

# DAHSCHUR

## DIE ROTE PYRAMIDE

**Das Spiel von Pauli Haimerl**

# ÄGYPTEN

vor 4600 Jahren

Vater von Cheops

Cheops-Pyramide  
zählt zu den  
7 Weltwundern

Snofru -> Erfinder  
der Pyramide

# Snofru



**Erstmals typische  
Pyramiden-Form**

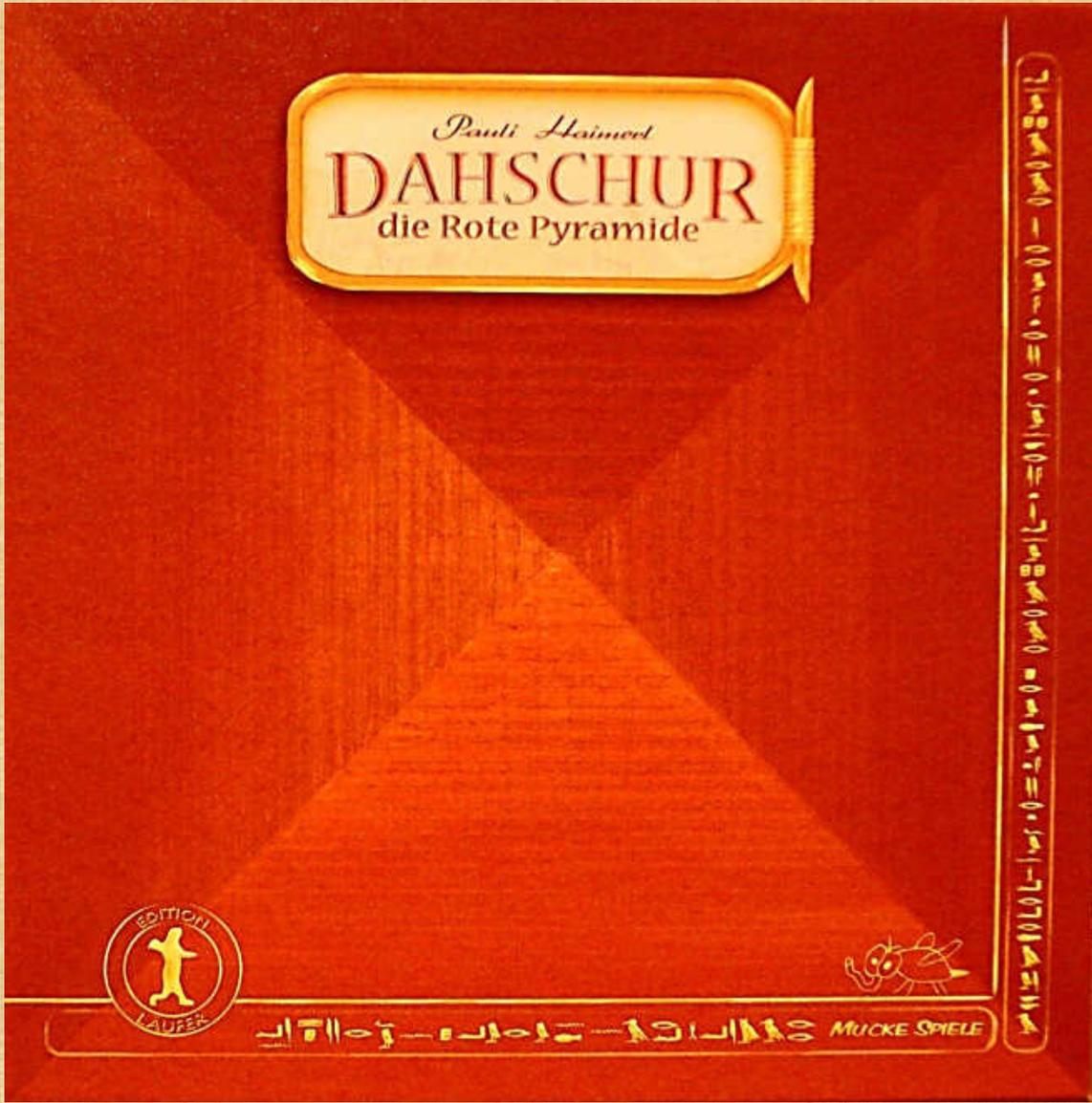
**Vorbild für den  
nachfolgenden  
Pyramidenbau**

