

Kleopatra und die Baumeister - KSR	
Talente dürfen verdeckt gehalten werden.	
75 Standard-Ressourcenkarten:	23 Korruptions-Ressourcenkarten
30x Handwerker	Jede Doppel-Ressourcenkarte ist in jeder der
18x Steinblock	5 Arten je 3x vorhanden.
11x Marmorplatte	Es gibt 8x die Joker-Karte "Der Schein trügt".
9x Bauholz	
7x Lapislazuli	Zusätzlich gibt es 11 Charakter-Karten.
Wer am Zug ist, MUSS	
ENTWEDER "DEN MARKT BESUCHEN":	
- Alle Karten einer der 3 Marktreihen auf die Hand nehmen. Es können Charakter-Karten gespielt werden. Zum Ende des Zuges gilt:	
- Falls nun mehr als 10 Karten auf der Hand sind, gilt: ENTWEDER beliebige Karten auf Ablagestapel abwerfen, bis 10 übrig sind. 1 Korruptions-Amulett in eigene Pyramide werfen. ODER je überzähliger Karte 1 Korruptions-Amulett in eigene Pyramide werfen. Den Inhalt der eigenen Pyramide darf man selbst jederzeit ansehen.	
- Nun sind die 3 Marktstände vom Nachziehstapel mit je 1 Karte aufzufüllen. Reihenfolge der Befüllung bleibt dem Spieler überlassen. Zustand der Karten (offen oder verdeckt) nicht verändern! Nachziehstapel leer? ==> neuen Stapel gemäß Spielvorbereitung bilden.	
ODER "DEN STEINBRUCH BESUCHEN":	
- Aus der Hand beliebige Ressourcen-Karten und/oder Händler-Plättchen spielen, die den Vorgaben zum Bau eines/mehrerer Elemente des Palastes entsprechen oder diese Vorgaben übertreffen. Karten ==> Ablage, Händler ==> aus dem Spiel.	
- Element/e aus dem Steinbruch nehmen und auf einer vorgesehenen Fläche im Palast bauen. Man kann mehrere Elemente in einem Zug bauen. Mosaik-Elemente: In der Regel aus Steinbruchlager von oben nehmen. Ist ein Heiligtum umschlossen (Rand, Mosaik), darf 1 Anubis-Statue darein gesetzt werden, wenn es kein passendes Element für den umschlossenen Raum mehr gibt. Passt/en das/die oberste/n Mosaik-Element/e nirgendwo mehr hin, folgt Entfernung.	
- Talente nehmen, verdeckt halten. 2 bzw. >=3 Elemente gebaut = 2 bzw. 5 Extra-Talente.	
- Man kann Ressourcen (z.B. Karten mitt 2 Bauholz) auf seinen Gesamtzug verteilen.	
- In einer der 6 Kategorien das letzte Element verbaut? Dann wandert Kleopatra 1 Feld weiter Richtung Palast.	
- Alle Würfel des Hohepriesters mit leerer Seite nach oben werden gewürfelt. Würfel mit Symbol ==> Altar des Hohepriesters, Rest zurück auf Platz der Sphinx. Zeigen 5 Würfel das Symbol, muss ein Opfer gebracht werden.	
OPFER: Alle Spieler nehmen 0 - x Talente geheim in die Hand und decken gleichzeitig auf. Wer die höchste Summe brachte: 3 Amulette aus der eigenen Pyramide entfernen. Patt: Betroffene haben den gleichen Platz, nächste Plätze fallen zurück. Beispiel: 2 Erste geben je 3 Amulette ab, dann kommt der 3. Platz. Alle Spieler auf den Plätzen 2 - 5 geben 1, 2, 3 oder 4 Amulette in ihre Pyramiden. Danach werden die 5 Würfel mit der leeren Seite nach oben zurück gelegt. Eingesetzte Talente sind grundsätzlich verloren.	
Charakter-Karten können <u>jederzeit während des eigenen Spielzuges</u> eingesetzt werden, auch wenn sie erst in diesem Zug aufgenommen wurden.	
Ende: Erreicht Kleopatra das 5. Feld ihres Weges, legen alle Spieler ihre Handkarten hin. Je Korruptions-Ressourcenkarte oder Charakterkarte: 1 Amulett in Pyramide werfen. Die Pyramiden werden aufgedeckt und Korruptions-Amulette können reduziert werden: Dazu legt jeder Spieler auf freie Felder des Heiligtums mit eigener Anubis-Statue je 1 Korruptions-Amulett. Felder mit der Statue nehmen auch 1 Amulett auf. Danach zählt jeder seine Amulette - Der/die Spieler mit den meisten davon scheiden aus. Die übrigen Spieler erhalten je behaltene Händler-Plättchen je 3 Talente. Der reichste Spieler gewinnt. Patt: weniger Amulette sind vorrangig.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.08.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de	

Kleopatra und die Baumeister - KSR	
Talente dürfen verdeckt gehalten werden.	
