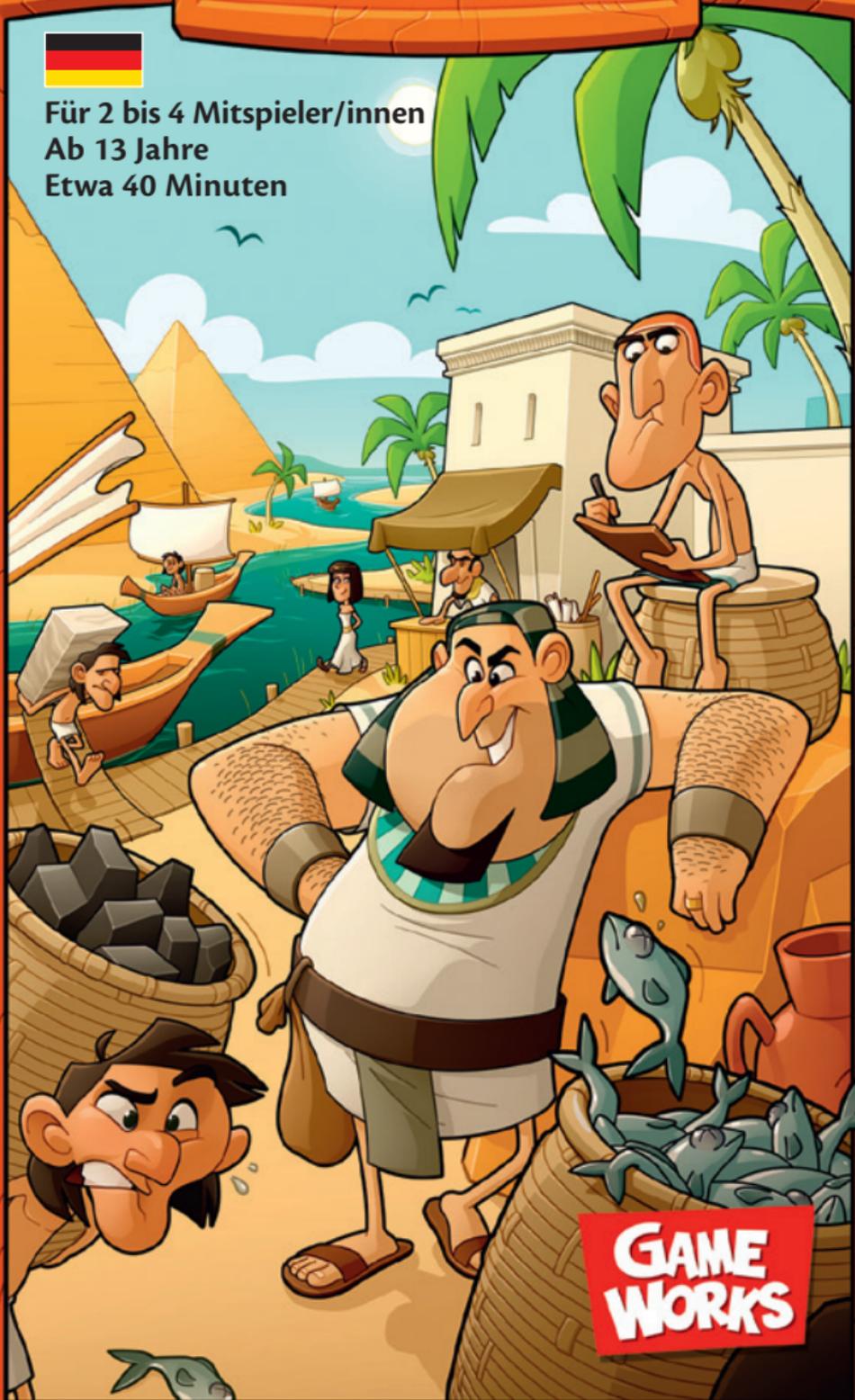


SOBEK

Bruno Cathala



Für 2 bis 4 Mitspieler/innen
Ab 13 Jahre
Etwa 40 Minuten



**GAME
WORKS**

EINFÜHRUNG UND SPIELZIEL

Die Bauarbeiten am Sobek-Tempel sind in vollem Gange. Im Umfeld der Baustelle entsteht ein ganzer Wirtschaftszweig und Feluken fahren den Nil hinauf und hinunter, um alle möglichen Waren heranzuschaffen. Die Konkurrenz unter den Händlern ist hart, und manch einer greift sogar zum Mittel der Bestechung, um Ansehen und Reichtum zu ernten. Vor allem Reichtum natürlich...

