

An den Ufern des Nils

Rundenablauf – Vorbereitung s. Regel

1. Ebbe / Flut - nur Startspieler

Flut – zwei Wasserkärtchen anlegen (Wellensymbole, Dominoprinzip!)

überschwemmte Fruchtmarker ins Boot

überschwemmte Wüstenkärtchen umdrehen ► EREIGNIS, Startspieler behält es anschließend als Joker

Ende Flut – Spieler kann nur ein W.kärtchen legen, Marker auf Ebbe 1,
nächster Startspieler führt Ebbe aus

Spieler kann kein W.kärtchen legen, Marker auf Ebbe 1, sofort Ebbe

Ebbe 1, 2 - zwei Wasserkärtchen wegnehmen ► EREIGNIS, Ablagestapel

Ende Ebbe – Spieler kann nur ein Wasserkärtchen entfernen, Marker auf Flut,
nächster Startspieler führt Flut aus

Spieler kann kein W.kärtchen entfernen, sofort Flut

2. Aktionen – in Reihenfolge je 3 AP, pro Joker (Wüstenkärtchen abgeben) 1 AP zusätzlich
s. Übersichtstafel, jeder Fruchtmarker kann pro Runde nur einmal aktiv sein

- Säen – Saatmarker setzen, Limit pro Feld 2, nie 2 von einem Spieler in einem Feld
- Wachsen – Saatmarker auf Fruchtseite drehen
- Ernten – auf freien Marktstand mit gleicher oder niedrigerer Güteklasse (Anzahl Palmen!), von oben nach unten (Häuser = oben), muß verschieden von beiden in dieser Reihe zuletzt liegenden sein
- Saatgut kaufen – beliebige eigener Marker vom Boot
- Joker (Wüstenkärtchen) kaufen – Limit 1 / Runde
-

3. Startspielerwechsel nach links

4. Wertung voller Marktstände durch (neuen) Startspieler - immer 6 Punkte für max. 3 Spieler
(verfaulte Früchte zählen nicht bei Mehrheitsbestimmung), nach Mehrheit verteilen,

bei Gleichstand entscheidet frischere (später gelegte) Ware (auch angefaulte!)

Verfaulte Frucht zählt -1, aber insgesamt negatives Ergebnis ohne Auswirkung

Gewertete Marker aufs Boot.

- Marker *vor* der Wertung auf Boot werden aus dem Spiel genommen.
Pro entfernter *Farbe* rückt Obelisk ein Feld vor (also zurück).

Spielende: Obelisk und Spielstein(e) treffen sich, Spieler mit meisten Punkten ist Sieger.

EREIGNISSE – Ebbe/Flut-Marker zusätzlich einen Bereich weiterschieben bei →

Fäulnis (Palmen) – zwei Früchte in Marktreihe nicht höher als Anzahl Palmen betroffen,
Startspieler entscheidet (angefault – auf Saatseite; verfault – um 45° drehen)

Wüste – Wüstenkärtchen in Reihe, wo Wasserkärtchen entfernt wurde, entfernte Marker auf Boot

Nur Variante: Nilpferd – verdeckt Früchte bieten, höchstes Gebot + Marker im Boot sofort
Extrazug mit 3 AP, gebotene Marker ins Boot (Gleichstand: höheres Gebot gewinnt)

Weitere Varianten

- für Startspieler Früchte bieten, *alle* Gebote ins Boot (Vorbereitung ändern!)
- für 2 AP fremdes Saatgut kaufen (horten)
- Joker nutzen, um angefaulte Frucht aufzufrischen