75 Standard-Ressourcenkarten:	23 Korruptions-Ressourcenkarten
30x Handwerker	Jede Doppel-Ressourcenkarte ist in jeder der
18x Steinblock	5 Arten je 3x vorhanden.
11x Marmorplatte	Es gibt 8x die Joker-Karte "Der Schein trügt".
9x Bauholz	
7x Lapislazuli	Zusätzlich gibt es 11 Charakter-Karten.
Wer am Zug ist, MUSS	
ENTWEDER "DEN MARKT BESUCHEN":	
- Alle Karten einer der 3 Marktreihen auf die Hand nehmen. Es können Charakter-Karten gespielt werden. Zum Ende des Zuges gilt:	
- Falls nun mehr als 10 Karten auf der Hand sind, gilt: ENTWEDER beliebige Karten auf Ablagestapel abwerfen, bis 10 übrig sind. 1 Korruptions-Amulett in eigene Pyramide werfen. ODER je überzähliger Karte 1 Korruptions-Amulett in eigene Pyramide werfen. Den Inhalt der eigenen Pyramide darf man selbst jederzeit ansehen.	
- Nun sind die 3 Marktstände vom Nachziehstapel mit je 1 Karte aufzufüllen. Reihenfolge der Befüllung bleibt dem Spieler überlassen. Zustand der Karten (offen oder verdeckt) nicht verändern! Nachziehstapel leer? ==> neuen Stapel gemäß Spielvorbereitung bilden.	
ODER "DEN STEINBRUCH BESUCHEN":	
- Aus der Hand beliebige Ressourcen-Karten und/oder Händler-Plättchen spielen, die den Vorgaben zum Bau eines/mehrerer Elemente des Palastes entsprechen oder diese Vorgaben übertreffen. Karten ==> Ablage, Händler ==> aus dem Spiel.	
- Element/e aus dem Steinbruch nehmen und auf einer vorgesehenen Fläche im Palast bauen. Man kann mehrere Elemente in einem Zug bauen. Mosaik-Elemente: In der Regel aus Steinbruchlager von oben nehmen. Ist ein Heiligtum umschlossen (Rand, Mosaik), darf 1 Anubis-Statue darein gesetzt werden, wenn es kein passendes Element für den umschlossenen Raum mehr gibt. Passt/en das/die oberste/n Mosaik-Element/e nirgendwo mehr hin, folgt Entfernung.	
- Talente nehmen, verdeckt halten. 2 bzw. >=3 Elemente gebaut = 2 bzw. 5 Extra-Talente.	
- Man kann Ressourcen (z.B. Karten mitt 2 Bauholz) auf seinen Gesamtzug verteilen.	
- In einer der 6 Kategorien das letzte Element verbaut? Dann wandert Kleopatra 1 Feld weiter Richtung Palast.	
- Alle Würfel des Hohepriesters mit leerer Seite nach oben werden gewürfelt. Würfel mit Symbol ==> Altar des Hohepriesters, Rest zurück auf Platz der Sphinx. Zeigen 5 Würfel das Symbol, muss ein Opfer gebracht werden.	
OPFER: Alle Spieler nehmen 0 - x Talente geheim in die Hand und decken gleichzeitig auf. Wer die höchste Summe brachte: 3 Amulette aus der eigenen Pyramide entfernen. Patt: Betroffene haben den gleichen Platz, nächste Plätze fallen zurück. Beispiel: 2 Erste geben je 3 Amulette ab, dann kommt der 3. Platz. Alle Spieler auf den Plätzen 2 - 5 geben 1, 2, 3 oder 4 Amulette in ihre Pyramiden. Danach werden die 5 Würfel mit der leeren Seite nach oben zurück gelegt. Eingesetzte Talente sind grundsätzlich verloren.	
Charakter-Karten können <u>jederzeit während des eigenen Spielzuges</u> eingesetzt werden, auch wenn sie erst in diesem Zug aufgenommen wurden.	
Ende: Erreicht Kleopatra das 5. Feld ihres Weges, legen alle Spieler ihre Handkarten hin. Je Korruptions-Ressourcenkarte oder Charakterkarte: 1 Amulett in Pyramide werfen. Die Pyramiden werden aufgedeckt und Korruptions-Amulette können reduziert werden: Dazu legt jeder Spieler auf freie Felder des Heiligtums mit eigener Anubis-Statue je 1 Korruptions-Amulett. Felder mit der Statue nehmen auch 1 Amulett auf. Danach zählt jeder seine Amulette - Der/die Spieler mit den meisten davon scheiden aus. Die übrigen Spieler erhalten je behaltene Händler-Plättchen je 3 Talente. Der reichste Spieler gewinnt. Patt: weniger Amulette sind vorrangig.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.08.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de	