

Reiner Knizia



THE DICE GAME

2 - 4 Player
30 to 45 minutes
10 and up

The game spans 1500 years of Egyptian history. Over many dynasties you seek to expand your power and fame by influencing Pharaohs, building monuments, farming on the Nile, and advancing your civilization. All this for the glory of the Sun God Ra!

Content:

1 game board,



92 wooden cubes,



5 dice,

rules



1 Ra figure



4 summary cards

Preparation

Lay out the board. Place the Ra figure on the space on the orange Sun track that shows the correct number of players. Keep the five dice next to the board.

Each player takes a crib sheet and the corresponding color markers. All players place one marker at the start of the green Pharaoh track and one marker at the start of the blue Nile track. Select a start player, who places one of his markers on space 10 of the score track. The next player places one marker on space 11, the next player places one marker on space 12, and so on...



Play

The game is played over three epochs. The start player begins, then play progresses clockwise. On a player's turn, he rolls all five dice. He places all the dice showing Suns on the spaces immediately in front of the Ra figure, one die per space. If he runs out of spaces on the Ra track, he places them at the end. He may then reroll any of the remaining dice. After rerolling, he again places all the dice showing Suns on the orange Sun track. Finally, he may reroll any of the remaining dice once more. As before, after rerolling, he places all the dice showing Suns on the orange Sun track.

Now, he applies his dice in any order he wishes. The crib sheet summarizes the options:

Pharaoh: For every die showing a Pharaoh, the player advances his marker on the green Pharaoh track by one space – not beyond 12. If he uses at least one die showing a Pharaoh, any die showing an Ankh may also be used to advance the Pharaoh marker.



Advance the
marker 3 spaces



Nile: For every die showing the Nile, the player may advance his marker(s) on the blue Nile track by one space – not beyond 12. If he uses at least one die showing the Nile to advance his marker, any die showing an Ankh may also be used to advance his Nile marker.



Advance the marker 2 spaces



If the player has three dice showing the Nile, possibly substituted by one or two Ankhs, he may flood the Nile instead of advancing his marker. He indicates that he has flooded the Nile by placing one additional marker on top of his original marker. He may flood the Nile more than once.



Flood the Nile and advance 1 space



Civilization: If he has three dice showing Civilization, he may place one marker on one space in the multi-colored Civilization area. If he has four or five dice showing Civilization, he may place two or three markers respectively. Any die showing an Ankh may be used as a Civilization, as long as at least one die has an actual civilization. To place a marker on a color space, the die of that color must show a Civilization (not an Ankh!). Each player can only place one marker per color space, and the total number of markers placed on each space is limited to one fewer than the number of players.



This can represent 5 Civilization dice - but the red player can only place one marker on the yellow space. The blue space is filled; the purple space already contains a red marker; the colors of the Ankhs cannot be used. The player applies only the 3 Civilization dice here and saves the two Ankhs.



Monuments: If a player has one die showing a Monument, he may place one marker on any one empty space of the corresponding color in the multi-colored Monument area. If he has two further dice, either showing two Monuments or showing one Monument and one Ankh, he may place a second marker on an empty space in a column which does not contain any of his markers. He may only place a second marker on a color space that equals the color of one of the two dice, and that die must show a Monument (not an Ankh!). If he has two further dice satisfying the condition, he may place a third marker in the same way.



The red player places a marker on the yellow space in the first column where he has 2 markers. Then he places a marker on the purple space in the third column and a marker on the green space in the fourth column where he has no markers.



Remember: To place a first Monument marker, the player only needs one die showing a Monument; and he may then place his first marker on any empty space of that color. It is more

difficult to place more than one Monument marker per turn: Any further marker he wants to place requires two more dice; and even then the marker must not be placed in a column where he already has a marker.

An Ankh can represent a Pharaoh, Nile, Civilization or Monument, as described above. But each die showing an Ankh can only be applied once.

