

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

Vor 4000 Jahren in Ägypten...

Ihr erwerbt Bauplätze und baut darauf Pyramiden unterschiedlicher Größen. Dafür benötigt ihr Geld, Bausteine und Arbeitskräfte.

Der Pyramidenbau erfolgt zu Ehren der Gottheiten und der jeweiligen Pharaonen und Pharaoninnen, die darin beerdigt werden sollen. Stellvertretend für die Vielzahl der Gottheiten begleitet euch Horus als Gott der Könige und Königinnen, der Welten und des Lichts beim Bau der Pyramiden.

Für den Bau der Pyramiden bekommt ihr Punkte.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt Terra Pyramides.

Drei Versionen

Das Spiel enthält drei Versionen, die aufeinander aufbauen:

Die Basisversion, die Horusversion () und die Nilversion ().

Das zusätzliche Spielmaterial und die erweiterten Regeln befinden sich in Umschlägen.

Zuerst wird die Basisversion beschrieben.

BASISVERSION (Version 1)

◈ Spielmaterial ◈

1 Spielplan (Vorderseite)



64 Arbeitskräfte
in 4 Farben



4 Punkteplättchen



24 Gold



2 Plättchenlager

2 Rückwand mit Spielinformationen für die Plättchenlager



22 Fundamente



40 Plättchen mit Treppenstufen



42 Pyramiden-Ebenen



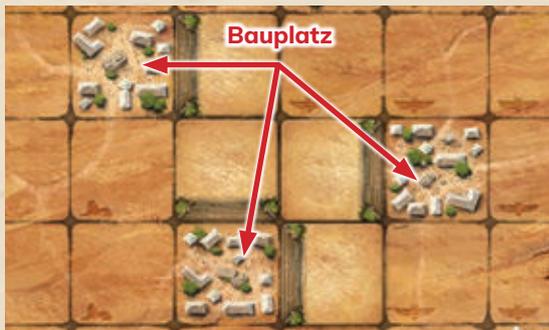
4 Spielanleitungen (DE/EN/FR/NL)

 32 Bausteine

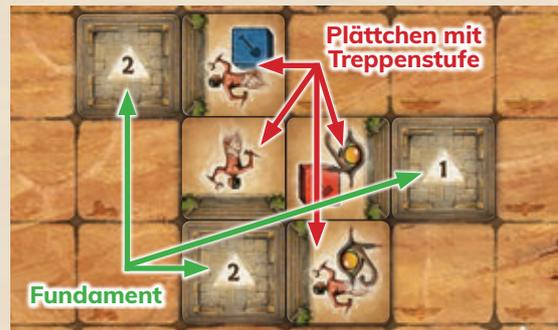


◇ Spielvorbereitung ◇

1. Legt den **Spielplan** mit der Seite ohne den Nil nach oben in die Tischmitte.
2. **Sortiert die Pyramiden-Ebenen** nach Farben und Werten und legt sie offen neben den Spielplan.
3. **Mischt die Fundamente** und legt sie als verdeckten Stapel ebenfalls neben den Spielplan.
4. **Setzt die Rückwände** passend zur Anzahl der Personen in die Plättchenlager ein.
5. **Mischt alle 40 Plättchen mit Treppenstufen** und bildet daraus 8 Stapel mit jeweils 5 verdeckten Plättchen. Setzt diese in die Plättchenlager ein.
6. Legt von **4 Stapeln je 1 Plättchen** verdeckt auf die **4 hellen Startfelder** des Spielplans. Deckt dann die Plättchen auf und richtet sie so aus, dass die Treppenstufen auf den jeweils angrenzenden Bauplatz zeigen.
7. Legt an die jetzt sichtbaren Plättchen mit Treppenstufen jeweils ein zufällig gezogenes **Fundament** **offen** an.



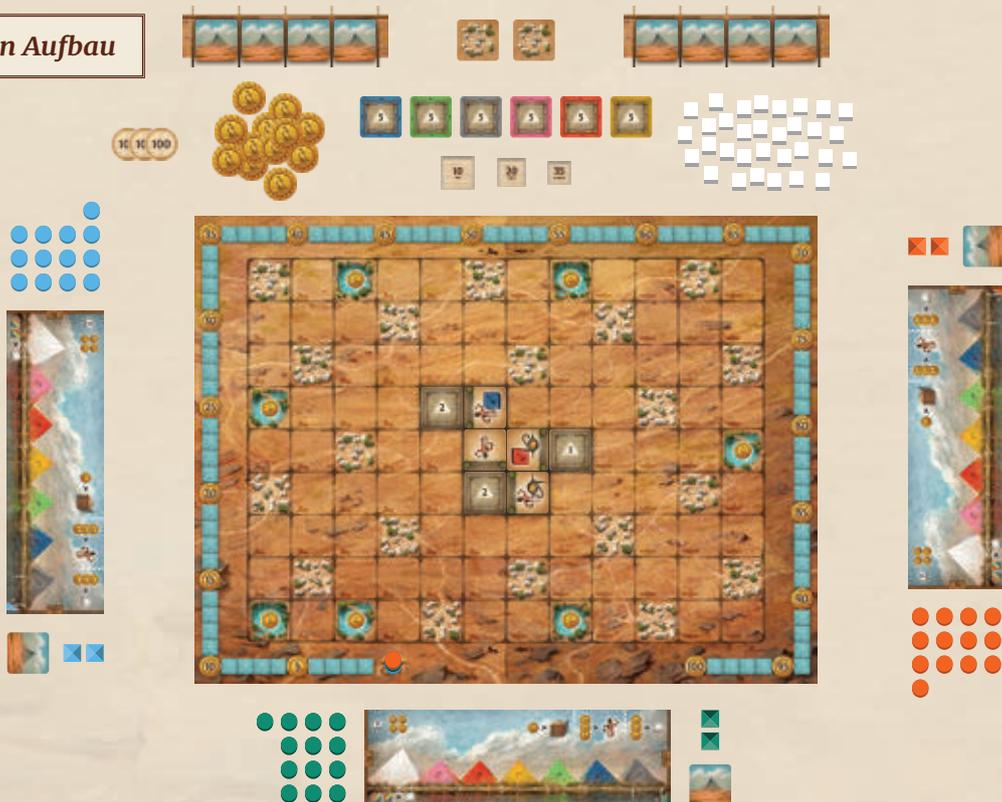
vorher



nachher (= Startaufstellung)

8. Legt das **Gold** und die **Punkte-Plättchen** (100/200) neben den Spielplan.
9. **Alle Mitspielenden erhalten:**
 - 1 Baustein-Tafel
 - 1 Plättchen mit Treppenstufen von einem verdeckten Stapel
 - bei 2/3/4 Mitspielenden jeweils 15/13/11 Arbeitskräfte einer Farbe
 - ihre 2 Pyramidenspitzen derselben Farbe
10. Jede Person stellt einen ihrer übrigen Arbeitskräfte auf das Horusauge neben der Punkteleiste.

