

Es gibt 5 Runden zu je 7 Phasen.

Ablauf einer Runde:

**1) Nil-Karten auslegen:**

- 10 Karten ziehen und offen auf die 10 Felder des Spielplanes legen, von oben beginnend.
- Die Karten werden immer vom Stapel mit der passenden Runden-Nummer auf der Rückseite genommen (1/2, 3/4 oder 5).

**2) Nil befahren (DARF):**

- Der Spieler mit Reihenfolge-Nr. 1 beginnt und setzt 1 eigenes Schiff auf ein Feld seiner Wahl.
- Genauso verfahren die Spieler mit den folgenden Nummern. Anschließend setzt der Spieler mit der Nr. 1 sein 2. Schiff ein usw. die Folgespieler. Man darf jederzeit passen.
- Je Feld darf insgesamt nur 1 Schiff stehen.
- Jedes neue Schiff muss immer weiter flussabwärts (also von Edfu zum Delta) eingesetzt werden als bereits eingesetzte eigene Schiffe.

Mögliche Einsetzungsfelder für Schiffe:

**a) Felder mit Nil-Karten:** Der Spieler nimmt sich die Nil-Karte des Feldes und platziert dort 1 eigenes Schiff. Dann führt er die Karte aus bzw. legt sie vor sich ab (je nach Kartenregel).



**b) Runde Felder:** Der Spieler stellt 1 eigenes Schiff auf ein freies rundes Feld und führt die entsprechende Aktion des Feldes aus.



**c) Bau-Felder:** Der Spieler stellt 1 eigenes Schiff auf ein freies Bau-Feld seiner Wahl. Jeder Spieler kann nur je 1 Schiff bei der Sphinx, Obelisk/Gräber und Tempel/Pyramide setzen. Ist keines der 3 Felder mehr frei, darf der Spieler sein Schiff daneben setzen und hoffen, dass in Phase 5 mind. ein Mitspieler hier nicht bauen kann/will. Der wartende Spieler steht in Reserve.



- Kann/will kein Spieler mehr ein Schiff setzen, werden alle Schiffe zurückgenommen ausser solche auf Bau-Feldern. Wer passt, kann in aktueller Runde keine Schiffe mehr einsetzen.

**3) Bautrupps ernähren:**

- Es beginnt, wer auf der Zählleiste vorne liegt.
- Man vergleicht die Stärke seiner Bautrupps mit der Anzahl Getreide, die man über die Startkarte "Getreide", weitere Getreidefelder und evtl. Nil-Karten aufbringt.
- Zu wenig Getreide: Auf Zählleiste entsprechend viele Felder zurückziehen (auch unter "0"), wie der eigene Marker auf dem Getreidemarkt je fehlendem Getreide verlangt. Das können von anfangs je 3 bis dann 1 Getreide auf dem vorletzten und letzten Feld sein. Auf dem untersten Feld erhält der Spieler 2 Punkte, d.h., auch erneut, wenn der Marker später nach unten gesetzt werden müsste.

**Wasserring:** Je nach Position des Wasserrings gibt es unterschiedlich viel Getreide.



Nur grüne Felder liefern Getreide.



Nur grüne/gelbgrüne Felder liefern Getreide



Alle Getreidefelder liefern Getreide.

**4) Steine produzieren:**

- In Spielerreihenfolge MUSS jeder Spieler seinen Stein-Marker auf dem Spieler-Tableau um so viele Steine erhöhen, wie er Steine aus seinen Steinbrüchen erhält.
- Müsste der Steinmarker über die 25 ziehen, verfallen die überzähligen Steine.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.01.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de  
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Bei 2 oder 3 Spielern stehen immer nur 2 Baufelder je Bauplatz zur Verfügung.