Two Ankhs can be used as above, each assigned as a Pharaoh, Nile, Civilization or Monument. A player may instead choose to use the pair of Ankhs to score an immediate 2 points. He advances his marker on the score track accordingly, but cannot use these Ankhs as other symbols.

Ra: If a player has one or two dice showing Suns on the orange Sun track, he advances the Ra figure accordingly.



Advance the Ra figure 2 spaces



If the player has three dice showing Suns, he scores 3 points by advancing his marker on the score track, but does not advance the Ra figure. If he has **four or five dice showing Suns**, he **does not advance the Ra figure**, but he may declare a...

Disaster: he chooses one of the following:

Pharaoh: All other players must retreat two spaces on the Pharaoh track – not below 0.

Nile: All other players must retrieve one of their flood markers from the Nile track. Players with only one marker do not retrieve their marker but retreat two spaces instead – not below 0.

Civilization: All other players must retrieve two of their own markers of their choice from the Civilization area – or 1 if a player only has one marker.

Monuments: All other players must retrieve two of their own markers of their choice from the Monument area – or 1 if a player only has one marker.

Scoring an Epoch

An epoch ends when the Ra figure reaches or exceeds the last space on the orange Sun track. The current player still finishes his turn, then the epoch is scored. All scores are recorded by advancing the markers on the score track. Your crib sheet summarizes the different scores:

PLAY	SCORE
	MOIST 5 LEAST -2
	FLOODED 1 LEACH ADDITIONAL 1000000
	0 + 5 1/2 = 5 3 = 5 4 = 10 5 = 15
	ADDED AFTER DICE
	1-4 roll = 10 5 roll = 15 6 roll = 17 7 roll = 17 8 roll = 17 9 roll = 17 10 roll = 17
	2 roll = 10 3 roll = 15 4 roll = 17 5 roll = 17 6 roll = 17 7 roll = 17 8 roll = 17 9 roll = 17 10 roll = 17
	2
	3

Pharaoh: The player with the furthest advanced marker on the track scores 5 points. The player with the least advanced marker loses 2 points. If there is a tie, all involved players score 5 or lose 2 points. If all players tie, there is no score. Players who score 5 points move their markers 2 spaces backward on the track; players who lose 2 points advance their markers 1 space.

Nile: All players with more than one marker on the track score the space where their markers stand. Then they retrieve all but one of their markers. Players with only one marker do not score, but leave their marker where it is on the track.

Civilization: Players score according to the number of markers they have in the area, then all Civilization markers are retrieved:

0 markers	1 marker	2 markers	3 markers	4 markers	5 markers
-5 points	0 points	0 points	5 points	10 points	15 points

Monuments are only scored at the end of the third epoch.

Players score for the number of different columns in which they have at least one marker:

0 columns	1 column	2 column ...	6 column	7 column	8 column
0 points	1 point	2 points ...	6 points	10 points	15 points

Players score bonus points for each column that contains at least three of their markers:

3 markers	4 markers	5 markers
5 points	10 points	15 points

After an epoch has been scored, return the Ra figure to its starting space, then the player who caused the end of the epoch passes the dice to the next player who starts the new epoch.

Remember: After scoring, all markers remain on the board, except all additional Flood markers and all Civilization markers. The markers for each player are considered unlimited.

Game End

The game ends after the third epoch has been scored.

The player with the most points wins.



Credits

Reiner Knizia would like to express his gratitude to Jonty Blackwell, Chris Dearlove and Lee Edwards for their significant contributions to the development of this game. Many thanks to all playtesters, in particular Kevin Jacklin, Paul Smith, Graeme Tate and the Chelmsford Games Club.

© 2009 Reiner Knizia

© 2009 Rio Grande Games

If you have any comments, suggestions, or questions, please write us at



RioGames@aol.com or

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043

USA

And, please visit our website at www.riograndegames.com





Das Spiel beschreibt einen Zeitraum von 1500 Jahren ägyptischer Geschichte. Über mehrere Dynastien hinweg versuchen die Spieler ihre Macht und ihren Ruhm zu vergrößern, indem sie Pharaonen beeinflussen, Monumente errichten, Äcker entlang des Nils anlegen und ihre Zivilisation voranbringen. All dies geschieht zu Ehren des Sonnengottes Ra!