3-Personen Aufbau



◆ Spielablauf ◆

Wer zuletzt eine Pyramide gesehen hat, beginnt das Spiel. Danach seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Bist du an der Reihe, **legst du dein Plättchen** auf den Spielplan. Danach **wählst, bestückst und aktivierst** du eine Reihe. Am Ende deines Zuges nimmst du dir wieder ein Plättchen aus einem der Plättchenlager auf die Hand. Danach ist die Person zu deiner Linken an der Reihe.

🏺 Ein Plättchen auf den Spielplan legen

Du darfst dein Plättchen auf jedes beliebige, freie Spielplanfeld legen. Ausgenommen hiervon sind **Oasfelder** und **Bauplätze**. Oasfelder bleiben das gesamte Spiel über frei (siehe „Auswahl, Bestückung und Aktivierung“).

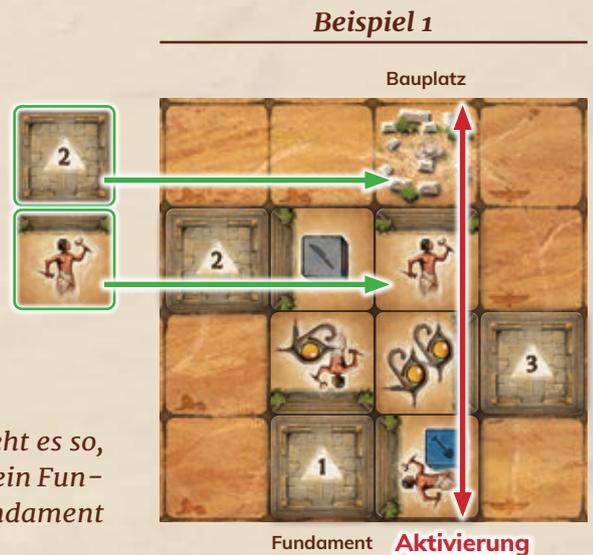
Im ersten Zug ist es sinnvoll, dein Plättchen an ein bereits auf dem Spielplan liegendes Plättchen anzulegen. Beim Legen der Plättchen musst du 2 Regeln beachten:

1. Ein Plättchen muss immer so auf den Spielplan gelegt werden, dass die Treppe auf einen Bauplatz bzw. auf eine Pyramide zeigt.
2. Grenzt eine Treppe waagrecht oder senkrecht direkt an einen Bauplatz an, musst du ein **Fundament** auf diesen Bauplatz legen.

Nimm das oberste verdeckte Fundament und lege es offen auf den entsprechenden Bauplatz.

Pro Zug kann nur **1** Fundament errichtet werden.

Beispiel 1: Alex wählt das Plättchen mit einer Arbeitskraft und dreht es so, dass die Treppe an einen leeren Bauplatz angrenzt. Alex muss nun ein Fundament auf den leeren Bauplatz legen. Er nimmt das oberste Fundament vom Stapel und legt es offen auf den Bauplatz.



🏺 Auswahl, Bestückung und Aktivierung

Nachdem du ein Plättchen auf den Spielplan gelegt hast, musst du eine Reihe **auswählen**.

Eine Reihe kann waagrecht, senkrecht oder diagonal sein und wird durch Bauplätze, Fundamente und Pyramiden begrenzt. Dadurch kann eine Reihe aus maximal 4 bereits gelegten Plättchen bestehen. Es spielt keine Rolle, ob manche Felder in der Reihe noch frei sind.



Wichtig: Das Plättchen, das du diese Runde gelegt hast, **muss** Bestandteil der ausgewählten Reihe sein!

Hast du eine Reihe ausgewählt, musst du diese **bestücken**.

Dazu legst du auf alle Plättchen der gewählten Reihe, die Arbeitskräfte zeigen, eine Arbeitskraft aus deinem persönlichen Vorrat.

Auf alle Plättchen, die Bausteine zeigen, legst du jeweils einen Baustein aus dem allgemeinen Vorrat.

Anschließend **aktivierst** du die gesamte Reihe. Die Aktivierung der einzelnen Plättchen geschieht in folgender Reihenfolge:



Oase: Du nimmst dir 1 Gold aus dem Vorrat und legst es auf deine Baustein-Tafel.



Horusauge: Du nimmst dir 1 Gold aus dem Vorrat und legst es auf deine Baustein-Tafel.

Wichtig: Du darfst nach deinem Zug maximal 4 Gold besitzen. Besitzt du mehr, musst du Bausteine und/oder Arbeitskräfte kaufen oder 1 Gold für ein Plättchen ausgeben.



 **Baustein:** Nimm die bei der Bestückung platzierten Bausteine und lege sie auf die farblich passenden Pyramiden deiner Baustein-Tafel.



Beispiel: In deiner aktivierten Reihe liegt ein Baustein auf einem Plättchen mit einem blauen Baustein. Du legst diesen Baustein auf die blaue Pyramide deiner Baustein-Tafel.

Wichtig: Du darfst nach deinem Zug maximal 7 Bausteine besitzen.

Besitzt du mehr, musst du 2 beliebige Bausteine in 1 weißen Baustein tauschen.

