



Reiner Knizia



DAS SPANNENDE SPIEL UM GÖTTER, MENSCHEN, MONUMENTE

*Führt eure Dynastie durch 1500 Jahre ägyptischer Geschichte.
Es gibt viele Wege, um Ruhm und Ehre zu erlangen:
Beeinflusst die Pharaonen • Errichtet Monumente
Legt Äcker entlang des Nils an • Huldigt den Göttern.
Fördert Technik und Kultur eures Volkes.
All dies zum Ruhm des Sonnengottes Ra!*

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über drei Epochen, die die bewegte Geschichte des alten Ägypten widerspiegeln:

- das Alte Reich (2665 - 2155 v. Chr.)
- das Mittlere Reich (2130 - 1650 v. Chr.)
- das Neue Reich (1555 - 1080 v. Chr.)

Während dieser Epochen bieten die Spieler um Plättchen, welche die unterschiedlichen Aspekte des Lebens im alten Ägypten darstellen. Bei den Versteigerungen bieten die Spieler mit Sonnen – Steine, die sie von Ra erhalten. Die Auswahl der Plättchen ändert sich bei jeder Versteigerung, und die Anzahl der Sonnen ist beschränkt. Die Spieler müssen daher abwägen wann und wieviel sie bieten, um die Plättchen zu bekommen, die sie wollen. Am Ende jeder Epoche erhalten die Spieler Steintafeln mit ihren erworbenen Ruhmespunkten.

Der Spieler, der nach den drei Epochen die meisten Ruhmespunkte hat, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

180 Plättchen: 30 Ra, 8 Götter, 25 Pharaonen + 2 Begräbnisse,
25 Nil, 12 Überschwemmungen + 2 Dürren,
5x5 Zivilisationen + 4 Unruhen, 5 Gold,
5x8 Monumente + 2 Erdbeben

48 Siegpunkte-

Marken: 10x 1 Punkt, 8x 2 Punkte, 20x 5 Punkte, 10x 10 Punkte

16 Sonnen

1 Ra-Figur

1 Beutel

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über drei Epochen.

Nach jeder Epoche werden Ruhmespunkte vergeben.

Der Spieler, der nach 3 Epochen die meisten Ruhmespunkte hat, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

180 Plättchen

48 Siegpunkte-Marken

16 Sonnen

1 Ra-Figur

1 Beutel

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt zwei verschiedene Ablagereihen: die obere mit 10 Feldern (= „Ra-Reihe“) und die untere mit 8 Feldern (= „Angebots-Reihe“). Zudem zeigt er zwei Übersichten mit den Ruhmespunkten, die bei den Wertungen zu gewinnen (oder zu verlieren) sind.

Die Plättchen werden vor dem allerersten Spiel vorsichtig aus den Stanztafeln herausgetrennt. Sie werden *gut* gemischt in den Beutel gelegt. Vor jedem Spieler sollte noch genügend Platz für seine Auslage bleiben.

Die Siegpunkte-Marken werden ebenfalls vor dem allerersten Spiel aus den Stanztableaus herausgetrennt. Jeder Spieler erhält zwei 5er-Siegpunkte-Marken, die er verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Siegpunkte-Marken werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt.



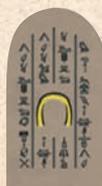
1er



2er



5er



10er

Die Sonne mit dem Wert 1 wird offen auf das Feld in der Spielplanmitte gelegt.

Bei zwei Spielern werden die Sonnen mit den Werten 2 - 9, bei drei oder vier Spielern die Werte 2 - 13 und bei 5 Spielern die Werte 2 - 16 entsprechend der folgenden Tabelle zu Stapeln zusammengestellt. Die nicht benötigten Sonnen kommen zurück in die Schachtel.

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Stapel 1	9 - 6 - 5 - 2	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
Stapel 2	8 - 7 - 4 - 3	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
Stapel 3		11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
Stapel 4			10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
Stapel 5				12 - 11 - 6

Anschließend wird zufällig bestimmt, welcher Spieler welchen Stapel erhält. Jeder Spieler legt seine Sonnen offen nebeneinander vor sich.