Ihr seid auch Mitglied des örtlichen Kollegiums der Kaufleute und versucht, Eure Mitbewerber zu übertreffen, koste es was es wolle...

Ihr habt **3 Runden Zeit**, um mehr Geld als Eure Konkurrenten zu verdienen. Doch achtet darauf, es mit der Bestechung nicht zu übertreiben!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



4 Punktezahlsteine



12 Ereignis-Chips



Rücken



4 Plättchen
„Bestechungstopf“



54 Waren-Karten

6x Elfenbein



7x Ebenholz



7x Marmor



9x Vieh



10x Fisch



10x Weizen



5 Amulette



Rücken



9 Warenkarten haben einen anderen Rücken, weil sie als Handkarten zu Beginn jeder Runde dienen.



9 Figuren-Karten



Rücken



DIE KARTEN IM EINZELNEN

Eine Warenkarte genauer betrachtet:



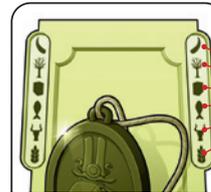
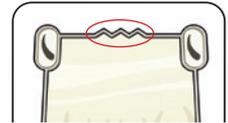
Abbildung der Warenart

Marktwert der Ware auf der Karte

Wiederholung des Warenwertes

Für jede Warenart gibt es zwei verschiedene Karten: solche mit einem Wert und solche ohne. Hier unten seht Ihr eine Elfenbein-Karte ohne Marktwert.

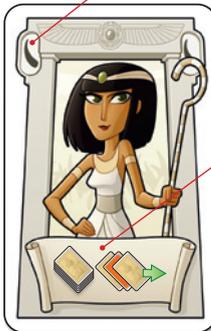
Die 3 **Zacken** der Rahmenleiste zeigen an, dass Karten dieses Typs mit Marktwert 3 Skarabäen wert sind.



Die Amulette dienen als Joker: Deshalb sind hier alle Waren abgebildet.

Eine Figurenkarte genauer betrachtet:

Jede Figur gehört ebenfalls zu einer Warenart. Außer an der Farbe der Rahmenleiste ist diese an der entsprechenden Abbildung auf der Karte (hier Elfenbein) zu erkennen.



Jede Figur hat eine Sondereigenschaft, deren Wirkung am Ende dieser Spielregeln genauer erläutert wird.

Diese Sondereigenschaft ist im unteren Teil der Karte auf dem Papyrus dargestellt.

Im Laufe einer Runde kann man eine Figurenkarte ausspielen und entweder die Sondereigenschaft der Figur nutzen oder sie einfach als Warenkarte einsetzen, doch nie beides zusammen.

Eine Figur besitzt keinen Warenwert.

SPIELVORBEREITUNG

1 Den Spielplan in der Tischmitte platzieren.

2 Jeder Mitspieler wählt eine Farbe, nimmt den entsprechenden Spielstein an sich und stellt ihn auf das Feld 0 der Punktezahlleiste.



3 Außerdem erhält jeder Mitspieler einen Bestechungstopf mit dem Siegel seiner Farbe, das er vor sich ablegt.



Spielplan



Ablage

4 Die Karten mit grünem Rücken mischen und je 2 an jeden Mitspieler austeilen. Sie bilden seine Handkarten zu Spielbeginn.

Die übrigen Karten mit grünem Rücken werden in dieser Runde nicht benötigt und können in die Schachtel zurückgelegt werden.



5 Verdeckt alle Waren- und Figurenkarten mischen und mit ihnen einen Nachziehstapel neben dem Spielplan bilden. Hinweis: **Beim Spiel zu zweit** die ersten 9 Karten vom Nachziehstapel abheben.

Diese 9 Karten werden in dieser Runde nicht benötigt und können in die Schachtel zurückgelegt werden.

7 Die 12 Ereignis-Chips verdeckt mischen. 5 davon nehmen und damit einen Stapel neben dem Spielplan bilden. Die übrigen Chips werden in dieser Runde nicht benötigt und können in die Schachtel zurückgelegt werden.

Bestimmt nach dem Zufallsprinzip, wer die erste Runde beginnt. Und schon seid Ihr bereit für die erste Partie.