7



 **Arbeitskraft:** Ziehe die während der Bestückung platzierten Arbeitskräfte nun waagrecht, senkrecht oder diagonal auf eigene oder freie Fundamente (dies kann auch ein in diesem Zug neu gelegtes Fundament sein) oder auf eigene Pyramiden.

Dabei kannst du mehrere Arbeitskräfte auf denselben Ort ziehen oder sie auf verschiedene Orte aufteilen.

Du darfst die Arbeitskräfte nicht über freie Spielplanfelder ziehen, sie nicht über Pyramiden und Fundamente bewegen und sie nicht auf leere Bauplätze stellen.

Wichtig: Auf einem Fundament bzw. auf einer Pyramide dürfen maximal 3 Arbeitskräfte stehen!

In deinem ersten Spielzug darfst du nur 1 leeres Fundament mit eigenen Arbeitskräften besetzen.

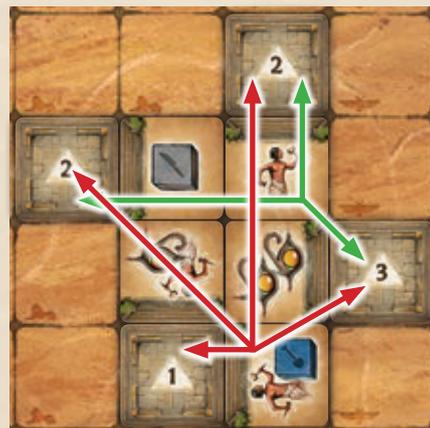
Beispiel 2: Im nebenstehenden Beispiel siehst du, auf welche Fundamente die Arbeitskräfte gezogen werden können.

Generell gilt: Du darfst jederzeit Arbeitskräfte vom Spielplan in deinen Vorrat zurücknehmen.

Kannst du Arbeitskräfte auf einem Plättchen auf kein Fundament oder auf keine Pyramide ziehen, **musst** du sie wieder in deinen Vorrat zurücknehmen.

Beispiel: Alex aktiviert die senkrechte Reihe. Er bestückt sein gelegtes Plättchen und das im Bild unterste Plättchen der aktivierten Reihe mit je 1 Arbeitskraft. Einen "blauen" Baustein legt er auf das Plättchen, das einen blauen Baustein zeigt. Danach aktiviert Alex die Plättchen. Für die beiden Horusaugen erhält er 2 Gold aus dem Vorrat. Er legt den Baustein auf seine Bausteintafel auf die blaue Pyramide. Da man im ersten Zug nur ein Fundament besetzen darf, entscheidet sich Alex dazu, beide Arbeitskräfte auf das Fundament mit dem Wert 3 zu stellen.

Beispiel 2



Die Arbeitskräfte auf ein Fundament ziehen.

Ein Plättchen ziehen

Am Ende deines Zuges nimmst du dir ein Plättchen aus einem Plättchenlager. Zahlst du hier 1 Gold, kannst du dir ein Plättchen aus einem Stapel aussuchen (Siehe „2. Gold ausgeben“).

Zusatzaktionen

Die bisher beschriebenen Aktionen **musst** du in jedem deiner Züge ausführen. Die nachfolgend beschriebenen Aktionen **kannst** du während deines Zuges ausführen, wobei manche zwangsläufig in bestimmten Situationen ausgelöst werden. Du kannst beliebig viele Zusatzaktionen ausführen, solange du die dafür benötigten Mittel besitzt.

1. Bausteine tauschen

Du darfst jederzeit 2 beliebige Bausteine in 1 weißen Baustein tauschen.

2. Pyramide bauen

Besitzt du auf einem Fundament oder einer Pyramide 3 Arbeitskräfte, **darfst** du die nächste Pyramidenstufe bauen. Dafür musst du Bausteine von deiner Tafel in den Vorrat zurückgeben und alle Arbeitskräfte bis auf eine in den eigenen Vorrat zurücknehmen.

Ausgangsposition	Benötigte Arbeiter	Benötigte Bausteine	Es entsteht	Wert
Fundament	3	1	Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	5
Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	3	2	Pyramidenausbaustufe 2 (▪▪)	10
Pyramidenausbaustufe 2 (▪▪)	3	3	Pyramidenausbaustufe 3 (▪▪▪)	20
Pyramidenausbaustufe 3 (▪▪▪)	3	4	Pyramidenausbaustufe 4 (▪▪▪▪)	35
Pyramidenausbaustufe 4 (▪▪▪▪)	3	5	Pyramidenausbaustufe 5 (△)	60

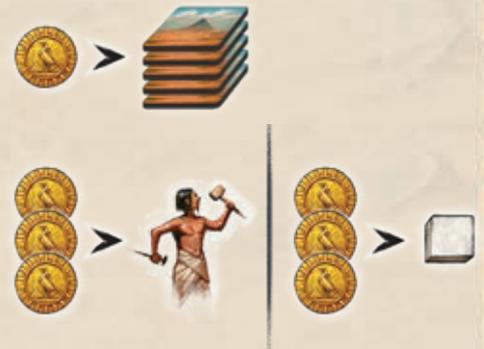
Beachte:

- 1 Arbeitskraft bleibt immer auf der Pyramide stehen, um den Besitz anzuzeigen.
- Mit der ersten Pyramidenausbaustufe (Wert 5) wird die **Farbe** der Pyramide festgelegt. Du darfst dir die Farbe des Pyramidenteils aussuchen.
(Hier ist es sinnvoll, die Farbe auszuwählen, von der du die meisten Bausteine besitzt.)
- Von nun an musst du bei jedem weiteren Ausbau dieser Pyramide **Bausteine dieser Farbe** verwenden.
- Bausteine auf der weißen Pyramide gelten als **Joker** und können immer verwendet werden.
- Befinden sich auf einer Pyramide 3 Arbeitskräfte, aber besitzt du nicht die erforderliche Anzahl Bausteine der entsprechenden Farbe und kannst auch keine weiteren Bausteine kaufen (siehe „Gold ausgeben“), darfst du keinen Ausbau der Pyramide vornehmen. Die Arbeitskräfte bleiben einfach auf der Pyramide liegen.