Die Ra-Figur wird neben dem Spielplan bereitgestellt.



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in der Tischmitte auslegt.

Alle Plättchen werden in den Beutel gelegt.

Jeder Spieler erhält zwei 5er-Siegpunkte-Marken. Die restlichen Siegpunkte-Marken werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Sonnen werden entsprechend der Spielerzahl verteilt.



Die Ra-Figur wird neben dem Spielplan bereitgestellt.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit der höchsten Sonne beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, *muss* genau *eine* der folgenden Aktionen ausführen:

- Ein Plättchen ziehen und auf den Spielplan legen
- Götter-Plättchen einsetzen
- Ra anrufen

Hat ein Spieler keine offene Sonne mehr, darf er keine Aktion ausführen! Wenn die Angebots-Reihe vollständig mit Plättchen belegt ist, können die Spieler nur „Götter-Plättchen einsetzen“ oder „Ra anrufen“.

Ein Plättchen ziehen und auf den Spielplan legen

Wenn der Spieler ein Plättchen zieht, muss er es aufdecken und allen Spielern zeigen.

Deckt ein Spieler eines der 30 Ra-Plättchen auf, legt er es offen auf der Ra-Reihe ab, nimmt sich die Ra-Figur und stellt sie vor sich. Damit beginnt eine sogenannte Bietrunde (s.u.).

Deckt ein Spieler ein Plättchen auf, das *nicht* den Sonnengott Ra zeigt, legt er es offen in die Angebots-Reihe. Damit endet sein Zug.

In beiden Reihen werden die Plättchen fortlaufend von links nach rechts abgelegt.

Achtung: Auf der Ra-Reihe bleiben bei zwei Spielern die ersten vier Felder, bei 3 Spielern die ersten zwei Felder und bei 4 Spielern das erste Feld frei.

Götter-Plättchen einsetzen

Hat der Spieler Götter-Plättchen in seiner Auslage, kann er als seinen Spielzug beliebig viele Götter-Plättchen einsetzen. Für jedes Götter-Plättchen, das er einsetzt, darf er ein beliebiges Plättchen aus der Angebots-Reihe nehmen und offen vor sich ablegen. Er darf dabei kein Götter-Plättchen aus der Angebots-Reihe nehmen. Die eingesetzten Götter-Plättchen werden aus dem Spiel genommen.

Entstehen durch das Aufnehmen der Plättchen Lücken in der Angebots-Reihe, werden diese im weiteren Spielverlauf wieder gefüllt.



Anubis



Bastet



Chnum



Horus



Seth



Sobek



Thoth



Ut

Ra anrufen

Der Spieler sagt laut und deutlich „Ra“ und stellt die Ra-Figur vor sich hin. Damit beginnt eine Bietrunde.

Bietrunde

Der Spieler, dessen Aktion zu der Bietrunde geführt hat, weil er entweder ein Ra-Plättchen aufgedeckt hat oder weil er Ra angerufen hat, ist in dieser Bietrunde der Ra-Spieler und stellt als Zeichen dafür die Ra-Figur vor sich hin. Die Bietrunde beginnt links vom Ra-Spieler, verläuft im Uhrzeigersinn und endet mit dem Ra-Spieler.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit der höchsten Sonne beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Entweder

- **Ein Plättchen ziehen** oder
- **Götter-Plättchen einsetzen** oder
- **Ra anrufen**

Ein Plättchen aufdecken und offen auf den Spielplan legen



Ra-Plättchen → Bietrunde

Götter-Plättchen einsetzen

Eingesetzte Götter-Plättchen werden nicht in die Angebots-Reihe gelegt, sondern aus dem Spiel genommen.

Da das Einsetzen von Götter-Plättchen einen kompletten Spielzug darstellt, kann ein Spieler dies nur tun, so lange er noch über wenigstens eine offene Sonne verfügt (s. „Die Epochen“).

Ra anrufen → Bietrunde

Nur der Spieler, der an der Reihe ist, kann Ra anrufen.