SPIELINHALT

1 Spielplan,

92 Markierungssteine,

5 Würfel,

Spielregel

1 Ra-Figur

4 Spielhilfen



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
Die Felder mit den orangefarbenen Sonnen-Symbolen oben auf dem Spielplan bilden die Sonnen-Leiste.
Die Ra-Figur wird auf das Feld mit der entsprechenden Spielerzahl gesetzt.
Die fünf Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
Jeder Spieler erhält eine Spielhilfe und die gleichfarbigen Markierungssteine.
Unter der Sonnen-Leiste befindet sich die Pharao-Leiste mit den grünen Pharao-Symbolen. Darunter befindet sich die Nil-Leiste mit den blauen Nil-Symbolen. Jeder Spieler setzt jeweils einen seiner Steine auf das erste Feld links auf der Pharao-Leiste und auf der Nil-Leiste.
Die Spieler bestimmen einen Startspieler. Dieser setzt einen seiner Steine als Zählstein auf das Feld 10 der umlaufenden Siegpunktleiste. Sein linker Nachbar setzt seinen Zählstein auf das Feld 11, der nachfolgende Spieler auf das Feld 12, und so weiter.



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über drei Epochen. Der Startspieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wenn ein Spieler an die Reihe kommt würfelt er mit allen fünf Würfeln. Alle Würfel, die eine Sonne zeigen, muss er sofort auf die Sonnen-Leiste setzen. Er setzt die Würfel immer auf die nächsten freien Felder rechts vor der Ra-Figur. Auf jedes Feld wird immer nur ein Würfel gesetzt. Sind nicht mehr genügend Felder frei, setzt er die übrigen Würfel neben die Leiste.
Danach darf der Spieler beliebig viele der übrigen Würfel neu würfeln. Wieder muss er alle Würfel, die eine Sonne zeigen, auf die Sonnen-Leiste setzen.
Anschließend darf er noch einmal beliebig viele der übrigen Würfel würfeln und muss die Würfel, die eine Sonne zeigen, auf die Sonnen-Leiste setzen.
Anschließend darf er die gewürfelten Symbole in beliebiger Reihenfolge einsetzen. Die Auswirkungen sind auf der Spielhilfe unter „Spielzug“ zusammengefasst.

Pharao: Für jeden Würfel, der das Pharao-Symbol zeigt, rückt der Spieler seinen Stein auf der Pharao-Leiste 1 Feld vor. Erreicht der Stein das Feld 12, bleibt er dort stehen. Wenn mindestens ein Würfel das Pharao-Symbol zeigt, darf der Spieler beliebig viele Würfel mit einem Ankh als Pharao-Symbole einsetzen, um seinen Stein weiter vorzurücken.



Der Spieler rückt seinen Stein 3 Felder vor.



Nil: Für jeden Würfel, der das Nil-Symbol zeigt, rückt der Spieler seinen Stein auf der Nil-Leiste 1 Feld vor. Erreicht der Stein das Feld 12, bleibt er dort stehen. Wenn der Spieler mindestens einen Würfel mit dem Nil-Symbol verwendet, um seinen Stein vorzurücken, darf er außerdem beliebig viele Würfel mit einem Anch als Nil-Symbole einsetzen, um seinen Stein weiter vorzurücken.



Der Spieler rückt seinen Stein 2 Felder vor.



Für 3 Würfel mit einem Nil-Symbol (1 oder 2 Würfel davon können auch ein Anch zeigen) darf der Spieler einen Stein aus seinem Vorrat als Hochwasser-Stein auf die Nil-Leiste setzen. Würfel, die der Spieler verwendet hat, um einen Hochwasser-Stein einzusetzen, kann er nicht mehr verwenden, um seinen Stein auf der Nil-Leiste vorzurücken!