6 Die Karten auf den 9 dafür vorgesehenen Plätzen entlang des Nils (die Kais) ablegen. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Immer mit dem Platz am Tempel anfangen;
2. Die Warenkarten (BEIGEFARBENER Rücken) aufgedeckt ablegen;
3. Die Figurenkarten (ORANGEFARBENER Rücken) immer verdeckt ablegen.

SPIELVERLAUF

Wer am Zug ist, wählt eine (und nur eine) von drei möglichen Aktionen aus.

Nach Beendigung des Zuges ist der Mitspieler zu Eurer Linken an der Reihe, wählt ebenfalls eine von drei Aktionen, usw.

Die 3 verschiedenen Aktionen sind:

1 KARTE AUFNEHMEN

oder

1 FIGURENKARTE AUSSPIELEN

1 SATZ AUSLEGEN

EINE KARTE AUFNEHMEN

- Wer eine Karte aufnehmen möchte, muss eine der 4 verfügbaren Karten seiner Wahl nehmen und seinen Handkarten hinzufügen.
- Verfügbar sind jeweils die ersten 4 Karten, angefangen von der Karte, die dem „0“-Feld am nächsten liegt. Beispiel:



- Hinweis: Die Auswahl ist natürlich kleiner, wenn nur noch weniger als 4 Karten ausliegen.

In dieser Situation gibt es nur noch 2 verfügbare Karten.



BESTECHUNG

- Die erste Karte zu nehmen, zeitigt keine Folgen, denn damit wird ja die Reihenfolge der Ankunft der Feluken eingehalten. Dagegen muss für eine der folgenden Karten ein Preis bezahlt werden ... in Form von Bestechungsgeld!
- Die Bestechungsregel ist einfach: Alle Karten, die der Spieler am Zug nicht aufnimmt, landen unter seinem Bestechungstopf.



Die Bestechungsregel gilt für jedweden Kartentyp (Waren und Figuren).

EINE FIGURENKARTE AUSSPIELEN

- Wer eine (und nur eine) Figurenkarte ausspielen möchte, legt sie offen auf die Ablage (neben dem Nachziehstapel) und wendet die Sondereigenschaft der Figur an, die auf dem Papyrus angegeben ist.
- Die Sondereigenschaften der Figuren werden auf der letzten Seite der Spielregeln erklärt.

EINEN SATZ AUSLEGEN

- Unter „Satz“ versteht man eine Anzahl Karten der gleichen Warenart.
- Einen Satz auslegen bedeutet, mindestens 3 Warenkarten offen vor sich abzulegen. **Man kann natürlich auch mehr als drei Karten ablegen.**



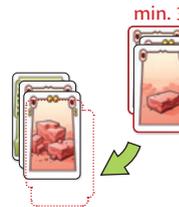
Ein paar Hinweise:

- Ein Satz Waren kann auch einen oder mehrere Amulette (Joker) enthalten.
- Jede Figur kann, da sie ja auch zu einer bestimmten Warenart gehört, in einen Satz dieser Ware eingefügt werden.



Aber aufgepasst: Eine Figur, die für einen Satz verwendet wird, **verliert** ihre Sondereigenschaft.

- Es ist erlaubt, zusätzliche Karten an einen seiner schon ausliegenden Sätze anzulegen (um bei der Abrechnung mehr Punkte zu bekommen). Dabei gilt aber die gleiche Regel: Es müssen **mindestens 3** neue Karten sein.



EREIGNIS-CHIPS

Solange nicht alle 5 Chips der Runde ins Spiel gekommen sind, löst jedes Auslegen eines Satzes **sofort** ein Ereignis aus.

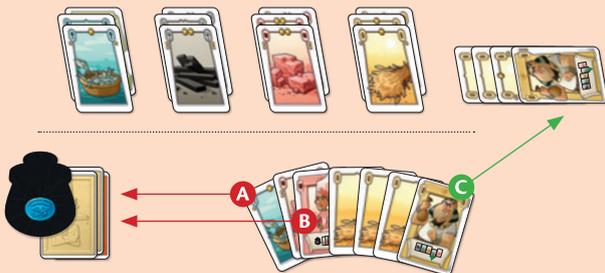
- Wer einen Satz auslegt, nimmt alle noch verfügbaren Ereignis-Chips in die Hand, wählt einen aus und wendet sofort die entsprechende Wirkung an. Danach wird der Chip beiseite gelegt.
- Man kann auch ein Ereignis auswählen, dessen Auswirkung man nicht anwenden kann oder für einen selbst nicht nützlich ist, einfach um zu verhindern, dass das Ereignis einem Mitspieler nützt! In diesem Falle den Ereignis-Chip einfach beiseite legen.
- Alle Ereignisse werden auf der letzten Seite der Regel beschrieben.