Jede Bietrunde beginnt links vom Ra-Spieler. Reihum ist jeder Spieler genau einmal an der Reihe. Der Ra-Spieler macht als letzter ein Gebot.

Die Spieler bieten für alle Plättchen zusammen, die in der Angebots-Reihe liegen. Der Gewinner erhält auch die Sonne vom Spielplan. Liegt gar kein Plättchen in der Angebots-Reihe, erhält der Gewinner nur die Sonne. Im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler den Wert einer seiner offenen Sonnen bieten. Jedes neue Gebot muss höher sein als das vorhergehende. Die Spieler dürfen auch passen. Findet die Bietrunde statt, weil der Ra-Spieler freiwillig Ra angerufen hat, muss er ein Gebot abgeben, falls alle anderen Spieler passen. War der Spieler aber gezwungen Ra anzurufen, weil die Angebots-Reihe voll war und er kein Götter-Plättchen spielen wollte oder konnte, darf er passen, wenn alle anderen Spieler vor ihm gepasst haben. In diesem Fall werden alle Plättchen von der Angebots-Reihe verdeckt in die Schachtel gelegt. Findet die Bietrunde statt, weil der Spieler ein Ra-Plättchen aufgedeckt hat, dürfen alle Spieler passen, auch der Ra-Spieler, und die Plättchen bleiben in der Angebots-Reihe liegen.

Der Spieler, der die Sonne mit dem höchsten Wert geboten hat, erhält alle Plättchen aus der Angebots-Reihe und legt sie offen vor sich aus. Auf der nächsten Seite zeigt ein Beispiel, wie man die Plättchen übersichtlich auslegen kann, um die Wertung zu vereinfachen. Außerdem erhält der Spieler die Sonne vom Spielplan und legt sie *verdeckt* in seine Auslage. Verdeckte Sonnen können bis zum Ende der Epoche nicht mehr verwendet werden. Zu Beginn der nächsten Epoche werden sie wieder aufgedeckt. Anschließend legt der Spieler die Sonne, die er geboten hat, auf das Sonnenfeld in der Spielplanmitte.

Zur Erinnerung: Wenn alle acht Felder der Angebots-Reihe belegt sind, darf der Spieler kein Plättchen mehr ziehen! Er kann nur Götter-Plättchen einsetzen oder Ra anrufen. Wenn er sich dafür entscheidet Ra anzurufen, muss er in diesem Fall kein Gebot abgeben, falls alle anderen Spieler gepasst haben.

Zusammenfassung der Regeln für die Bietrunde

- ➔ Ra anrufen: Der Spieler, der Ra angerufen hat, *muss* eine seiner Sonnen bieten, wenn *alle* seine Mitspieler gepasst haben. Hat aber wenigstens ein anderer Spieler ein Gebot abgegeben, darf der Ra-Spieler passen.
- ➔ Ra-Plättchen aufdecken: Hier können *alle* Spieler (auch der Ra-Spieler) passen. In diesem Fall bleiben die Plättchen auf der Angebots-Reihe liegen.
- ➔ Angebots-Reihe voll: Auch hier können *alle* Spieler passen. In diesem Fall werden die acht Plättchen der gefüllten Angebots-Reihe gänzlich aus dem Spiel genommen.
- ➔ Ra-Reihe voll: Es findet keine Bietrunde statt! In diesem Fall werden alle Plättchen von der Angebots-Reihe verdeckt in die Schachtel gelegt.
- ➔ Nach einer Bietrunde setzt der Spieler links vom Ra-Spieler das Spiel fort, unabhängig davon, wie die Bietrunde verlief.

Die Epochen

Hat ein Spieler alle seine Sonnen eingesetzt, wird er während des restlichen Verlaufs der Epoche übersprungen, d.h. er macht *nichts* mehr. Auf diese Weise spielen immer weniger Spieler mit. Nachdem schließlich auch der letzte Spieler seine letzte Sonne eingesetzt und damit ein letztesmal in dieser Epoche die Angebots-Reihe abgeräumt hat, endet eine Epoche. Alle Plättchen auf der Ra-Reihe werden anschließend aus dem Spiel genommen und werden verdeckt in die Schachtel gelegt.