**Kaum bekannt:  
früher in  
militärischem  
Sperrgebiet**



**Die Rote Pyramide  
von  
DAHSHUR**

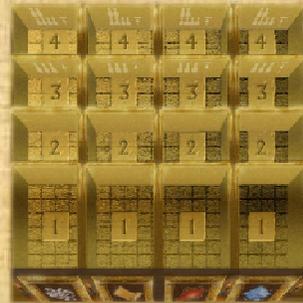
# Das Spiel



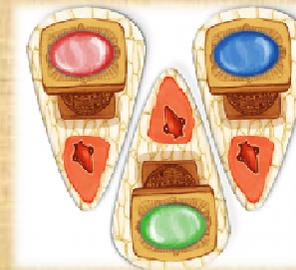
# Die Ausstattung



**Spielplan**



**Grabkammern**



**Marmorplatten**



**Stadtkarten**



**Spielmaterial**



**Beutel mit Edelsteinen**



**Angebotskarten**



**Spielanleitung**



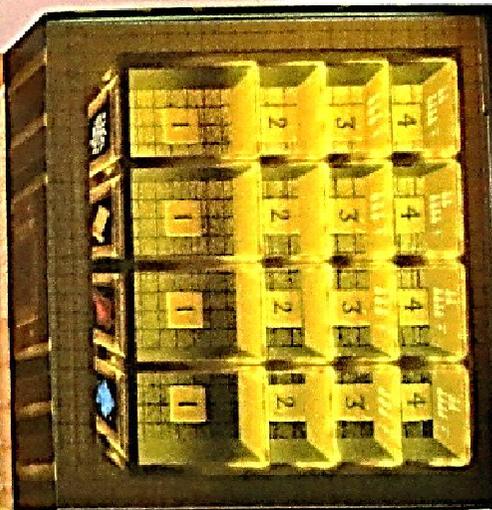
**Würfel**



**Startspielermarker**

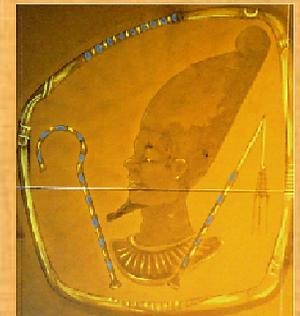


**Gold-/Silbermünzen**



# Die Spielidee

- **Pyramide ist fertig**
- **Neuer Großwesir gesucht**
- **Spieler sind Fürsten**
- **Bau der Prachtstraße**
- **Gold / Silber für Grabkammern**
- **Anerkennung vom Pharao**
- **Fürst mit größter Anerkennung wird  
Großwesir des Pharao**



# Der Spielablauf

- **Insgesamt: 4 Runden**
- **Pro Runde: 2 Phasen**
- **Phase 1: Aktionen der Fürsten**  
**Spielen und Nutzen der Karten**
- **Phase 2: Belohnungen und Stadttribut**  
**Auswerten der gespielten Karten**



# Der Aktionsmechanismus



- **Aktiver Spieler macht – NICHTS !**
- **Mitspieler : je 1 Karte**
- **Unterschiedliche Zahlen**
- **Pro Karte: 1 Aktion**

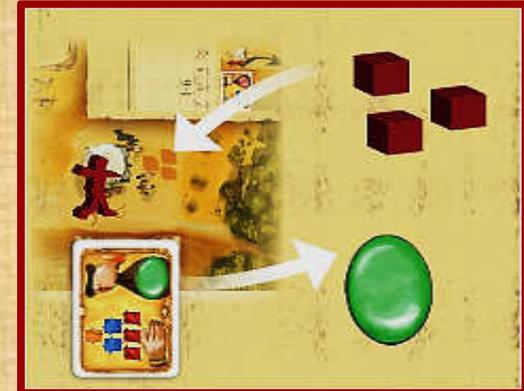
- **Besitzer erhält Karte zurück**
- **Offen auf dem Tisch**