3. Gold ausgeben

Gold erhältst du durch Oasen und Horusaugen in deinen ausgewählten Reihen. Wie bereits erwähnt, darfst du am Ende deines Spielzuges maximal 4 Gold besitzen. Solltest du mehr als 4 Gold besitzen, musst du den Überschuss auf eine der folgenden Arten ausgeben:

- **Für 1 Gold** kannst du, wenn du ein neues Plättchen für deinen nächsten Zug nimmst, einen verdeckten Stapel nehmen und dir daraus ein Plättchen aussuchen. Anschließend wird der Stapel **ohne Veränderung der Plättchenreihenfolge** wieder verdeckt zurückgelegt.
- **Für 3 Gold** kannst du 1 Arbeitskraft oder 1 Baustein kaufen.
 - Die Arbeitskraft stellst du auf eine eigene Pyramide oder ein Fundament. Es darf auch ein noch freies Fundament gewählt werden.
 - Den Baustein legst du auf die weiße Pyramide deiner Baustein-Tafel.

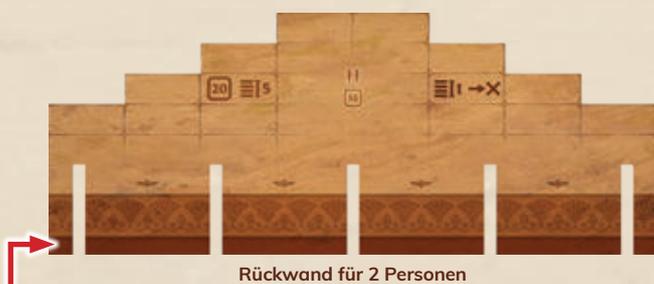


◆ **Spielende** ◆

Die Rückwände der Plättchenlager geben an, wann ein Plättchenstapel entfernt wird. Bei 2 Personen entfernt ihr den Stapel, wenn er nur noch aus einem Plättchen besteht. Legt das Plättchen unbesehen in die Schachtel. Bei 3 und 4 Personen werden keine Plättchen entfernt.

Das Spiel endet, sobald die Plättchenlager leer sind und alle Mitspielenden ihr letztes Plättchen gelegt haben.. Alle haben nun die gleiche Anzahl an Zügen gespielt.

Rückwand Legende



Rückwand für 2 Personen

Entferne den jeweiligen Plättchenstapel sobald die dunkelbraune Linie sichtbar wird!

- ◆◆ Personenanzahl
- 14 Anzahl der Plättchen pro Person
- 20 Gesamtanzahl der Plättchen pro Plättchenlager
- 5 Anzahl der Plättchen pro Stapel
- 1 → X Entferne den Plättchenstapel wenn die Anzahl der Plättchen den gezeigten Wert erreicht

Nun folgt die Schlusswertung

- 1. Fundamente:** Zähle die Punkte der Fundamente zusammen, auf denen du am Spielende Arbeitskräfte hast und bewege deinen Punktemarker auf der Horus-Leiste entsprechend vor. Nimm die Arbeitskräfte auf deinen Fundamenten anschließend zurück in deinen Vorrat.
- 2. Pyramiden:** Zähle die Punkte der Pyramiden zusammen, auf denen du am Spielende Arbeitskräfte hast und bewege deinen Punktemarker auf der Horus-Leiste entsprechend vor. Nimm die Arbeitskräfte auf deinen Pyramiden anschließend zurück in deinen Vorrat.
- 3. Ressourcen:** Jeder Baustein und jedes Gold in deinem Vorrat ist 1 Punkt wert.

Erreichst du am Ende über 100 Punkte, nimmst du dir ein 100 Punkte-Plättchen. Solltest du sogar über 200 Punkte erreichen, wird das Punkte-Plättchen umgedreht.

Hast du nun die **meisten Siegpunkte**, gewinnst du Terra Pyramides!

Bei einem Punktegleichstand teilst du dir den Sieg mit der entsprechenden Person.

Hinweis: Die kleinen Symbole (Sphinx  and Skarabäus ) auf den Spielplanfeldern haben im Basisspiel keine Bedeutung und sind nur in der **Symbol-Variante** von Bedeutung.

VARIANTEN

◆ Symbol-Variante ◆

Die befüllten Plättchenlager werden dem aufgedruckten Symbol entsprechend auf die **Sphinx-** oder die **Skarabäus-**Seite des Spielplans gestellt.

- Nimmst du ein Plättchen von dem Plättchenlager der Sphinx, so musst du dieses Plättchen in deinem Zug auf ein Feld mit einer Sphinx  legen.
- Nimmst du ein Plättchen von dem Plättchenlager des Skarabäus, so musst du dieses Plättchen in deinem Zug auf ein Feld mit einem Skarabäus  legen.

Um dir besser merken zu können, auf welcher Spielplanhälfte du dein Plättchen platzieren musst, kannst du dein Plättchen auf die Seite deiner Baustein-Tafel platzieren, die dem jeweiligen Symbol entspricht.



Gegen Bezahlung von **1 Gold** darfst du das Plättchen beliebig legen und musst dich nicht an das Symbol halten.

◆ Offene Stapel-Variante ◆

Von den 8 Stapeln werden 4 Stapel aufgedeckt. Du darfst auswählen, von welcher Art Stapel du neue Plättchen ziehst. Nimmst du also am Ende deines Zuges ein Plättchen von einem offenen Stapel, siehst du, was du erhältst.

◆ Kooperative Variante / Solo-Variante ◆

Diese Variante eignet sich sehr gut zum Kennenlernen des Spiels.

- Alle Mitspielenden spielen zusammen und versuchen eine Aufgabe zu lösen

Aufgabe 1

Regeln der Basis-Version:

Alle spielen mit **einer Farbe, einer Baustein-Tafel** und 12 Arbeitskräften.

8 Plättchenstapel mit je 5 Plättchen. Das letzte Plättchen eines Stapels wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Ziel: 4 Pyramiden mit dem Wert 60 bauen.