Eine Epoche endet aber auch *sofort*, wenn die Ra-Reihe auf dem Spielplan vollständig belegt wird. In diesem Fall kommt es zu *keiner* (!) Bietrunde mehr, sondern alle Plättchen auf der Angebots-Reihe werden, zusammen mit den Ra-Plättchen, verdeckt in die Schachtel gelegt. Auf dem Spielplan verbleibt nur die offene Sonne. Mit Sonnen, die nun noch offen vor den Spielern liegen, geschieht nichts weiter.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot tauscht seine Sonne mit der vom Spielplan aus und erhält alle Plättchen von der Angebots-Reihe.

Die Ra-Plättchen bleiben immer bis zum Ende einer Epoche auf dem Spielplan liegen.

Die anderen Spieler behalten ihre Sonnen, die sie geboten haben. Sie stehen ihnen weiterhin zur Verfügung.

Alle 8 Felder der Angebots-Reihe sind belegt:
➔ **Götter-Plättchen einsetzen** oder **Ra anrufen**

Alle Plättchen, die aus dem Spiel genommen werden, kommen verdeckt zurück in die Schachtel und dürfen nicht mehr eingesehen werden.

Nach einer Bietrunde geht es links vom Ra-Spieler weiter.

Spieler ohne Sonnen werden übersprungen. Eine Epoche endet
- wenn alle Sonnen eingesetzt sind oder
- wenn die Ra-Reihe vollständig belegt ist

Eine Epoche endet, wenn bei 2 Spielern das 6., bei 3 Spielern das 8., bei 4 Spielern das 9. und bei 5 Spielern das 10. Ra-Plättchen abgelegt wird.

Auslage

Jeder Spieler legt seine Sonnen und Plättchen in fünf Reihen vor sich; die Plättchen liegen stets offen:

1. Sonnen und Götter



2. Pharaonen



3. Nil und Überschwemmung



4. Zivilisation und Gold



5. Monumente



Alle Plättchen einer Kategorie werden nebeneinander gelegt; identische Zivilisations- und Monument-Plättchen werden leicht versetzt aufeinander gelegt.

Katastrophen

Ist unter den Plättchen, die ein Spieler ersteigert hat, eine Katastrophe (erkennbar an dem dunkleren Rand), legt er zuerst alle anderen ersteigerten Plättchen wie gewohnt in seine Auslage. **Sofort** danach **muss** der Spieler die Katastrophe „erfüllen“, indem er sie zusammen mit **zwei** Plättchen derselben Kategorie von seiner Auslage aus dem Spiel nimmt. Besitzt der Spieler nur ein entsprechendes Plättchen, gibt er dieses zusammen mit der Katastrophe ab; hat er gar kein entsprechendes Plättchen, wirft er nur die Katastrophe ab und kommt ohne weiteren Nachteil davon. Der Spieler muss alle Katastrophen erfüllen, die er bekommen hat.

Welche Plättchen der entsprechenden Kategorie ein Spieler abgibt, bleibt ihm überlassen. Für die Dürre-Katastrophe gilt allerdings, dass ein Spieler zuerst Überschwemmungs-Plättchen abwerfen muss, sofern er welche hat, und erst dann Nil-Plättchen.

Katastrophen zerstören 2 Plättchen der gleichen Kategorie; sie werden immer umgehend erfüllt.

Erhält ein Spieler gleich mehrere Katastrophen-Plättchen, muss er diese alle erfüllen.



Hinweis: Ein Spieler darf mit einem Götter-Plättchen auch eine Katastrophe aus der Angebots-Reihe nehmen. In diesem Fall führt er die Katastrophe erst aus, nachdem er sich gegebenenfalls mit weiteren Götter-Plättchen alle anderen Plättchen genommen hat, die er wollte.

Nach dem Ende einer Epoche kommt es zur Wertung (s.u.).
Anschließend werden alle verdeckten Sonnen wieder aufgedeckt. Für die nächste Epoche steht jedem Spieler wieder die gleiche Anzahl Sonnen wie zu Beginn zur Verfügung, jetzt jedoch mit zumeist anderen Werten.
Der Spieler mit der höchsten Sonne beginnt die nächste Epoche.

