



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!



Im Spiel Ra geht es um altägyptische Mythologie, Zivilisation und Geschichte.

Ra ist der altägyptische Sonnengott, der in der ägyptischen Mythologie jeden Abend mit dem Boot durch die Unterwelt reist. Apophis, der schlangenförmige Gott des Chaos, versucht, Ra an dessen Reise zu hindern. Ra besiegt die Angriffe stets, und als Beweis dafür geht jeden Morgen eine neue Sonne auf. Die alten Ägypter glauben an den Sieg von Ra und entwickeln ihre Zivilisation mit Zuversicht.

Am Ende seiner langen Reise, die ihre Spuren am Himmel hinterlässt, geht jedoch eine Epoche zu Ende, und Ägypten versinkt aufgrund von Bürgerkrieg und Invasion rasch im Chaos. Die Zivilisation, die sich über Generationen entwickelt hat, geht unter, doch der Nil und die großen Monumente bleiben erhalten. Eine neue Zeit bricht an und das Pharaonenreich erlebt eine neue Blüte.

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.)

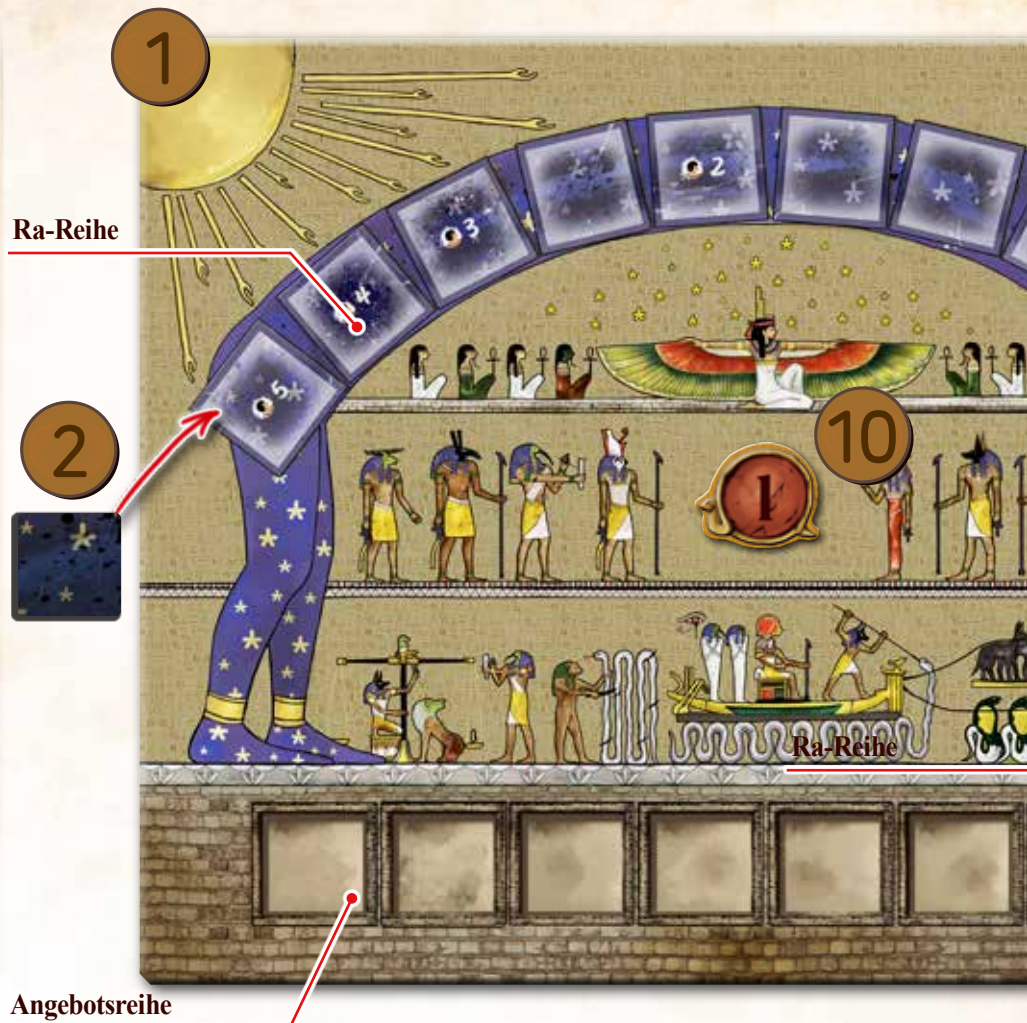
Während dieser Epochen bieten die Spieler um Plättchen, welche die unterschiedlichen Aspekte des Lebens im alten Ägypten darstellen. Bei den Versteigerungen bieten die Spieler mit Sonnen – Steine, die sie von Ra erhalten. Die Auswahl der Plättchen ändert sich bei jeder Versteigerung, und die Anzahl der 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 erlangt hat, ist Sieger.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 5 Spielertableaus
- 5 Spielerhilfen
- 16 Sonnen
- 1 Ra-Figur
- 184 Plättchen
 - 30 Ra
 - 8 Götter
 - 5 Zivilisationen Künste
 - 5 Zivilisationen Landwirtschaft
 - 5 Zivilisationen Religion
 - 5 Zivilisationen Astronomie
 - 5 Zivilisationen Schrift
 - 5 Monumente Festung
 - 5 Monumente Obelisk
 - 5 Monumente Palast
 - 5 Monumente Pyramide
 - 5 Monumente Sphinx
 - 5 Monumente Statuen
 - 5 Monumente Stufenpyramide
 - 5 Monumente Tempel
 - 5 Gold
 - 25 Pharaonen
 - 25 Nil
 - 12 Überschwemmungen
 - 4 Katastrophen: Unruhen (Zivilisation)
 - 2 Katastrophen: Erdbeben (Monumente)
 - 2 Katastrophen: Begräbnis (Pharao)
 - 2 Katastrophen: Dürre (Nil)
 - 4 Blockierungsmarker
- 54 Siegpunktemarker
 - 10x 1 Punkt
 - 14x 2 Punkte
 - 20x 5 Punkte
 - 10x 10 Punkte
- 1 Beutel





