouwd (waarde 35), wordt er geen arbeider meer op de piramide geplaatst en wordt de piramide niet verder verhoogd.

Grafisch ontwerp: Alexandra Al-Far
Project manager: Leon Scheuber
Speciale dank: Dirk Roos

Spel ontwerp: Wolfgang Kramer en
Michael Kiesling
Illustraties: Lukas Siegmönn

Grafisch ontwerp: fiore-gmbh.de
Redactie: Stefan Stadler
Vertaling: HOT Games



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
T: +82-31-965-7455
F: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kbgsublishing

© Deutsche Ausgabe: HUCH! 2023
www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH & Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY











◇ Overzicht ◇

In jouw beurt:



Extra acties:

- Ruil 2 willekeurige stenen voor 1 witte steen  > 
- Geef 3 goud uit om een arbeider te kopen  > 
- Geef 3 goud uit om een witte bouwsteen te kopen  > 
- Geef 1 goud uit om een tegel uit een gesloten stapel te kiezen  > 
- Bouw een piramide:

Uitgangspositie	Vereiste arbeiders	Vereiste bouwstenen	Er ontstaat	Waarde
Fundament	3	1	Piramide niveau 1 (•)	5
Piramide niveau 1 (•)	3	2	Piramide niveau 2 (••)	10
Piramide niveau 2 (••)	3	3	Piramide niveau 3 (•••)	20
Piramide niveau 3 (•••)	3	4	Piramide niveau 4 (••••)	35
Piramide niveau 4 (••••)	3	5	Piramide niveau 5 (△)	60