

AUFBAU

Spieler 1



Spieler 2



Markt

Pyramide

Tempel

Grabkammer

Obelisken

6 Rundenkarten nehmen:



2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler

Vorratssteine zu Beginn:

Spieler 1	2 Steine
Spieler 2	3 Steine
Spieler 3	4 Steine
Spieler 4	5 Steine

RUNDENBEGINN: 1 Rundenkarte aufdecken → Schiffe hinlegen



Markt komplett neu bestücken



SPIELABLAUF (6 Runden):

Abwechselnd 1 von 4 möglichen Aktionen ausführen (Pflicht!)

Ende einer Runde: alle 4 Boote wurden an eine der Ortstafeln gefahren

Vorrat füllen	Stein → Boot	Boot → freier Ort	blaue Marktkarte spielen
3 Steine auf Vorratstafel legen maximal 5 mgl.	1 Stein → beliebiges Boot/Stelle	Minimum beachten (Abb. Bug) Abladen → von vorn nach hinten	Aktion durchführen Karte auf Ablagestapel legen

Markt	Pyramide	Tempel	Grabkammer	Obelisken
je eigenem Stein – eine Karte nehmen	3 Etagen Reihenfolge: Etage 1: 1 4 7 2 5 8 3 6 9 Etage 2: 10 12 11 13 Etage 3: 14	links → rechts, mehrere Ebenen Punkte: von oben sichtbare Steine	erste Spalte von oben nach unten füllen, dann 2. Spalte usw. (nach rechts unbegrenzt) Punkte: verbundene Steine je Übersicht auf der Ortstafel	höchster Turm = meiste Punkte 2 Sp. 10/1 3 Sp. 12/6/1 4 Sp. 15/10/5/1 Gleichstand: Punkte der Platzierungen addieren und durch beteiligte Spieleranzahl teilen
sofort nehmen rot: gleich aktiv	Wertung: sofort	Wertung: jede Runde	Wertung: Spielende	Wertung: Spielende