**5) Bauen:**

Die 3 Bauplätze werden von oben nach unten abgehandelt: Sphinx ... Tempel  
Bauen heißt:

- Man setzt eigene Steine auf freie Felder eines Bauwerkes.
- Man zieht Sphinx-Karten oder nimmt Gräber-Plättchen.
- Man benötigt je Bauplatz 1 Bautrupp und Steine. Pro Bauplatz darf man 1x bauen.
- Man muss genau so viele Steine auf dem eigenen Tableau reduzieren, wie man Sphinx-Karten zieht bzw. der Wert der besetzten Felder oder Gräber-Plättchen beträgt.
- Jeder Bautrupp kann 1x/Runde genutzt werden und wird danach umgedreht.
- Ein Joker-Bautrupp muss einem anderen Bautrupp zugeordnet werden (1x/Runde).
- Bei Bauverzicht nimmt man sein Schiff zurück und gibt Platz frei für Spieler in Reserve.

**A. Sphinx-Karten nehmen:** 0/1 Karte behalten und für zurückgelegte Karten Punkte erhalten:

- Der Spieler mit Schiff am nächsten zum Nil beginnt und wählt 1 Bau-Trupp (ggf. Joker).
- Er zieht max. so viele Karten wie sein Bau-Trupp stark ist, max. aber 5 Stück.
- Er wählt 0/1 Karte aus, legt sie verdeckt vor sich. Rest = verdeckt unter Sphinx-Stapel. Jede zurückgelegte Karte = 1 Punkt auf Zählleiste vor.
- Der Spieler reduziert so viele Steine auf seinem Tableau, wie er Karten gezogen hat und dreht benutzte Bau-Trupps um.
- Alle Sphinx-Karten zählen erst bei der Schluss-Wertung.
- Der nächste Spieler mit Schiff neben dem aktiven Spieler folgt mit Aktion A.

**B. Obelisk und Gräber:** Punkte erhalten und Getreidemarkt oder Steineverkauf verbessern:

- Der Spieler mit Schiff am nächsten zum Nil beginnt und wählt 1 Bau-Trupp (ggf. Joker) mit genug Stärke (größer gleich Wert der gewünschten Felder) für sein Bauvorhaben.
- Gebaut wird von billig nach teuer.
- Er setzt 1 oder mehrere Steine auf den Obelisken und/oder nimmt 1 oder mehrere offene Gräber-Plättchen in Reihenfolge (!), wobei deren Platz mit je 1 Stein besetzt wird.
- Ggf. Gräber-Plättchen aufdecken, d.h., es müssen immer 4 offen ausliegen.
- Der Spieler reduziert so viele Steine auf seinem Tableau, wie der Wert der Plätze am Obelisken bzw. auf den Gräber-Plättchen ausmacht und erhält genauso viele Punkte.
- Benutzte Bautrupps werden umgedreht.
- Zusätzlich geht der Marker beim Steineverkauf oder Getreidemarkt 1 Feld nach unten.
- Der nächste Spieler mit Schiff neben dem aktiven Spieler folgt mit Aktion B.

**C. Pyramide und Tempel:** Punkte erhalten:

- Der Spieler mit Schiff am nächsten zum Nil beginnt und wählt 1 Bau-Trupp (ggf. Joker) mit genug Stärke (größer gleich Wert der gewünschten Felder) für sein Bauvorhaben.
- Er setzt 1 oder mehrere Steine auf Pyramide/Tempel und dreht genutzte Trupps um.
- Der Spieler reduziert so viele Steine auf seinem Tableau, wie Wert der Bauwerksfelder ausmacht und kassiert ebenso viele Punkte auf der Zählleiste.
- Gebaut wird in Wertfolge von billig nach teuer. An der Pyramide dürfen vorab höhere Zeilen bebaut werden, wenn deren Steine durch tiefere Ebenen gestützt werden.
- Tempel: Aussensäulen sind jede für sich baubar, dann die in der Mitte, dann das Dach.
- Bei Fertigstellung einer Pyramiden-Zeile gibt es BONUS:  
Der Spieler mit den meisten Steinen in der Zeile = 1 Punkt je eigenem Stein dort.  
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer weiter links seinen 1. Stein hat.
- Der nächste Spieler mit Schiff neben dem aktiven Spieler folgt mit Aktion C.