ANLIEFERUNG VON WAREN

- Der Spieler, der während einer Runde die letzte Karte der Reihe aufnimmt, muss die Kais für die folgenden Spieler vorbereiten. Dazu nimmt er 9 neue Karten vom Nachziehstapel und legt sie wie in der Spielvorbereitung beschrieben aus.
- Im Laufe einer Runde kommen also 6 Mal Waren und Figuren an (5 beim Spiel zu zweit).

ENDE DER RUNDE

- Sobald ein Spieler die letzte Karte der letzten Warenlieferung aufnimmt, endet die Runde **sofort**.
- Spieler, die zu diesem Zeitpunkt noch Sätze von 3 oder mehr Karten auf der Hand haben, können diese noch auslegen, drehen die Karten dabei aber horizontal (denn diese Sätze zählen weniger Punkte).
Hinweis: Zu diesem Zeitpunkt ist es aber nicht mehr möglich, Karten an bereits ausliegende Sätze anzulegen.
- Die Karten, die die Spieler dann noch auf der Hand haben, landen alle unter ihren Bestechungstopf.



Die Runde endet und Du hast noch 7 Karten auf der Hand.

- A** Die einzelne Fisch-Karte kommt unter den Bestechungstopf.
- B** Die Marmor-Karten ebenso, da 2 Karten nicht ausreichen, um einen Satz zu bilden. Die Figur kann nicht ausgespielt werden, da die Runde ja zu Ende ist.
- C** Die 3 Karten und die Weizen-Figur können nicht an den ausliegenden Weizen-Satz angelegt werden. Stattdessen kannst Du damit – es sind ja mindestens 3 Karten – einen neuen Satz bilden und **horizontal** auslegen (um ihn von den bereits während der Runde ausgelegten Sätzen zu unterscheiden).

Anschließend wird abgerechnet.

ABRECHNUNG

Jeder Satz wird getrennt gezählt. Für jeden Satz gibt es Punkte nach folgender Formel:

Anzahl Skarabäen mal Anzahl Karten

Die horizontal ausliegenden Sätze zählen lediglich gemäß der Anzahl Skarabäen, ohne Multiplikation mit der Anzahl Karten.

Alle Punkte addiert ergeben Eure Gesamtpunktzahl für diese Runde, die auf der Zählleiste entsprechend markiert wird.



In diesem Beispiel würdest Du 23 Punkte bekommen.

MINUSPUNKTE WEGEN BESTECHUNG

Nun kommt der Moment, da man seine Schulden begleichen muss: Jeder Mitspieler zählt die Karten unter seinem Bestechungstopf.

Wer die meisten Bestechungskarten hat, verliert Punkte:

- Pro 10 in dieser Runde erzielten Punkten wird der Zählstein um 1 Feld mit dem gleichen Symbol wie das Feld, auf dem Du angekommen bist, zurückgezogen.

Du hast Blau gewählt. Am Ende der letzten Runde hattest Du 38 Punkte, nun aber hast Du die meisten Bestechungskarten.

Deine Sätze bringen Dir in dieser Runde 23 Punkte ein, so dass Du auf Feld 61 mit dem Ankh-Symbol vorrückst.

Du hast also 2 volle Zehner-Abschnitte (der Rest wird ignoriert) erzielt. Also musst Du 2 Ankh-Felder zurückziehen und landest bei 52 Punkten.

Deine übermäßigen Bestechungen haben Dich also 9 von 23 Punkten gekostet. Das solltest Du nicht allzu oft wiederholen!



NEUE RUNDE

Zur Vorbereitung einer neuen Runde werden alle Karten (auch die unter den Bestechungstöpfen) und alle Chips eingesammelt.

- Dann wird die Runde auf die gleiche Weise vorbereitet wie zu Beginn des Spiels.
- Sobald alles fertig ist, darf der Spieler, der auf der Punktezählleiste am weitesten hinten liegt, den Startspieler bestimmen (das kann auch er selber sein)

SPIELENDE

- Das Spiel endet nach der Abrechnung der 3. Runde. Wer auf der Punktezählleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt.
- Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.
- Ein Spiel kann auch vorzeitig enden, falls ein Spieler am Ende der 2. Runde mehr als 100 Punkte (Minuspunkte wegen Bestechung mitgerechnet) erzielt hat.