WERTUNG

Am Ende jeder der drei Epochen kommt es zu einer Wertung. In Form von Siegpunkte-Marken werden Ruhmespunkte vergeben. Dabei werden alle Gewinne und Verluste eines Spielers gegeneinander aufgerechnet. Die Spieler halten ihre Punkte verdeckt.

Götter

Jedes nicht eingesetzte Götter-Plättchen bringt seinem Besitzer 2 Punkte und kommt verdeckt zurück in die Schachtel.

Pharaonen

Nach jeder Epoche erhält der Spieler mit den meisten Pharao-Plättchen 5 Punkte und derjenige mit den wenigsten verliert 2 Punkte.
Haben mehrere Spieler die meisten bzw. die wenigsten Pharaonen, gewinnen diese alle je 5 Punkte bzw. verlieren alle je 2 Punkte. Besitzen *alle* Spieler gleich viele Pharaonen, gibt es weder Plus- noch Minuspunkte.

Die Pharao-Plättchen bleiben für die nächste Epoche in der Auslage liegen.



Pharao

Beispiel: Anna, Bernd, Christian und Doris haben 3 - 2 - 2 - 3 Pharaonen. Dementsprechend erhalten Anna und Doris je 5 Punkte. Bernd und Christian müssen je 2 Punkte abgeben.



Anna → 5 Punkte



Bernd → -2 Punkte



Christian → -2 Punkte



Doris → 5 Punkte

Nil

Nach jeder Epoche erhält jeder Spieler 1 Punkt für jedes Nil- und jedes Überschwemmungs-Plättchen, das er vor sich liegen hat - allerdings nur, wenn er mindestens *ein* Überschwemmungs-Plättchen besitzt. Spieler ohne Überschwemmungs-Plättchen erhalten für Nil-Plättchen keine Punkte.

Anschließend werden *alle* Überschwemmungs-Plättchen der Spieler aus dem Spiel genommen. Die Nil-Plättchen bleiben vor jedem Spieler für die nächste Epoche liegen.



Nil



Überschwemmung

Nach einer Wertung werden alle Sonnen wieder aufgedeckt.

Beim Bieten sollte man also auch berücksichtigen, welche Sonnen man für die nächste Epoche erhält.

WERTUNG

Sollte ein Spieler mehr Ruhmespunkte abgeben müssen als er besitzt, geht er mit 0 Punkten in die nächste Epoche; einen negativen „Übertrag“ gibt es also nicht.

Jeder GOTT → 2 Punkte
(anschließend aus dem Spiel)

Die wenigsten PHARAONEN → -2 Punkte

Die meisten PHARAONEN → 5 Punkte

(bleiben in der Auslage des Spielers)

Jeder NIL und jede ÜBERSCHWEMMUNG → 1 Punkt

(aber nur mit mindestens einer Überschwemmung!)

(Überschwemmungen anschließend aus dem Spiel, Nil bleibt in der Auslage des Spielers)

Zivilisation

Nach jeder Epoche verliert jeder Spieler, der kein Zivilisations-Plättchen besitzt, 5 Punkte. Für drei *verschiedene* Zivilisations-Plättchen gibt es 5 Punkte, für vier verschiedene 10 und für alle fünf verschiedenen 15 Punkte.

Anschließend werden *alle* Zivilisations-Plättchen verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.



Künste



Landwirtschaft



Religion



Astronomie



Schrift

Beispiel: Anna hat 3 Astronomie-, 2 Landwirtschaft- und 2 Schrift-Plättchen: Sie erhält 5 Punkte, da sie drei *verschiedene* Zivilisations-Plättchen besitzt. (Für je nur eine Astronomie, Landwirtschaft und Schrift hätte sie das gleiche erhalten.) Gleiche Zivilisations-Plättchen bringen keine Punkte ein.



→ 5 Punkte

Gold

Jedes Gold-Plättchen bringt seinem Besitzer 3 Punkte und wird nach der Wertung verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.