Den Hochwasser-Stein setzt der Spieler auf dasselbe Feld, auf dem auch sein Markierungsstein steht. Im Spielverlauf darf er auch mehrere Hochwasser-Steine einsetzen. Wenn er später seinen Markierungsstein auf der Nil-Leiste vorrückt, rückt er alle seine Hochwasser-Steine mit vor.



Der Spieler setzt einen Hochwasser-Stein ein und rückt beide Steine 1 Feld vor.



Zivilisation: Wenn **3 Würfel** das Zivilisations-Symbol zeigen, darf der Spieler **1 Stein** auf ein Feld des mehrfarbigen Zivilisations-Bereichs setzen. Für **jeden weiteren Würfel**, der das Zivilisations-Symbol zeigt, darf er einen weiteren Stein einsetzen. Zeigt wenigstens ein Würfel ein Zivilisations-Symbol darf der Spieler beliebig viele Würfel mit einem Anch als Zivilisations-Symbole einsetzen. Der Spieler darf den Stein nur auf ein Feld setzen, das **dieselbe Farbe** hat wie ein Würfel, der ein Zivilisations-Symbol zeigt; er darf kein Feld in der Farbe eines Würfels mit einem Anch wählen. Jeder Spieler darf **höchstens** einen Stein auf das Feld jeder Farbe setzen. Auf jedem Feld ist aber immer nur für **einen Stein weniger** Platz als Spieler mitmachen.



Das Ergebnis dieses Wurfs ist fünfmal Zivilisation. Der rote Spieler darf jedoch nur einen Stein auf das gelbe Feld setzen, denn das blaue Feld ist voll besetzt und auf dem lilafarbenen Feld steht bereits ein roter Stein. Auf die Farben der beiden Würfel mit einem Anch darf der Spieler nicht setzen. Er verwendet nur die 3 Zivilisations-Würfel und verzichtet darauf, die beiden Würfel mit einem Anch zu verwenden.



Monumente: Zeigt ein Würfel das Monument-Symbol, darf der Spieler einen Stein in den mehrfarbigen Monument-Bereich setzen. Er muss den Stein auf ein beliebiges freies Feld setzen, das **dieselbe Farbe** wie der Würfel hat.

Zeigen noch zwei weitere Würfel Monument-Symbole oder ein Monument-Symbol und ein Anch, darf der Spieler einen zweiten Stein auf ein freies Feld setzen. Das Feld muss in einer **Spalte** liegen, in der noch **keiner seiner Steine** sitzt. Außerdem muss das Feld **dieselbe Farbe** wie einer der beiden Würfel haben, und dieser Würfel muss ein **Monument-Symbol** zeigen – kein Anch! Hat der Spieler noch zwei weitere Würfel, die ebenfalls die genannten Bedingungen erfüllen, darf er sogar einen dritten Stein nach denselben Regeln einsetzen.



Der rote Spieler setzt einen Stein auf das gelbe Feld in der ersten Spalte, in der er bereits zwei Steine hat. Außerdem setzt er je einen Stein auf das lilafarbene Feld in der dritten Spalte und auf das grüne Feld in der vierten Spalte. In diesen beiden Spalten hat er noch keine Steine.



Hinweis: Für den ersten Stein, den der Spieler in einem Zug im Monument-Bereich einsetzt, benötigt er nur einen Würfel mit einem Monument-Symbol. Außerdem darf er den Stein auf ein beliebiges freies Feld der entsprechenden Farbe setzen. Dagegen ist es deutlich schwieriger in einem Wurf mehr als einen Stein einzusetzen: Für jeden weiteren Stein, den der Spieler einsetzen will, benötigt er 2 weitere Würfel und er darf den Stein nicht in eine Spalte setzen, in der schon einer seiner Steine sitzt.