HINWEISE UND ERLÄUTERUNGEN

- Kommt es bei der Abrechnung der Bestechung zu einem Gleichstand, entscheidet die höhere Anzahl von Skarabäen auf den Karten, welcher Spieler der korrupteste ist. Steht es auch dann noch Unentschieden, erhalten alle betroffenen Spieler Minuspunkte.
- Es ist erlaubt, eine Figurenkarte auszuspielen, die keine Auswirkung hat, zum Beispiel, um eine Karte weniger auf der Hand zu haben oder eine Runde auszusetzen, ohne eine Karte nehmen zu müssen, wenn keine interessantes Warenangebot auf den Kais ausliegt.
- Nicht vergessen, dass man eine Figurenkarte entweder ihrer Sondereigenschaft wegen oder als Warenkarte in einem Satz einsetzen kann, doch nie beides zusammen!
- Sobald ein Spieler die letzte Karte der letzten Warenlieferung aufnimmt, endet die Runde sofort. Dies ist oft ein probates Mittel, um Euren Mitspielern die Suppe zu versalzen, da sie so vielleicht eine Menge Handkarten unter den Bestechungstopf schieben müssen.
- Erreicht ein Spieler mehr als 100 Punkte, wird das Feld 0 als 100 gezählt und die folgenden Felder entsprechend (1=101, 2=102, usw.).

DIE FIGUREN



Königin Sobek-Neferu: 3 Karten aufnehmen.

Anmerkung: Falls Königin Sobek während einer Runde eingesetzt wird, enthält die letzte Warenlieferung nur 6 Warenkarten.



Hohepriester/in: Entferne 1 Warenart aus **Deinem** Stapel der Bestechungskarten.

Man darf auch eine zur entsprechenden Ware gehörige Figur entfernen, aber keine Amulette.



Dieb: Nimm einem Spieler Deiner Wahl eine seiner Handkarten ab.

Die Karten dürfen nicht angesehen werden, lediglich der Rücken ist sichtbar.



Schreiber: Deine Mitspieler müssen ihre Handkarten auf 6 reduzieren.

Die aussortierten Karten kommen unter den Bestechungstopf.



Wesir: Nimm eine der Bestechungskarten eines Mitspielers Deiner Wahl zu Deinen Handkarten.

Du darfst dazu den ganzen Stapel durchsehen.



Kurtisane: Füge 1 oder 2 Deiner Handkarten einem Deiner bereits ausliegenden Sätze hinzu.

Die zusätzlichen Karten müssen natürlich der gleichen Warenart angehören.



Händler: Nimm irgendeine der noch ausliegenden Warenkarten auf die Hand; ohne Bestechung und ohne dass die davor liegenden Karten abgelegt werden.

DIE EREIGNIS-CHIPS



Kollegium: Ziehe Deinen Zählstein bis zum nächsten Feld mit dem angegebenen Symbol vor **UND** ziehe den Zählstein eines Mitspielers Deiner Wahl ebenso zurück.



Flut: Du darfst sofort noch einen kompletten Spielzug machen.



Fluch: Wird über einen Mitspieler verhängt. Zählt wie 2 zusätzliche Bestechungskarten bei der Abrechnung am Ende der Runde. **Der Chip muss deshalb bis zum Ende der Runde vor dem verfluchten Mitspieler liegen bleiben.**



Wohlstand: Lege den Chip auf einen Deiner **schon ausliegenden** Sätze Weizen, Fisch oder Vieh. Der so markierte Satz zählt dann zusätzlich 2 Skarabäen.



Einbalsamierung: Nimm **alle** Karten Deines Bestechungsstapels auf die Hand.



Schurkerei: Zähle die Karten unter Deinem Bestechungstopf und markiere entsprechend viele Punkte auf der Zählleiste. **Die Karten unter Deinen Bestechungstopf zurücklegen.**



SÖBEK

Ein Spiel von
Bruno Cathala

Grafik
Mathieu Beaulieu
(www.mathieu-beaulieu.blogspot.com)

Fotolitho und Layout
Samuel Rouge

Übersetzung
Ulrich Schädler

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse



Alle unsere Spiele im Internet unter:

www.gameworks.ch