Gold

Monumente

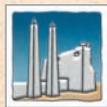
Monumente werden nur *einmal*, nach der 3. Epoche, gewertet. Sie bleiben bis zum Spielende in den Auslagen liegen.

1, 2, 3, 4, 5, 6 *verschiedene* Monumente bringen entsprechend 1, 2, 3, 4, 5, 6 Punkte, sieben verschiedene bringen 10 und alle acht verschiedenen Monumente bringen 15 Punkte.

Außerdem bringen drei *gleiche* Monumente einen *zusätzlichen* Bonus von 5 Punkten, vier gleiche bringen 10 und fünf gleiche Monumente bringen 15 Punkte.



Festung



Obelisk



Palast



Pyramide



Sphinx



Statuen



Stufenpyramide



Tempel

Beispiel: Bernd hat 4 Pyramiden, 3 Tempel, 2 Festungen und 1 Sphinx. Dafür erhält er 19 Punkte (4 für vier *verschiedene* Monumente, 10 für vier Pyramiden und 5 für drei Tempel). Das einzige Monument-Plättchen, das ihm keine Punkte einbringt, ist die zweite Festung.



→ 4 Punkte

↓
10 Punkte 5 Punkte

Keine ZIVILISATION

→ -5 Punkte

3/4/5 verschiedene

→ 5/10/15 Punkte

(anschließend aus dem Spiel)

Jedes GOLD

→ 3 Punkte

(anschließend aus dem Spiel)

MONUMENTE

1-6/7/8 verschiedene

→ 1-6/10/15 Punkte

3/4/5 gleiche

→ 5/10/15 Punkte

(Monumente werden nur einmal, nach der 3. Epoche, gewertet)

Übrigens: Bei den Plättchen, die nach einer Wertung vor den Spielern liegen bleiben, sind in der Übersicht auf dem Spielplan die Zahlen unterstrichen; alle nicht unterstrichenen werden nach der Wertung aus dem Spiel genommen. Die Zahl in der Klammer gibt an, wie viele Katastrophen es in dieser Kategorie gibt.

Sonnen

Wie die Monumente, werden auch die Sonnen nur einmal im Spiel, nach der dritten Epoche, gewertet. Jeder Spieler addiert die Zahlen auf seinen (offenen *und* verdeckten) Sonnen: derjenige mit der höchsten Summe erhält 5 Punkte, derjenige mit der niedrigsten Summe verliert 5 Punkte.

Kommen mehrere Spieler auf die gleiche höchste bzw. niedrigste Summe, so gewinnen bzw. verlieren sie alle je 5 Punkte. Haben *alle* Spieler dieselbe Summe, gibt es weder Plus- noch Minuspunkte.

Beispiel: Anna, Bernd, Christian und Doris zählen jeweils die Zahlen auf ihren drei Sonnen zusammen: 17 - 25 - 21 - 17. Dementsprechend erhält Bernd 5 Punkte, und Anna und Doris müssen je 5 Punkte abgeben.



Anna → -5 Punkte



Bernd → 5 Punkte



Christian → 0 Punkte



Doris → -5 Punkte

SPIELENDE

Nach der Wertung nach der dritten Epoche endet das Spiel. Jeder Spieler zählt alle Ruhmespunkte auf seinen Siegpunkte-Marken zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von diesen Spielern der mit der höheren Sonne.



Autor und Verlag möchten allen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen und Hinweise danken:

Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson, Dominik Wagner.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87144, USA

eMail: RioGames@aol.com or visit www.riograndegames.com

ABACUSSPIELE, 63303 Dreieich, Germany, www.abacusspiele.de

© 1998 Reiner Knizia

© 1999 Ravensburger Spieleverlag, Realisation: Stefan Brück

© 2008 Rio Grande Games

Die niedrigste SONNEN-Summe

→ -5 Punkte

Die höchste SONNEN-Summe

→ 5 Punkte

SPIELENDE

Es gewinnt, wer nach 3 Epochen die meisten Ruhmespunkte hat.