Ein Anch kann, wie bereits beschrieben, jedes der Symbole Pharaos, Nil, Zivilisation oder Monument ersetzen. Jedes Anch kann nur einmal verwendet werden, um ein Symbol zu ersetzen.

Für jeweils 2 Anch, die der Spieler nicht verwendet, um andere Symbole zu ersetzen, erhält er sofort 2 Siegpunkte und rückt seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.

Ra: Liegen **1 oder 2 Würfel** mit Sonnen-Symbol auf der Ra-Leiste, rückt der Spieler die Ra-Figur entsprechend viele Felder vor.



Der Spieler rückt die Ra-Figur 2 Felder vor.



Zeigen **3 Würfel** das Sonnen-Symbol, erhält der Spieler **3 Siegpunkte** und die Ra-Figur rückt **nicht** vor.

Zeigen **4 oder 5 Würfel** das Sonnen-Symbol, rückt die Ra-Figur **nicht** vor, und der Spieler darf, wenn er will, eine **Katastrophe** stattfinden lassen.

Katastrophe: Der Spieler wählt eine der folgenden Katastrophen.

Pharao: Alle anderen Spieler müssen ihre Steine auf der Pharao-Leiste 2 Felder zurück setzen. Die Steine können nicht weiter als auf 0 zurück gesetzt werden.

Nil: Alle Spieler, die einen oder mehrere Hochwasser-Steine auf der Nil-Leiste haben, erhalten so viele Siegpunkte, wie auf dem Feld angegeben ist, auf dem ihre Steine stehen. Anschließend nehmen sie alle Hochwasser-Steine zurück und lassen ihren einzelnen Markierungsstein auf dem Feld stehen. Spieler, die nur einen Stein auf der Nil-Leiste haben, erhalten keine Punkte.

Zivilisation: Alle anderen Spieler müssen jeweils 2 eigene Steine ihrer Wahl aus dem Zivilisations-Bereich entfernen. Hat ein Spieler dort nur einen Stein, entfernt er diesen.

Monumente: Alle anderen Spieler müssen jeweils 2 eigene Steine ihrer Wahl aus dem Monument-Bereich entfernen. Hat ein Spieler dort nur einen Stein, entfernt er diesen.

EPOCHEN-WERTUNG

Die Epoche endet, wenn die Ra-Figur das letzte Feld der orangefarbenen Sonnen-Leiste erreicht oder überschreitet. Der Spieler führt seinen Zug noch ganz normal zu Ende. Danach erfolgt die Epochen-Wertung. Dabei rückt jeder Spieler seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor. Auf der Spielhilfe befindet sich eine Übersicht über die Wertungen der vier Bereiche:

SPIELZUG		WERTUNG	
1	1 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	1	1 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
2	2 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	2	2 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
3	3 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	3	3 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
4	4 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	4	4 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
5	5 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	5	5 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
6	6 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	6	6 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
7	7 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	7	7 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
8	8 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	8	8 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
9	9 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	9	9 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
10	10 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	10	10 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
11	11 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	11	11 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
12	12 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	12	12 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
13	13 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	13	13 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
14	14 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	14	14 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
15	15 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	15	15 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
16	16 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	16	16 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
17	17 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	17	17 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
18	18 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	18	18 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
19	19 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	19	19 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
20	20 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	20	20 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
21	21 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	21	21 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
22	22 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	22	22 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
23	23 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	23	23 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
24	24 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	24	24 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
25	25 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	25	25 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
26	26 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	26	26 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
27	27 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	27	27 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
28	28 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	28	28 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
29	29 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	29	29 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
30	30 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	30	30 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
31	31 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	31	31 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
32	32 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	32	32 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
33	33 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	33	33 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
34	34 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	34	34 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
35	35 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	35	35 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
36	36 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	36	36 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
37	37 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	37	37 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
38	38 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	38	38 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
39	39 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	39	39 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
40	40 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	40	40 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
41	41 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	41	41 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
42	42 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	42	42 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
43	43 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	43	43 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
44	44 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	44	44 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
45	45 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	45	45 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
46	46 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	46	46 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
47	47 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	47	47 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
48	48 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	48	48 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
49	49 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	49	49 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL
50	50 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL	50	50 WÜRFEL MIT SONNENSYMBOL