Da es pro Farbe nur 2 Pyramidenspitzen gibt, verwende die Spitzen einer anderen Farbe für die 3. und 4. Pyramide.

Aufgabe 2

Regeln der Basis-Version:

Alle spielen mit **einer Farbe, einer Baustein-Tafel** und 12 Arbeitskräften.

8 Plättchenstapel mit je 5 Plättchen. Das letzte Plättchen eines Stapels wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Ziel: Mehr als 275 Punkte erzielen.

Da es pro Farbe nur 2 Pyramidenspitzen gibt, benutze Spitzen anderer Farben.

Aufgabe 3

Regeln der Basis-Version:

Alle spielen mit **einer Farbe, einer Baustein-Tafel** und 12 Arbeitskräften.

8 Plättchenstapel mit je 5 Plättchen. Das letzte Plättchen eines Stapels wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Ziel: 6 Pyramiden in 6 unterschiedlichen Farben bauen – alle mit dem Wert 35.

Wenn bei einer Pyramide der 4. Abschnitt gebaut wurde (Wert 35), wird keine Arbeitskraft mehr auf die Pyramide gestellt und die Pyramide nicht mehr erhöht.

Grafikdesign: Alexandra Al-Far
Projektmanager: Leon Scheuber
Besonderer Dank an Dirk Roos

Autoren: Wolfgang Kramer und
Michael Kiesling
Illustrator: Lukas Siegmon

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: fiore-gmbh.de
Redaktion: Stefan Stadler



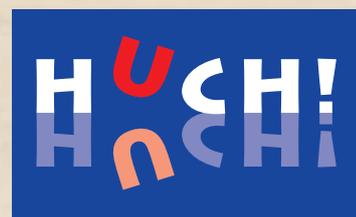
Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Warning! Not suitable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



KOREA BOARDGAMES

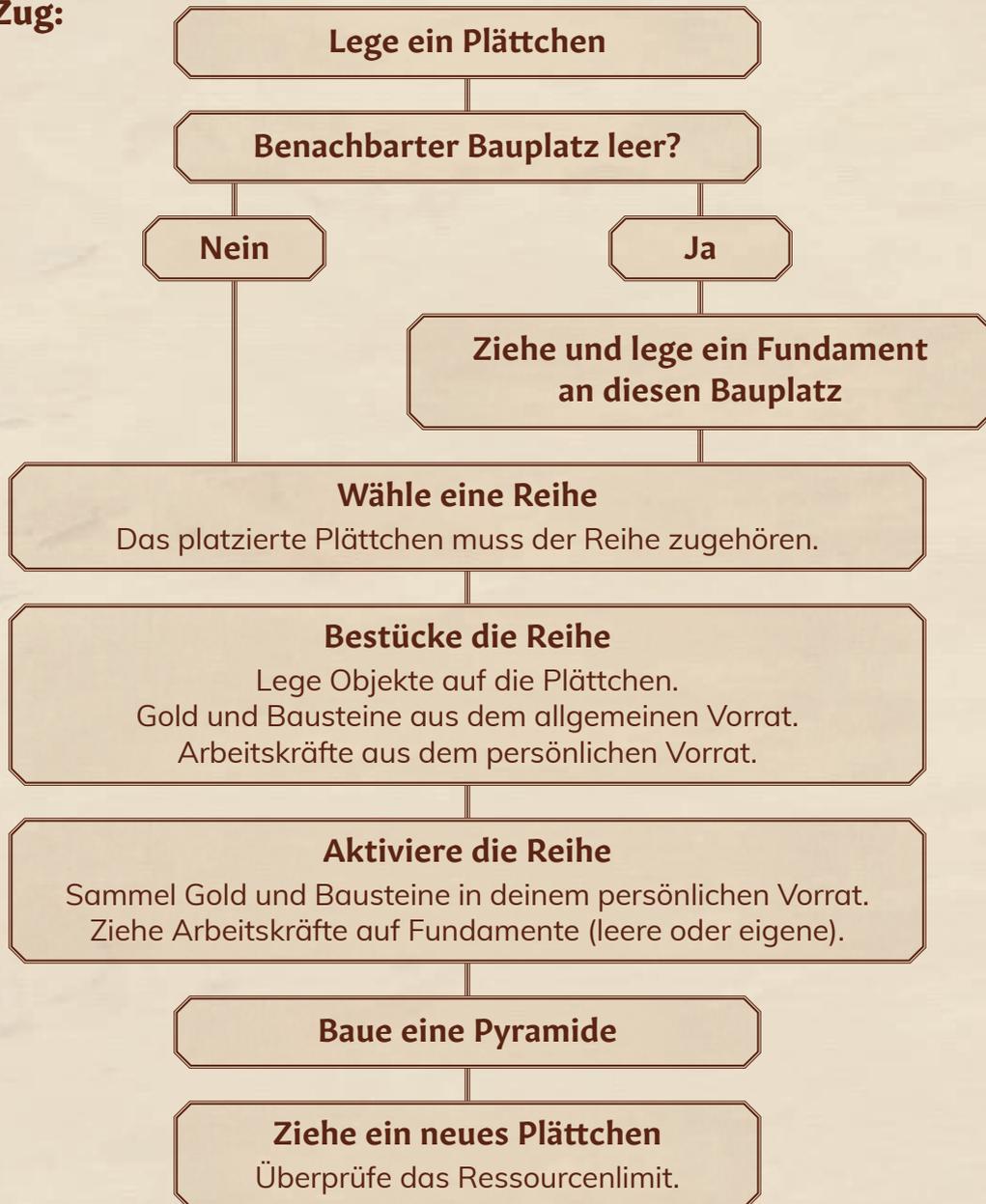
10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
T: +82-31-965-7455
F: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kb publishing

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



Übersicht

In deinem Zug:



Zusatzaktionen:

- Tausche 2 beliebige in 1 weißen Baustein.
- Gib 3 Gold aus um eine Arbeitskraft zu kaufen.  → 
- Gib 3 Gold aus um einen weissen Baustein zu kaufen.  → 
- Gib 1 Gold aus um ein Plättchen aus einem verdeckten Stapel auszusuchen.  → 
- Pyramide bauen:

Ausgangsposition	Benötigte Arbeiter	Benötigte Bausteine	Es entsteht	Wert
Fundament	3	1	Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	5
Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	3	2	Pyramidenausbaustufe 2 (••)	10
Pyramidenausbaustufe 2 (••)	3	3	Pyramidenausbaustufe 3 (•••)	20
Pyramidenausbaustufe 3 (•••)	3	4	Pyramidenausbaustufe 4 (••••)	35
Pyramidenausbaustufe 4 (••••)	3	5	Pyramidenausbaustufe 5 (△)	60

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

HORUS UND DIE GRABBEIGABEN - Erweiterung (Version 2, Umschlag 1)

Alle Regeln der Basisversion sind auch hier gültig.