3



11

7



1 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 (= „Angebotsreihe“).

2 Je nach Spieleranzahl wird mit einer unterschiedlichen Anzahl an Feldern in der Ra-Reihe gespielt.

5 Spieler: 10 Felder

4 Spieler: 9 Felder

3 Spieler: 8 Felder

2 Spieler: 6 Felder

In der Ra-Reihe werden bei 2 Spielern auf die ersten vier Felder Blockierungsmarker gelegt, bei 3 Spielern auf die ersten zwei Felder und bei 4 Spielern auf das erste Feld. Die nicht benötigten Blockierungsmarker kommen zurück in die Schachtel.

3 Alle übrigen Plättchen werden in den Beutel gelegt.

4 Jeder Spieler nimmt eine Spielerhilfe und legt sie vor sich ab.

5 Jeder Spieler nimmt ein Spielertableau und legt es vor sich ab, wobei darauf zu achten ist, dass die Seite mit der korrekten Spielerzahl nach oben zeigt. Hier legt der Spieler seine Sonnen und die erworbenen Plättchen ab.

6 Jeder Spieler erhält zwei 5er-Siegpunktemarker, die er verdeckt vor sich ablegt.

7 Die restlichen Siegpunktemarker werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt.

8 Bei 2 Spielern werden die Sonnen mit den Werten 2-9, bei 3 oder 4 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.

	5 Spieler	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler
A	2, 7, 16	2, 6, 13	2, 5, 8, 13	2, 5, 6, 9
B	3, 8, 15	3, 7, 12	3, 6, 9, 12	3, 4, 7, 8
C	4, 9, 14	4, 8, 11	4, 7, 10, 11	
D	5, 10, 13	5, 9, 10		
E	6, 11, 12			

9



6



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

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

11 Die Ra-Figur wird neben dem Spielplan bereitgestellt.

SPIELPLAN

Im Spielverlauf können die Spieler in ihrem Zug ein Plättchen auf den Spielplan legen – entweder in die Ra-Reihe oder in die Angebotsreihe. In beiden Reihen werden die Plättchen von links nach rechts abgelegt.



SPIELERTABLEAU

Jeder Spieler legt seine Sonnen und Plättchen auf sein Spielertableau; die Plättchen liegen stets offen.

Pharaonen

Die Plättchen werden von links nach rechts ausgelegt. Überzählige Plättchen werden neben das Spielertableau gelegt.

Nil

Die Plättchen werden von links nach rechts ausgelegt. Überzählige Plättchen werden neben das Spielertableau gelegt.

Zivilisationen

Monumente

Gleiche Plättchen werden leicht versetzt übereinandergelegt.





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
- Götterplättchen einsetzen
- Ra anrufen

Achtung: Hat ein Spieler keine offene Sonne mehr, darf er keine Aktion ausführen!

