

SAKKARA

Für 2 Baumeister
ab 10 Jahren

Spielidee

Im ägyptischen Sakkara wurden die ersten Stufenpyramiden errichtet, die frühen Vorläufer der heute bekannten großen Pyramiden. Eine solche Pyramide aus nur drei Stufen soll im Spiel gebaut werden. Dazu schicken die Spieler ihre Arbeiter aus, um die benötigten Teile zu beschaffen. Da beide hinter demselben Material her sind, kommen sie sich häufig in die Quere.

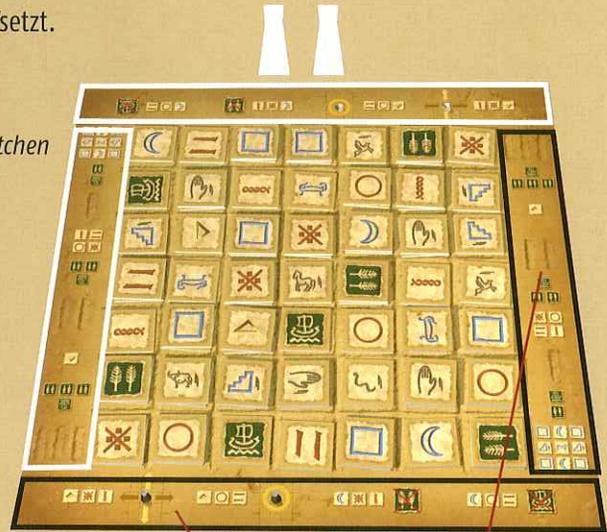
Spielziel

Es gewinnt, wer als Erster seiner Pyramide die krönende Spitze aufsetzt.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 75 Hieroglyphenkärtchen
- 4 Arbeiterfiguren
- 2 Kärtchenhalter (vom Schachteleinsatz abknicken)

*So könnten die Kärtchen
ausgelegt werden:*



Übersicht über die
Zaubersprüche

Übersicht über
die Baustufen

Spielvorbereitung

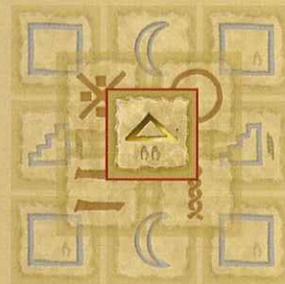
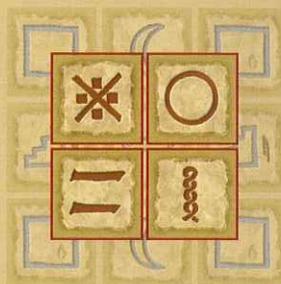
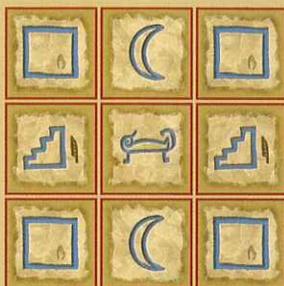
- Der Spielplan wird so in die Tischmitte gelegt, dass die Spieler sich an den Seiten mit den Zaubersprüchen gegenüber sitzen (siehe Abbildung).
- Alle Hieroglyphenkärtchen werden gemischt und so auf den Spielplan gelegt, dass die Abbildungen nach oben zeigen. Die Kärtchen werden beliebig verteilt.
- Auf jedes Feld kommt zunächst ein Kärtchen. Auf einige beliebige Felder wird dann noch ein zweites Kärtchen gelegt, bis alle Kärtchen verteilt sind. Kein Kärtchenstapel darf zu Beginn höher als 2 Kärtchen sein.
- Die Kärtchen können beliebig verteilt werden, allerdings müssen mindestens 2 Schiffskärtchen offen ausliegen.
- Jeder Spieler erhält einen Kärtchenhalter und die 2 Arbeiterfiguren einer Farbe.
- Der ältere Spieler wird der Startspieler und beginnt.

Das Einsetzen von Kärtchen

- Ein Spieler darf in seinem Spielzug vor oder nach seiner Bewegung **beliebig viele** Kärtchen einsetzen.
- Außer den Kärtchen, die der Spieler zum Bauen seiner Pyramide auslegt, darf er beliebig viele Sonderkärtchen oder Kärtchen für Zaubersprüche einsetzen (siehe hierzu Seite 6).
- Es ist ausdrücklich erlaubt, Kärtchen in demselben Zug einzusetzen, in dem sie aufgenommen werden.
- Am Ende seines Spielzuges darf ein Spieler **nicht mehr als 10** Kärtchen auf seinem Kärtchenhalter aufbewahren. Überzählige Kärtchen muss er ablegen. Welche das sind, bestimmt er selbst.