Zusätzliches Spielmaterial

16 Plättchen mit Treppenstufen



2x

6x

4x

4x

1 Anzeigetafel für Grabbeigaben



2 Rückwände mit Spielinformationen für die Plättchenlager



8 Punktemarker



Wichtig: Die 16 Plättchen mit den Treppenstufen werden unter die 40 bisherigen Plättchen gemischt. Platziert die neuen Rückwände gemäß der aktuellen Anzahl Personen in den Plättchenlagern.

Anpassung der Spielvorbereitung

- Mischt alle 56 Plättchen mit Treppenstufen und setzt gemäß der neuen Rückwände 8 Stapel mit jeweils 7 verdeckten Plättchen in die Plättchenlager ein.
- Dreht die Bausteintafeln auf die Rückseite. Sie zeigen oben rechts zwei weitere Möglichkeiten, Gold auszugeben. In dieser Erweiterung könnt ihr das Symbol ganz rechts ignorieren.
- Legt die Anzeigetafel der Grabbeigaben aus und platziert eure beiden Punktemarker daneben.



Veränderte Spiel-Elemente

Horusaugen

Ab sofort hat die Horus-Leiste eine veränderte Funktion. Für jedes aktivierte Horusauge ziehst du deinen Marker auf der Horus-Leiste 1 Feld vorwärts. Für aktivierte Horusaugen gibt es also kein Gold mehr!

Ziehst du mit deinem Marker auf der Horus-Leiste auf oder über ein Feld mit einer Goldmünze, erhältst du 2 Gold, das du wie gewohnt in deinen persönlichen Vorrat legst. Wie schon in der Basisversion darfst du am Ende deines Spielzugs nur 4 Gold besitzen.

Die auf der Horus-Leiste erzielten Schritte zählen am Ende auch als Siegpunkte. Alle bei der Schlusswertung erzielten Punkte werden dazugezählt, allerdings erhältst du dann kein Gold mehr, wenn du auf oder über eine Goldmünze ziehst.

◆ Neue Spiel-Elemente ◆

Grabbeigaben

Aktivierst du ein oder mehrere Plättchen mit Grabbeigaben, ziehst du für jede davon einen Schritt auf der Grabbeigaben-Leiste. Sobald du 10 erreichst, legst du deinen 2. Punktemarker auf das Feld mit der 10 und setzt den anderen Punktemarker wieder auf das Horussymbol.

Durch die Plättchen, die eine Grabbeigabe und einen Baustein zeigen, erhältst du neben der Grabbeigabe einen weißen Baustein.

Neue Gold-Aktion: Für 1 Gold kannst du einen Schritt auf der Grabbeigaben-Leiste gehen. Diese Aktion findest du nun auch auf der Bausteintafel.



Fundament oder Pyramide komplett umschlossen

Ab sofort gilt: Immer, wenn du ein Fundament oder eine Pyramide mit einem oder mehreren deiner Arbeitskräfte drauf komplett mit Plättchen umschlossen hast, erhältst du als zusätzlichen Bonus noch einmal alle Horusaugen, Grabbeigaben und Goldmünzen, die sich nun auf den 8 umliegenden Plättchen befinden. Dieser Bonus wird auch dann ausgelöst, wenn eine andere Person dafür sorgt, dass dein Fundament oder deine Pyramide nun vollständig umschlossen ist.



Beispiel: Im gezeigten Beispiel erhält Alex (Orange) 7 Horusaugen und 1 Gold. Das Umschließen gilt auch am Rand. Siehe Fundament von Blau: Bodo (Blau) erhält 9 Horusaugen.

◆ Spielende ◆

Siegpunkte für die Grabbeigaben am Spielende

Bei der Schlusswertung erhältst du Siegpunkte für deine Grabbeigaben.

Du bekommst so viele Siegpunkte, wie du Grabbeigaben gesammelt hast. Zusätzlich erhältst du Siegpunkte in Höhe der Differenz zu allen anderen Mitspielenden, die weniger Grabbeigaben als du gesammelt haben.

Beispiel 1: Alex hat 20 Grabbeigaben, Bodo 15, Chris 8 und Didi 2. Didi erhält 2 Punkte, Chris $8 + 6 = 14$, Bodo $15 + 7 + 13 = 35$ und Alex $20 + 5 + 12 + 18 = 55$ SP.

Beispiel 2: Alex und Bodo haben je 20 Grabbeigaben, Chris und Didi je 2. Chris und Didi erhalten je 2 Punkte, Alex und Bodo erhalten je $20 + 18 + 18 = 56$ SP.

Die Siegpunkte werden auf der Horus-Leiste zu den bisherigen Punkten dazu gezählt.

Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet, sobald alle 8 Plättchen-Stapel entfernt wurden. Die Rückwand im Plättchenlager gibt an, wann ein Stapel entfernt werden muss. Bei 2 Personen muss ein Stapel entfernt werden, wenn er aus nur noch 3 Plättchen besteht, bei 3 und 4 Personen muss ein Stapel entfernt werden, wenn er aus nur noch 2 Plättchen besteht.

Danach folgt die Schlusswertung mit den Fundamenten, Pyramiden, Grabbeigaben, sowie Bausteinen und Gold.

Hast du insgesamt die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnst du das Spiel!



TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

DER NIL UND DIE OASEN - Erweiterung (Version 3, Umschlag 2)

Alle Regeln der Basisversion und der Horus-Erweiterung sind auch hier gültig.

◆ Zusätzliches Spielmaterial ◆

8 Plättchen mit Treppenstufen



4 Schiffe



8 Punktemarker in
4 Farben



2 Rückwände mit Spielinformationen für die Plättchenlager



6 Strategiekarten



1 Anzeigetafel für Oasen

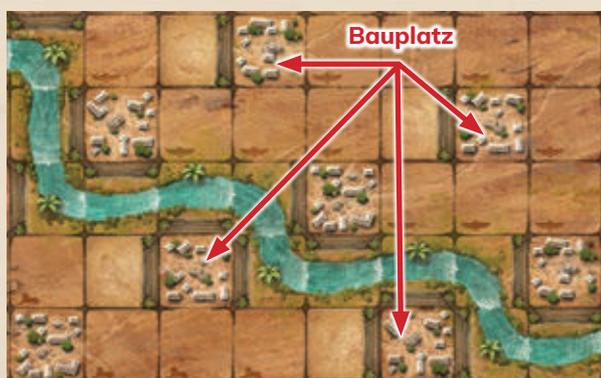


- **Spielplan:** Ihr spielt auf der Rückseite des Spielplans, die den Nil zeigt.
- **Schiffe:** Du erhältst 1 Schiff in deiner Farbe und stellst es auf das Startfeld des Nils (mit Schiffen gekennzeichnet).
- **Bausteintafel:** In der Nil-Version darfst du für 2 Gold 1 Feld mit dem Schiff fahren. Dies kann für die Abrechnung am Spielende wichtig sein.
- Die 8 Plättchen mit den Treppenstufen mischt ihr unter die bisherigen Plättchen.

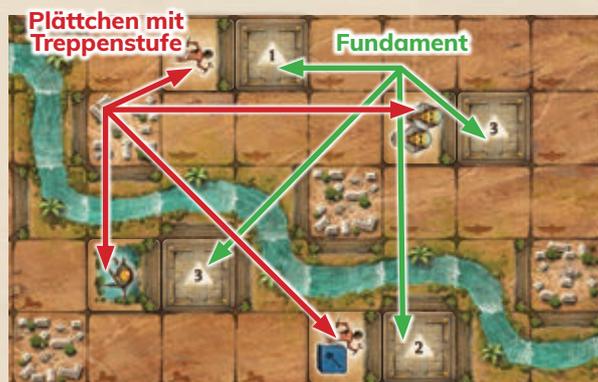


◆ Anpassung der Spielvorbereitung ◆

- Mischt alle 64 Plättchen mit Treppenstufen und setzt gemäß der neuen Rückwände 8 Stapel mit jeweils 8 verdeckten Plättchen in die Plättchenlager ein.
- Auch hier legt ihr wieder vor Spielbeginn wieder vor Spielbeginn 4 Plättchen so auf die markierten Felder, dass die Treppenstufen auf die entsprechenden Bauplätze zeigen. Auf jeden dieser Bauplätze legt ihr ein zufällig gezogenes Fundament.



vorher



nachher (= Startaufstellung)

- **Auf dem Spielplan** sind bei allen am Nil liegenden Bauplätzen bereits Treppenstufen abgebildet. Legt auf alle diese Bauplätze ein zufällig gezogenes Fundament.



- Platziert die **6 Strategiekarten** offen neben dem Spielplan.

◆ **Veränderte Spiel-Elemente** ◆

🏺 **Fundament oder Pyramide komplett umschlossen**

Zusätzlich zu Horsaugen, Grabbeigaben und Goldmünzen aktivierst du bei einer vollständigen Umschließung deines Fundaments oder deiner Pyramide auch die Oasen- und Nil-Felder.

🏺 **Oasen-Felder**

Aktivierst du ein oder mehrere Plättchen mit Oasen, ziehst du für jede davon einen Schritt auf der Oasentafel. Zusätzlich erhältst du, was zusammen mit der Oase abgebildet ist.

🏺 **Nil-Felder**

Die Nil-Felder werden wie die Oasenfelder als bereits belegte Felder behandelt. Bei der Aktivierung einer Reihe und beim Versetzen von Arbeitskräften werden sie ebenfalls berücksichtigt. Das bedeutet, dass du eine Arbeitskraft auch über Nil-Felder hinweg zu Fundamenten und Pyramiden ziehen kannst.

***Beispiel:** Alex legt ein Plättchen mit einer Arbeitskraft und einem roten Baustein links oben an den Rand des Nils. Er kann jetzt z.B. in der Waagerechten (schwarzer Pfeil) 3 Felder aktivieren (Arbeitskraft mit rotem Baustein und 2 Nilfelder). In der Diagonalen (roter Pfeil) kann er sogar 5 Felder aktivieren (Arbeitskraft mit rotem Baustein und 4 Nilfelder). Die Arbeitskraft kann er senkrecht auf das angrenzende Fundament ziehen, waagerecht auf das Fundament neben dem Nil oder diagonal auf das 4 Felder entfernte Fundament, weil alle diese Felder wie bereits gelegte Plättchen wirken.*



Aktivierst du in deinem Zug Nil-Felder, ziehst du für jedes Nil-Feld dein Schiff 1 Feld auf dem Nil vor.

***Beispiel:** Alex hat das Plättchen mit dem schwarzen Baustein gelegt. Er aktiviert die diagonale Reihe (roter Pfeil) und erhält 1 Horsaue, je 1 roten und schwarzen Baustein, 1 Arbeitskraft und er darf sein Schiff 2 Felder vorziehen, weil in der Aktivierung 2 Nilfelder enthalten sind.*



◆ Siegpunkte für Oasen am Spielende ◆

Bei der Schlusswertung erhältst du für deine Punkte auf der Oasenleiste Siegpunkte, die sich wie folgt errechnen:

Anzahl Oasenpunkte multipliziert mit deiner höchsten gebauten Pyramidenstufe.

Zur Erinnerung: Eine Pyramide mit dem Wert 5 besteht aus 1 Pyramidenstufe.