Ein Plättchen ziehen und auf den Spielplan legen

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



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

Deckt ein Spieler ein Plättchen auf, das nicht den Sonnengott Ra zeigt, legt er es offen auf das erste freie Feld von links in die Angebotsreihe. Damit endet sein Zug.

Alle 8 Felder der Angebotsreihe sind belegt:

Wenn alle 8 Felder der Angebotsreihe belegt sind, darf der Spieler kein Plättchen mehr ziehen! Er kann nur Götterplättchen einsetzen oder Ra anrufen.

Götterplättchen einsetzen



Hat der Spieler Götterplättchen auf seinem Spielertableau, kann er in seinem Spielzug beliebig viele Götterplättchen einsetzen, anstatt ein Plättchen zu ziehen.

Für jedes Götterplättchen, das er einsetzt, darf er ein beliebiges Plättchen aus der Angebotsreihe nehmen und offen vor sich ablegen. Die eingesetzten Götterplättchen werden aus dem Spiel genommen. Entstehen durch das Aufnehmen der Plättchen Lücken in der Angebotsreihe, werden diese im weiteren Spielverlauf von links nach rechts wieder gefüllt.

Achtung: Der Spieler darf kein Götterplättchen aus der Angebotsreihe nehmen.



Ra anrufen

Anstatt ein Plättchen zu ziehen, kann der Spieler 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. 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.



Beispiel: Der vorhergehende Spieler hat seine Sonne mit dem Wert 4 geboten. Der Besitzer dieser Sonnen muss nun die 7 bieten, wenn er an der Versteigerung teilnehmen will.

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 Angebotsreihe voll war und er kein Götterplättchen spielen wollte oder konnte, darf er passen, wenn alle anderen Spieler vor ihm gepasst haben. In diesem Fall werden alle Plättchen aus der Angebotsreihe aus dem Spiel genommen. Findet die Bietrunde statt, weil der Spieler ein **Ra-Plättchen aufgedeckt** hat, dürfen alle Spieler passen, auch der Ra-Spieler. In diesem Fall bleiben die Plättchen in der Angebotsreihe liegen.

Der Spieler, der die **Sonne mit dem höchsten Wert** geboten hat, erhält **alle** Plättchen aus der Angebotsreihe und legt sie offen vor sich aus. Außerdem erhält der Spieler die Sonne vom Spielplan und legt sie verdeckt auf sein Spielertableau. Die Sonne, die er geboten hat, legt er stattdessen auf das Sonnenfeld in der Spielplanmitte. Verdeckte Sonnen können bis zum Ende der Epoche nicht mehr verwendet werden. In der nächsten Epoche werden sie wieder aufgedeckt.

Zusammenfassung Passen

- **Ra anrufen:** Der Ra-Spieler darf nicht passen, wenn alle anderen Spieler gepasst haben.
- **Angebotsreihe voll:** Der Ra-Spieler darf passen.
- **Ra-Plättchen gezogen:** Der Ra-Spieler darf passen.



KATASTROPHEN



Ist unter den Plättchen, die ein Spieler ersteigert hat, eine Katastrophe (erkennbar am Katastrophensymbol), legt er zuerst alle anderen ersteigerten Plättchen wie gewohnt auf sein Spielertableau. Sofort danach muss der Spieler die Katastrophe „erfüllen“, indem er sie zusammen mit **zwei Plättchen derselben Kategorie** von seinem Spielertableau 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 Überschwemmungsplättchen abwerfen muss, sofern er welche hat, und erst dann Nil-Plättchen.



Alle Katastrophen sind mit diesem Symbol gekennzeichnet.



Begräbnis

2 Pharaonen abwerfen



Dürre

2 Überschwemmungen / Nil abwerfen
(zuerst Überschwemmungen, dann Nil)



Unruhen

2 Zivilisationen abwerfen
(freie Wahl)



Erdbeben

2 Monumente abwerfen
(freie Wahl)



ENDE EINER EPOCHE



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 letztes Mal in dieser Epoche die Angebotsreihe abgeräumt hat, endet eine Epoche. Alle Plättchen in der Ra-Reihe werden anschließend aus dem Spiel genommen und verdeckt in die Schachtel gelegt.

Eine Epoche endet auch **sofort, wenn die Ra-Reihe auf dem Spielplan vollständig belegt wird**. In diesem Fall kommt es zu keiner (!) Bietrunde mehr, sondern alle Plättchen in der Angebotsreihe 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.