# Die Aktionen



**MARKT**



**PRACHTSTRASSE**

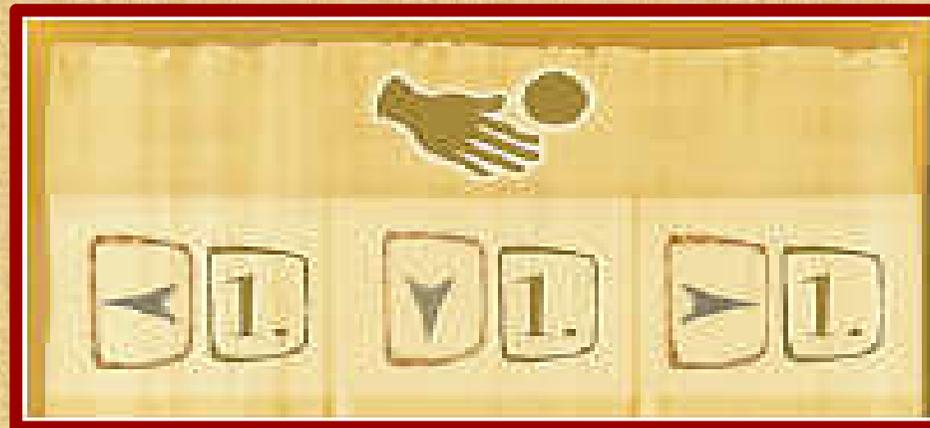


**PROZESSION**



# Der Belohnungsmechanismus

**3 Karten - 3 Positionen**



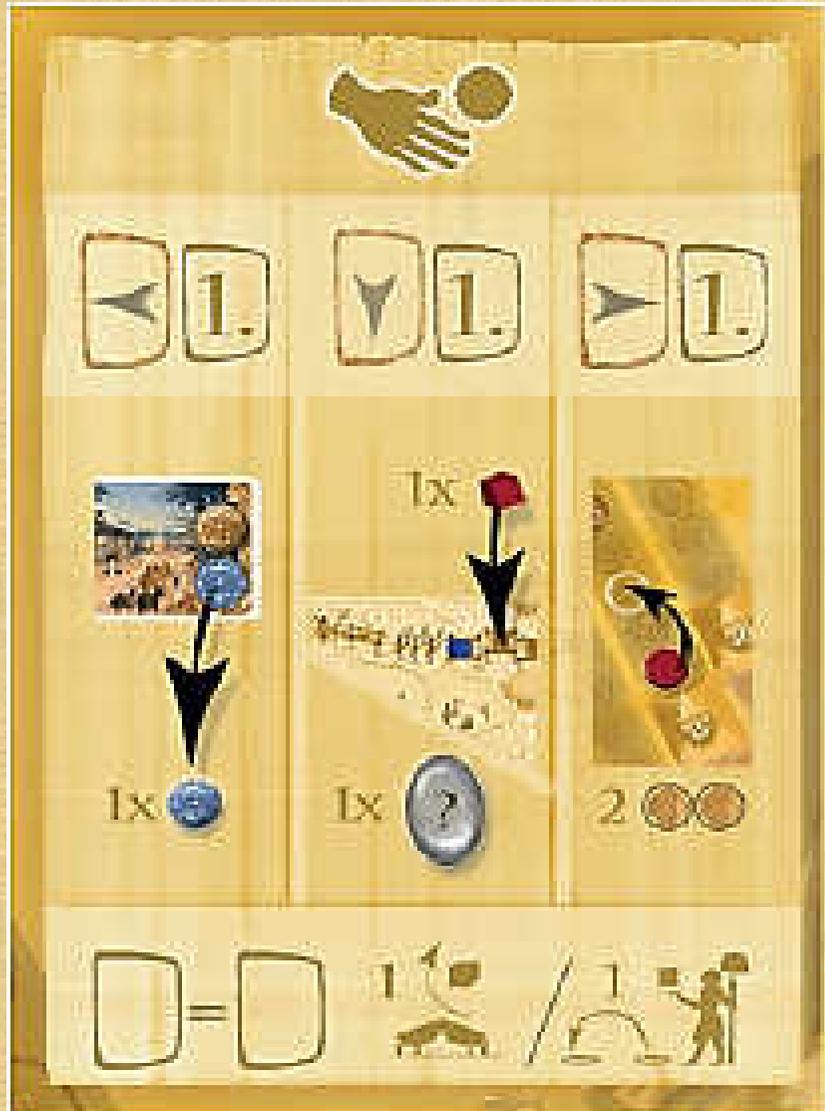
**LINKS      MITTE      RECHTS**



**Höchste Karte: Belohnung**

**Gleichstand: WÜRFEL**

# Die Belohnungen



**LINKS - 1 Silber**

**MITTE - Prozession  
oder  
1 Edelstein**

**RECHTS - 2 Anerkennung**

**Gleichstand : 1 Warenstein  
oder  
Prozession**

# Der Stadttribut



# Die Grabkammern



**1 Karte**

**Rundenende:**

**in die Grabkammer**

**2 Karten**

**auf die Hand**

# Das Spielende



**Jeder Spieler -> 4 Karten in Grabkammer**

**Letzte Anerkennungspunkte**

**Prozession bestimmt Reihenfolge**

**Gold/Silber auf gleiche Zahl**



# Der Autorenwettbewerb

- **120 Teilnehmer**
- **Karten - Mechanismus**
- **Siebertitel Strategiespiel**
- **Verleger: Harald Mücke**
- **Entwicklungszeit 2 Jahre**
- **Grafiker: Christian Opperer**
- **Messe Essen 2012**



**Mücke Spiele**

*Spielideen aus Autorenwettbewerben*

**D  
A  
N  
K  
E**