Eine Pyramide mit dem Wert 10 besteht aus 2 Pyramidenstufen.

Eine Pyramide mit dem Wert 20 besteht aus 3 Pyramidenstufen.

Eine Pyramide mit dem Wert 35 besteht aus 4 Pyramidenstufen.

Eine Pyramide mit dem Wert 60 besteht aus 5 Pyramidenstufen.

Beispiel: Deine höchste Pyramide hat den Wert 35, besteht also aus 4 Pyramidenstufen. Du hast 8 Punkte auf der Oasentafel, also erhältst du $4 \times 8 = 32$ Siegpunkte für Oasen. Die Siegpunkte werden auf der Horus-Leiste zu den bisherigen Punkten hinzugezählt.

◆ Siegpunkte für den Nil am Spielende ◆

Am Spielende erhältst du für den Nil Siegpunkte, die sich wie folgt errechnen:

Anzahl deiner Pyramiden und Fundamente multipliziert mit der Anzahl Palmen, die du mit deinem Schiff erreicht hast.

Beispiel: Orange hat 6 Pyramiden und 7 Palmen erreicht = 42 SP

Blau hat 5 Pyramiden und 5 Palmen erreicht = 25 SP

Grün hat 4 Pyramiden und 5 Palmen erreicht = 20 SP

Lila hat 3 Pyramiden und 0 Palmen erreicht = 0 SP



◆ Strategiekarten ◆

Strategiekarten stellen Aufgaben dar, die du erfüllen kannst. Du kannst auch mehrere Aufgaben erfüllen und erhältst am Spielende zusätzliche Siegpunkte. Dabei ist es zunächst nicht wichtig, ob du die dazugehörige Strategiekarte besitzt oder nicht.

Bist du bei Spielende im Besitz einer Strategiekarte und hast die dazugehörige Aufgabe erfüllt, bekommst du 20 Siegpunkte. Befindet sich die Karte noch in der Auslage oder im Besitz einer anderen Person, bekommst du 10 Siegpunkte.

Für Aufgaben, die du nicht schaffst, bekommst du keine Siegpunkte.

Sollte bei einer Aufgabe Gleichstand bestehen, erhält niemand die Siegpunkte.

Es gibt folgende Aufgaben:

-  **Grabbeigaben:** Du hast bei Spielende die meisten Punkte bei den Grabbeigaben.
-  **Horusaugen:** Du bist vor der Schlusswertung auf der Horus-Leiste am weitesten vorne.
-  **Oasen:** Du hast bei Spielende die meisten Punkte auf der Oasentafel.
-  **Nil:** Bist du mit deinem Schiff auf dem Nil am weitesten vorne, erfüllst du diese Aufgabe. Sollten mehrere Personen gleichweit vorne liegen, erfüllst du die Aufgabe, wenn du das entsprechende Feld als erstes erreicht hast. Die Reise der Schiffe endet auf dem letzten Feld des Nils. (legt die Schiffe leicht versetzt hintereinander auf Nil-Felder, damit ihr euch die Reihenfolge auf einem Feld besser merken könnt)
-  **Höchste Pyramide:** Du besitzt am Spielende die höchste Pyramide. Sollte hier Gleichstand bestehen, vergleicht eure zweithöchste Pyramide miteinander. Besteht auch hier ein Gleichstand, entscheidet die dritthöchste Pyramide. Gibt es auch hier einen Gleichstand, erhält niemand die Punkte.
-  **Meiste Pyramiden:** Du besitzt am Spielende die meisten Pyramiden und Fundamente.

Einmal im gesamten Spiel kannst du, wenn du am Zug bist und mehr als 4 Punkte auf der Horus-Leiste hast, 1 Strategiekarte für Gold erwerben. Für jedes Gold-Feld auf der Horus-Leiste, das dein Punktemarker erreicht oder überschritten hat, (5er-Schritte) bezahlst du dann 1 Gold.

Beispiel: Auf der Horus-Leiste steht dein Marker bei 13 Punkten. Der Kauf einer Strategiekarte kostet dich somit 2 Gold.

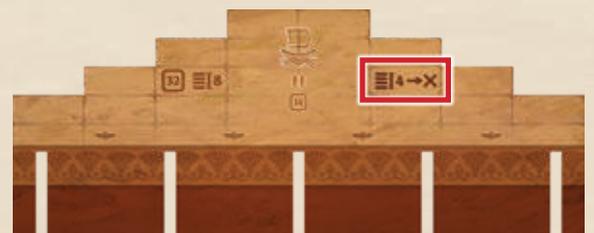
Erinnerung: Am Ende des Spiels werden auch Strategiekarten gewertet, die nicht erworben wurden. Hast du eine solche Aufgabe erfüllt, bekommst du 10 Siegpunkte.

◆ Spielende und Abrechnung ◆

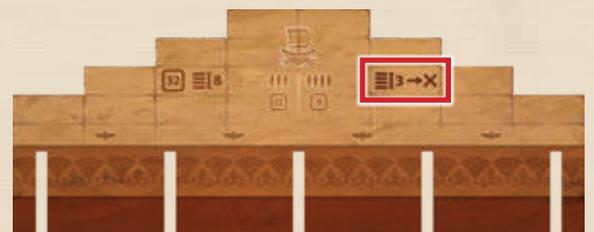
Das Spiel endet, sobald alle 8 Plättchen-Stapel entfernt wurden. Die Rückwand im Plättchenlager steuert, wann ein Stapel entfernt werden muss. Bei 2 Personen muss ein Stapel entfernt werden, wenn er aus nur noch 4 Plättchen besteht, bei 3 und 4 Personen muss ein Stapel entfernt werden, wenn er aus nur noch 3 Plättchen besteht.

Danach folgt die Schlusswertung mit den Fundamenten, Pyramiden, Grabbeigaben, Oasen, dem Nil, den Strategiekarten sowie Bausteinen und Gold. Beginnt mit der Strategiekarte „Horusaugen“.

Hast du insgesamt die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnst du das Spiel!



Rückwand für 2 Spieler



Rückwand für 3 bis 4 Spieler