**6) Bonuspunkte für Mitwirkung an Bauwerken:**

Jeder Spieler kann bis zu 3 Schiffe an den 3 Bauwerken stehen haben.  
Es wird in Reihenfolge auf der Zählleiste von vorne mit den Punkten begonnen.  
1 / 3 / 6 Punkte für 1 / 2 / 3 beteiligte (mind. je 1 Stein verbaut) Schiffe eines Spielers.  
Danach werden diese Schiffe von den Spielern zurückgenommen.

**Allgemeines zum Zählen der Punkte:**

Boni/Schlusswertung: Es beginnt, wer vorne auf der Zählleiste liegt, dann 2. Platz usw. fort.  
Innerhalb der Felder dort reihen sich Spieler mit gleich hohen Punkten hintereinander ein.

## Egizia - KSR (Seite 2)

### 7) Spielerreihenfolge für neue Runde festlegen:

Der Spieler mit den wenigsten Punkten auf der Zählleiste erhält Nummern-Plättchen 1, der mit den zweitwenigsten die 2 usw. fort.  
Stehen mehrere Spieler auf gleichem Feld, erhält die kleinere Nummer, wer weiter hinten steht.  
Die nächste Runde beginnt.

### Steineverkauf:

Ein auf unterstem Feld angelangter Marker bringt dem Spieler sofort 3 Steine in seinen Vorrat.  
Für jedes Mal, das man erneut tiefer ziehen dürfte, gibt es jeweils 3 Steine.  
Ein Marker auf dem vorletzten oder letzten Feld berechtigt beim Spielende zum Eintausch überzähliger Steine im Verhältnis 2:1 in Punkte.

### Spielende (nach 5 Runden):

### Wertung:

Der Spieler mit höchster Nr. (also zu viert die 4) beginnt, dann folgen absteigend die anderen.  
Er führt komplett seine Wertung durch, bevor der nächste Spieler beginnt.  
1) Wenn der Spieler beim Steineverkauf auf vorletztem Feld oder ganz unten steht, erhält er je 2 Steine in seinem Vorrat 1 Punkt.  
2) Für Wertsumme Gräber-Plättchen 1-10 / 11-20 / 21 u.m. = 2 / 5 / 9 Punkte erhalten.  
3) Sphinx-Karten prüfen und ggf. werten.  
Die höchste Gesamtpunktzahl siegt. Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer auf der Zählleiste weiter vorne steht.

### Ergänzungen zu einigen Karten/Spielregel:

- Jeder Spieler zieht zu Spielbeginn 1 Sphinx-Karte vom verdeckten Stapel.
- **"Du kannst auf ein volles Baufeld dazusetzen"**  
Es gilt die Grundregel, dass immer flussabwärts eingesetzt wird.
- **"1x pro Runde (permanent). Du kannst Dich auf ein besetztes Feld setzen."**  
Es gilt die Grundregel, dass immer flussabwärts eingesetzt wird. Hier für runde Felder.
- **"Der Spieler darf am Ende jeder Runde eine der auf dem Nil verbliebenen Karten nehmen."**  
Gemeint ist das Ende der Setzrunde, nachdem alle Spieler ihre Schiffe gesetzt haben.
- **"+2 Karten ansehen (permanent)"**  
Der Spieler muss 1 Schiff am Sphinx-Bauplatz haben.  
Dann muss er mind. 1 Bautrupp und mind. 1 Stein einsetzen.  
Danach kann er erst die Karte einsetzen.

Obige Punkte stehen auf der HIG-Website bzw. wurden von mir bei HIG erfragt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.01.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Bei 2 oder 3 Spielern stehen  
immer nur 2 Baufelder  
je Bauplatz zur Verfügung.