Pharao: Der Spieler, dessen Stein am weitesten rechts auf der Leiste steht, erhält 5 Siegpunkte. Der Spieler, dessen Stein am weitesten links steht, verliert 2 Punkte. Im Fall eines Gleichstandes bekommen alle betroffenen Spieler 5 Punkte oder verlieren 2 Punkte. Sind alle Spieler an dem Gleichstand beteiligt, wird dieser Bereich nicht gewertet.

Anschließend setzen alle Spieler, die 5 Punkte erhalten haben, ihren Stein auf der Pharao-Leiste 2 Felder zurück.

Alle Spieler, die 2 Punkte verloren haben, rücken ihre Steine 1 Feld vor.

Nil: Alle Spieler, die einen oder mehrere Hochwasser-Steine auf der Nil-Leiste haben, erhalten so viele Siegpunkte, wie auf dem Feld angegeben ist, auf dem ihre Steine stehen. Anschließend nehmen sie alle Hochwasser-Steine zurück und lassen ihren einzelnen Markierungsstein auf dem Feld stehen.

Spiele, die nur einen Stein auf der Nil-Leiste haben, erhalten keine Punkte.

Zivilisation: Die Spieler erhalten Siegpunkte entsprechend der Anzahl Steine, die sie in diesem Bereich haben:

0 Steine	1 Stein	2 Steine	3 Steine	4 Steine	5 Steine
-5 Punkte	0 Punkte	0 Punkte	+ 5 Punkte	+ 10 Punkte	+ 15 Punkte

Anschließend nehmen die Spieler alle Steine aus diesem Bereich zurück.

Monumente werden nur nach der dritten Epoche gewertet.

Die Spieler erhalten Siegpunkte entsprechend der Anzahl unterschiedlicher Spalten, in denen Sie mindestens einen Stein haben:

0 Spalten	1 Spalte	2 Spalten.....	6 Spalten	7 Spalten	8 Spalten
0 Punkte	+ 1 Punkt	+ 2 Punkte.....	+ 6 Punkte	+ 10 Punkte	+ 15 Punkte

Außerdem erhalten die Spieler Bonuspunkte für jede Spalte, in der sie mindestens 3 Steine haben:

3 Steine	4 Steine	5 Steine
+ 5 Punkte	+ 10 Punkte	+ 15 Punkte

Nach der Epochen-Wertung wird die Ra-Figur zurück auf ihr Startfeld gestellt. Der Spieler, der die Epoche beendet hat, gibt die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt die neue Epoche.

Hinweis: Nach der Epochen-Wertung bleiben alle Steine auf dem Plan, mit Ausnahme der Hochwasser-Steine und aller Steine im Bereich Zivilisation. Jeder Spieler hat einen unbegrenzten Vorrat an Steinen.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach der dritten Epochen-Wertung.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Der Autor bedankt sich bei Jonty Blackwell, Chris Dearlove und Lee Edwards für ihre wertvollen Beiträge während der Entwicklung dieses Spiels. Ein herzliches Dankeschön auch an alle Testspieler, insbesondere an Kevin Jacklin, Paul Smith, Graeme Tate und den Chelmsford Games Club.

© 2009 Reiner Knizia
© 2009 Rio Grande Games

Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Vorschläge zu diesem Spiel haben, schreiben Sie bitte an:



Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87043
USA

E-Mail: RioGames@aol.com

Besuchen Sie auch unsere Homepage!
<http://www.riograndegames.com>
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

Vertrieb im deutschsprachigen Raum:

ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
www.abacusspiele.de



Distribution in der Schweiz: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil