

SPILLEREGLER

HISTORISKE OPLYSNINGER:

Mellem 2800 og 2200 f.Kr. oplevede Ægypten sin første store blomstringstid. Den frugtbare landstribe langs Nilen skænkede menneskene en rig høst og velnærede kvæg. Træ og malm var mangelfarver, men Ægypterne var erfarne handelsfolk, og mange skibe tungt lastede med cedertræ ankom fra Palæstina til de hjemlige havne i Nildeltaet. I byttehandlen brugte Ægypterne frem for alt korn, som de havde i rigelige mængder. Men også guld fra de rige miner i syden blev brugt i handlen.

Ægypterne var også dygtige krigere, og allerede i midten af det tredje årtusind f.Kr., bragte de ægyptiske armeer de rige malmminer på Sinai Halvøen under ægyptisk kontrol. Senere erobrede de også Palæstina og sikrede dermed Ægyptens adgang til værdifuldt træ.

Pyramiderne vidner den dag i dag om velstanden og rigdommen i dette nordafrikanske rige.

Disse kolossale bygningsværker blev hovedsageligt bygget af granit og kalkstenblokke, der via Nilen blev hentet i det sydvestlige delta - langt væk fra byggepladsen.

Beregnet til 3 - 4 spillere – Varighed ca. 70 – 90 minutter

Historiske og geografiske facts er så vidt muligt bevarede. Hver deltager har rollen som en ægyptisk fyrstefamilie. Først anlægger deltagerne veje, bygger skibe og nybyggersteder (huse). Snart ønsker Farao at opføre en stor pyramide. Men det er slet ikke så let. Selv om Ægypten langs Nilens bredder er rig på uld og korn og har stenbrud i den sydlige del af landet, er der mangel på træ og malm. Det bliver man nødt til at importere. Så der er fremgang til de familier, der som de første får tilegnet sig de rige malmminer på den anden side af det Røde Hav. Eller måske får du held til at erobre Palæstinas skovrige områder. Der er også gode handelsmuligheder, hvis du har adgang til guld! Den spiller, der i konstruktionen af pyramiden bidrager med de fleste stenblokke, bliver rigt belønnet af Farao. Men forbandet være den, der ikke bidrager med byggesten!

SPILLEMATERIALE:

Til dette scenario skal du bruge følgende dele fra basisspillet:

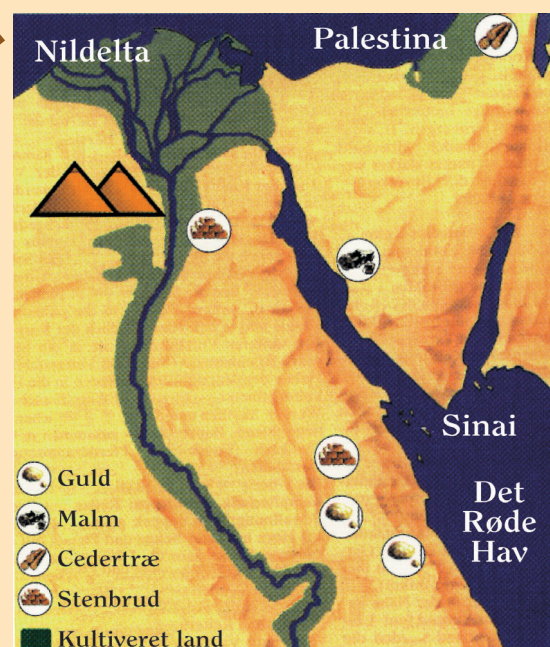
- Alle huse, veje og byer i tre eller fire farver (3 eller 4 deltagere),
- Sejrspointkortet den "Største riddermagt"

Sejrspointkortet den "Længste handelsvej" skal ikke bruges.

- Alle råstokkort
- Alle udviklingskort
- Røveren
- Begge terninger
- Byggeomkostningskortene

Yderligere skal der fra dette sæt benyttes:

- 11 røde, 11 gule, 11 blå og 11 hvide stenblokke, 16 sorte stenblokke (karton)
- Guldstykker (karton)
- 1 kort: "Faraos velsignelse" (3 sejrpoint)



- 3 kort: "Faraos forbandelse" (minus 2 sejrpoint)
- 8 skibe i hver spillers farve (karton – hvis du er i besiddelse af Søfarer-udvidelsen, kan du bruge træskibene fra dette spil.)

FORBEREDELSE TIL SPILLET:

- Placer spillepladen med Keops-scenariet øverst.
- Deltagerne får udleveret huse, byer, veje, skibe og stenblokke i hver sin farve.
- Hver spiller får derudover 3 guldstykker.
- Råstof- og udviklingskortene bliver (som i basisspillet) lagt ved siden af spillepladen.
- Røveren placeres på et tilfældigt ørkenfelt.
- Terningerne, sejrpointkortet den "Største riddermagt", "Faraos velsignelse" og "Faraos forbandelse" placeres ved siden af spillepladen.

GRUNDLÆGGELSEFASEN:

Hver spiller skal nu placere 3 huse (nybyggersteder) på spillepladen. Placeringen af de første to huse følger reglerne fra basisspillet "The Settlers". Når den sidste spiller, har placeret sit andet hus, må han straks placere sit tredje hus. De andre deltagere følger efter i urets retning. Alle spillere får med det samme udleveret råstofferne fra de landskabelter, der grænser op til det tredje og sidst placerede hus.

Vigtigt: I begyndelsen af spillet må huse kun placeres ved Nilens bredder (altså heller ikke i midten på den lille ø i Nildeltaet). Ethvert hus skal altså grænse op til mindst en flade med vand fra Nilen eller til Nildeltaet. I slutningen af spillereglerne finder du et kort, hvor alle de kryds, det er tilladt at bygge på i grundlæggelsesfasen, er markeret med orange. Afstandsreglen fra basisspillet forbliver den samme (reglen om, at der skal være mindst et tomt kryds mellem to huse).

REGELÆNDERINGER:

1. Guldfloder

Hvis du har et hus, der grænser op til en guldflod, får du et guldstykke, hver gang landskabsfeltets tal bliver slået. Hvis du har en by på samme sted, får du 2 guldstykker. Du skal betale med guld, når du lander i en modspillers havn. Guld kan som et hvilken som helst andet råstof indgå i en handel eller et tilbud. Guld kan også som andre råstoffer byttes i forholdet 4:1. Den, der har et hus ved havnen "3:1", må bytte guld i forholdet 3:1.

2. Længste handelsvej

Dette kort skal ikke benyttes til dette spil.

3. Skibe

Et skib koster 1 trækort og 1 uldkort. Ved hjælp af skibene kan du krydse Nilen eller det Røde Hav.

Skibe kan i kystområder og langs Nilens bredder erstatte veje. Skibe kan også bruges til at krydse vandfelter, idet de her placeres som veje. Skibe må ikke flyttes. De bliver på deres plads. (Reglerne for spillet "Søfarer" gælder ikke i dette tilfælde.)

Tip: Hvis du kender reglerne for spillet med søfarerudvidelsen, kan du også vælge at spille udelukkende efter disse regler.

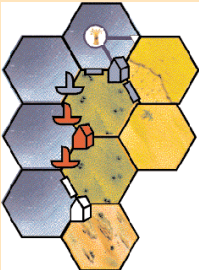
4. Handelsveje

I modsætning til reglerne for søfarerudvidelsen kan man her fortsætte en vej med et skib eller omvendt, uden at der behøver at være et hus imellem. En handelsvej mellem to huse/byer kan således bestå af en vilkårlig sammensætning af veje og skibe. Også to modspillers bebyggelser kan forbindes, når de mødes i et kryds.

5. Havne

En spiller kan også benytte fremmede havne (ejet af modspillere). Den eneste betingelse er, at en af spillerens beboelser skal være forbundet til havnen med en handelsvej. Her spiller det ingen rolle, hvem der ejer de pågældende veje. Dog skal den spiller, der anløber en fremmed havn, betale et guldstykke til havnens ejer, for hver handel spilleren foretager.

Eksempel: Den "hvide" spiller kan via den "blå" spillers havn bytte to kornkort med et ønsket råstof, idet der eksisterer en ubrudt handelsvej mellem de to. Den hvide spiller skal dog betale et guldstykke i afgift til den blå spiller.

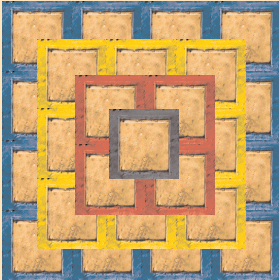


6. Bygning af pyramiden

Bygningen af pyramider begynder, så snart det første hus (nybyggersted) er opført på et felt, der grænser op til pyramidebyggepladsen. (Jvf. de violette kryds i illustrationen sidst i reglerne.)

Før dette sker, er det ikke tilladt at placere byggesten på pyramidens byggeplads. En byggesten koster 1 råstofkort til ler (sten) og 1 råstofkort til malm. Pyramiden bliver, som vist i illustrationen til højre, bygget lag for lag. Det underste lag bliver dannet af 16 byggesten. Derefter følger det næste lag, der består af 9 byggesten. De 2 sidste lag består henholdsvis af 4 og 1 byggesten.

I princippet må kun spillere, der har en bebyggelse (hus eller by) ved pyramidens fod deltage i pyramidebyggeriet (se de violette markeringer). Hvis du ikke er i besiddelse af en sådan bebyggelse, har du imidlertid en mulighed for at udnytte en fremmed beboelse. Før spilleren kan bruge en fremmed beboelse, skal en af hans beboelser være forbundet med den fremmede pyramidebeboelse via en handelsvej.



Men hvis en spiller deltager i konstruktionen af pyramiden gennem en fremmed beboelse, skal han betale ejeren et guldstykke for hver byggesten han leverer til byggeriet.

7. Når terningerne viser "7"

Når terningerne viser "7" gælder de samme regler som i basisspillet, "The Settlers". Ud over basisreglerne bygger Farao selv på sin pyramide, når der slås "7" – dog først efter at den første beboelse (hus) er grundlagt ved foden af pyramiden. Når der slås "7", bliver en af stenblokkene med en sort firkant lagt på et frit felt i pyramiden. (Se pkt. 6: Bygning af pyramiden) Guldstykker tælles ikke med, når der slås "7".

I begyndelsen af spillet må der kun grundlægges beboelser (huse) på de orange kryds. Afstandsreglerne fra basisspillet skal iagttages. Alle de kryds, der er markeret med violet, befinder sig ved pyramidebyggepladsens fod. Kun den spiller, som har en beboelse her eller har forbundet sig selv med en sådan beboelse via handelsveje, må deltage i byggeriet.



Bjerge med malmforekomster

8. Kortene "Faraos velsignelse" og "Faraos forbandelse"

Den spiller, der lægger grundstenen til pyramiden, får kortet "Faraos velsignelse". Dette kort gælder for 3 sejrpoint. Da ingen af de andre spillere endnu har leveret sten til byggeriet, får de hver tildelt kortet "Faraos forbandelse", der straks trækker 2 point fra de pågældende spillers sejrpointkonto. Kortene "Faraos forbandelse" tilhører fremover altid de spillere, som har bidraget med de færreste sten til pyramidebyggeriet. Hvis en spiller træder ud af denne kreds (de, der har leveret de færreste sten), kan han slippe fri for forbandelseskortet. Kortet gives nu videre til en, der har leveret færre sten. På samme måde taber en spiller med kortet "Faraos velsignelse" automatisk sit kort til den, der leverer flere sten end ham.

SPILLETS SLUTNING:

Spillet slutter:

- når en spiller har fået 12 sejrpoint eller
- når alle Faraos sorte sten er brugt eller
- når pyramiden er færdig. Den spiller, der har de fleste point, har vundet.

Spilletips:

Udnyt frem for alt de muligheder, som handelvejene giver! Ofte vil der være en god chance for at komme i besiddelse af eftertragtede råstoffer via fremmede havne. I det tilfælde at der ikke er en ledig beboelse ved pyramidens fod, kan du stadig vinde spillet ved at lade dine handelsveje forbinde sig med pyramidebeboelserne.