Nach dem Ende einer Epoche kommt es zur Wertung (s. nächste Seite). 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 EINER EPOCHE



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



Entferne nach der Wertung alle Plättchen ohne dieses Symbol.

Pharaonen



- Nach jeder Epoche erhält der Spieler mit den meisten Pharaon-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 Pharaon-Plättchen bleiben für die nächste Epoche auf dem Spielertableau liegen.

Gold

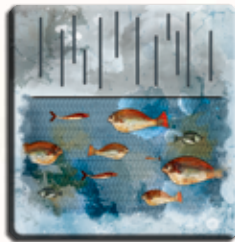


- Jedes Goldplättchen bringt seinem Besitzer **3 Punkte** und wird nach der Wertung verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.

Nil



Nil



Überschwemmung

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

Anschließend werden alle Überschwemmungsplättchen der Spieler aus dem Spiel genommen. Die Nil-Plättchen bleiben für die nächste Epoche auf dem Spielertableau liegen.

Zivilisation

Es gibt die folgenden 5 Zivilisationen.



Landwirtschaft Künste Astronomie Religion Schrift

- Nach jeder Epoche **verliert** jeder Spieler, der kein Zivilisationsplättchen besitzt, **5 Punkte**.
 - Für **3** verschiedene Zivilisationsplättchen gibt es **5 Punkte**.
 - Für **4** verschiedene Zivilisationsplättchen gibt es **10 Punkte**.
 - Für **5** verschiedene Zivilisationsplättchen gibt es **15 Punkte**.
- Anschließend kommen alle genutzten Zivilisationsplättchen aus dem Spiel.

Achtung: Gleiche Zivilisationsplättchen bringen keine Punkte ein.

Götter

Jedes nicht eingesetzte Götterplättchen bringt seinem Besitzer **2 Punkte** und kommt verdeckt zurück in die Schachtel.



Bastet

Horus

Sobek

Isis



Seth

Chnum

Thoth

Anubis



SPIELENDEN UND ENDWERTUNG



Nach der Wertung der dritten Epoche endet das Spiel.

Monumente

Es gibt die folgenden 8 Monumente.



Pyramide



Festung



Statuen



Tempel



Obelisk



Sphinx



Palast

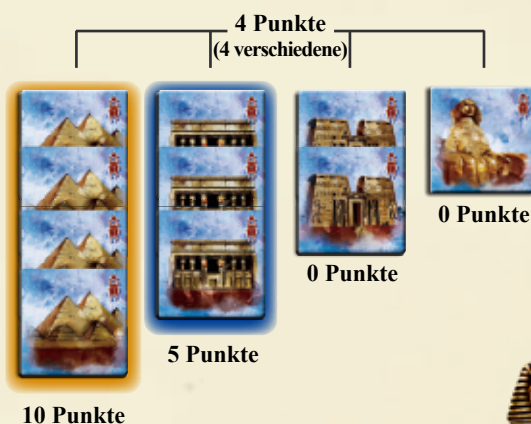


Stufenpyramide

Monumente werden nur einmal, nach der dritten Epoche, gewertet. Sie bleiben bis zum Spielende auf dem Spielertableau liegen.

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 verschiedene Monumente bringen entsprechend 1, 2, 3, 4, 5, 6 Punkte.
- 7 verschiedene Monumente bringen 10 Punkte.
- 8 verschiedene Monumente bringen 15 Punkte.
- 3 gleiche Monumente bringen 5 Punkte.
- 4 gleiche Monumente bringen 10 Punkte.
- 5 gleiche Monumente bringen 15 Punkte.

Beispiel: Der Spieler hat 4 Pyramiden, 3 Tempel, 2 Festungen und 1 Sphinx. Dafür erhält er 19 Punkte (4 Punkte für 4 verschiedene Monumente, 10 Punkte für 4 Pyramiden und 5 Punkte für 3 Tempel). Das einzige Monumentplättchen, das ihm keine Punkte einbringt, ist die zweite Festung.



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.

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



Autor: **Dr. Reiner Knizia**

Graphische Gestaltung: **DiceTree Games · Gahyun Lee**

Verlag: **DiceTree Games**

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.

© DiceTree Games, 2022. | www.dicetreegames.com | www.boardpia.co.kr | © Dr. Reiner Knizia, 2022. All rights reserved

646-30, Hosu-ro, Ilsandong-gu, Goyang-si, Gyeonggi-do, 10401, Republik Korea. Tel. +82-31-813-9233