Der Bau der Pyramide

- Jeder Spieler sammelt mit seinen Arbeitern Hieroglyphenkärtchen ein, um mit diesen seine Pyramide zu bauen.
- Damit ein Spieler mit dem Bau seiner Pyramide beginnen kann, muss er zuerst **ein** Schiffs- und **ein** Getreidekärtchen (grüner Hintergrund) vor sich auslegen.
- Danach darf mit dem Bau der untersten Stufe, das sind die hier abgebildeten neun blauen Kärtchen, begonnen werden. Das kann durchaus noch im gleichen Zug geschehen.
- Für die zweite Stufe werden ein **zweites** Getreidekärtchen und die hier abgebildeten vier roten Kärtchen benötigt.
- Für die dritte Stufe wird ein **drittes** Getreidekärtchen benötigt, bevor die goldene Pyramiden- spitze aufgesetzt werden kann.



Weitere Bauregeln:

- Jede Pyramidenstufe muss fertig gestellt werden, bevor im nächsten Zug mit der nachfolgenden Stufe begonnen werden darf. In seinem Spielzug darf ein Spieler also immer nur an **einer** Stufe seiner Pyramide bauen.
- Auch das für die jeweils nächste Stufe benötigte Getreidekärtchen darf erst in dem nächsten Zug herausgelegt werden, nachdem ein Spieler eine Stufe fertig gestellt hat.
- Für jeden der vier blauen Steinquader muss man **ein** Sonderkärtchen „Helfende Hand“ einsetzen.
- Für das Aufsetzen der Pyramidenspitze muss man **zwei** Kärtchen „Helfende Hand“ einsetzen.



- Wurden das Schiffs- oder ein Getreidekärtchen eines Spielers durch einen Zauberspruch zerstört, darf er erst dann an seiner Pyramide weiterbauen, wenn er wieder die für die aktuelle Baustufe benötigten Kärtchen herausgelegt hat.

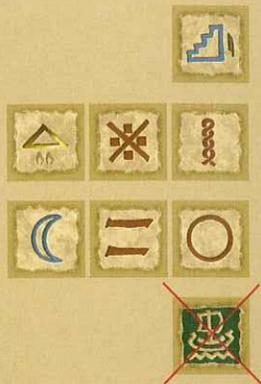
Das Ablegen von eingesetzten Kärtchen

- Eingesetzte Sonderkärtchen, für Zaubersprüche verwendete Kärtchen oder auf dem Kärtchenhalter überzählige Kärtchen werden als Stapel zurück auf den Spielplan gelegt.
- Die Kärtchen müssen in der Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden, in der sie eingesetzt wurden. Das zuerst eingesetzte Kärtchen kommt nach unten, weitere darauf.
- Hat ein Spieler einen Zauberspruch durchgeführt, darf er die Reihenfolge der drei dafür verwendeten Kärtchen selbst bestimmen.
- Der **Mitspieler entscheidet** anschließend, auf welches Spielplanfeld der Stapel gelegt wird.

Dabei gilt:

1. Das Feld darf nicht waagrecht oder senkrecht an einen **eigenen** Arbeiter angrenzen.
2. Das Feld muss **leer** sein. Nur wenn es kein leeres Feld gibt, darf der Stapel auf ein Feld mit den wenigsten Kärtchen gelegt werden. Gibt es davon mehrere, darf der Spieler eines auswählen.
3. Es dürfen **nicht mehr als 9** Kärtchen auf einmal als Stapel abgelegt werden. Müssen mehr Kärtchen abgelegt werden, werden die überzähligen als weiterer Stapel auf den Spielplan gelegt.
4. **Ab 6 Kärtchen** darf der Mitspieler den Stapel aufteilen, wobei jeder Stapel mindestens 3 Kärtchen enthalten muss.

Beispiel für einen Spielzug (siehe hierzu Seite 6 „Die Sonderkärtchen“ und „Die Zaubersprüche“):



Ein Spieler zieht einen seiner Arbeiter auf einen benachbarten Kärtchenstapel und setzt dabei eine **Treppe** ein, da der Stapel drei Kärtchen höher ist als das Feld des Arbeiters. Nach der Bewegung bildet er mit **Pyramidenspitze**, **Kreuz** und **Zopf** den Zauberspruch „Feuersturm“ und nimmt dadurch zusätzlich sechs Kärtchen auf. Davon nimmt er die beiden Kärtchen **Doppelstrich** und **Kreis** und bildet zusammen mit einem Kärtchen **Mond** von seinem Kärtchenhalter den Zauberspruch „Schiffbruch“, um das **Schiff** seines Mitspielers zu zerstören. Der Spieler legt die Treppe neben dem Spielplan ab. Darauf legt er Pyramidenspitze, Kreuz und Zopf und darauf Mond, Doppelstrich und Kreis. Als Letztes wird noch das zerstörte Schiffskärtchen oben auf den Stapel gelegt. Diesen Stapel aus acht Kärtchen legt der Mitspieler nun auf ein leeres Spielplanfeld. Dieses darf jedoch nicht waagrecht oder senkrecht an einen seiner Arbeiter angrenzen.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der als Erster seine Pyramide vollendet.



Autor: Manfred Grabmeier, Jahrgang 1971, lebt mit seiner Frau und zwei Kindern „die mich mächtig auf Trab halten“ am Chiemsee in Oberbayern. Der Backstubenleiter entwickelt Spiele seit seiner Kindheit. Nach seinem Kinderspiel „Schlaue Farben-Schlange“ erscheint mit „Sakkara“, dem Lieblingsspiel seiner Frau, nun auch sein zweites Spiel im Kosmos Verlag.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Grafik: C. Stephan, M. Suzuki und M. Hoffmann

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

© 2007
KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-199
info@kosmos.de
www.spielefuerzwei.de
www.kosmos.de

Art.-Nr: 690120

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

DIE SONDERKÄRTCHEN



Treppe: Sie wird zweimal für die erste Stufe benötigt. Alternativ kann ein Arbeiter durch den Einsatz einer Treppe einen beliebigen großen Höhenunterschied zwischen zwei benachbarten Feldern überwinden.



Helfende Hand: Sie wird für die erste und die dritte Stufe benötigt. Für jeden Steinquader, den ein Spieler in seine Pyramide legen will, muss er gleichzeitig ein Kärtchen „Helfende Hand“ einsetzen. Für die Pyramidenspitze werden sogar zwei dieser Kärtchen benötigt.



Schlange: Der Spieler darf von seinem Mitspieler ein Kärtchen rauben. Der Mitspieler muss dazu seinen Kärtchenhalter umdrehen und der Spieler darf sich davon ein Kärtchen seiner Wahl nehmen. Anschließend dreht der bestohlene Spieler seinen Kärtchenhalter wieder zurück.



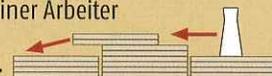
Pferd: Nachdem ein Spieler seinen Arbeiter bewegt hat, darf er mit demselben Arbeiter ein oder zwei Felder in dieselbe Richtung weiter ziehen. Die Kärtchen, auf die er dabei zieht, darf der Spieler aufnehmen. Dadurch kann er in diesem Bewegungszug bis zu drei Kärtchen erhalten.



Vogel: Bevor oder nachdem ein Spieler seinen Arbeiter bewegt hat, darf er einen beliebigen seiner Arbeiter auf ein Feld seiner Wahl versetzen und das dort liegende Kärtchen aufnehmen. Dadurch erhält der Spieler in diesem Bewegungszug zwei Kärtchen.



Ochse: Der Spieler darf ein Kärtchen oder mehrere Kärtchen eines Stapels, die sich vor einem seiner Arbeiter befinden, auf ein benachbartes Feld verschieben. Dabei dürfen keine Kärtchen „hochgeschoben“ werden. *Im Beispiel dürfte Weiß also 1 bis maximal 4 Kärtchen „hinüberschieben“.*



DIE ZAUBERSPRÜCHE



Feuersturm: Der Spieler darf ausgehend von einem seiner Arbeiter in der waagerechten oder in der senkrechten Richtung alle oben liegenden Kärtchen aufnehmen. Dadurch kann er bis zu sechs Kärtchen bekommen.



Wirbelwind: Der Spieler darf ausgehend von einem seiner Arbeiter alle oben liegenden Kärtchen aufnehmen, die sich auf den Feldern um diesen Arbeiter herum befinden. Dadurch kann er bis zu acht Kärtchen bekommen.



Trockenzeit: Der Spieler darf ein ausliegendes Getreidekärtchen des Mitspielers entfernen. Das Kärtchen wird mit dem Zauberspruch (und eventuell weiteren ausgespielten Kärtchen) auf ein leeres Spielplanfeld gelegt. Das Getreidekärtchen muss dabei ganz nach oben gelegt werden. Sollte im selben Spielzug auch ein Schiffskärtchen abgelegt werden, wird das Getreidekärtchen im Stapel an die zweite Stelle gelegt.



Schiffbruch: Der Spieler darf ein ausliegendes Schiffskärtchen des Mitspielers entfernen. Das Kärtchen wird zusammen mit dem Zauberspruch (und eventuell weiteren ausgespielten Kärtchen) auf ein leeres Spielplanfeld gelegt. Das Schiffskärtchen muss dabei ganz nach oben gelegt werden.