

Pauli Haimert
DAHSCHUR
die Rote Pyramide

Spielanleitung

Spielidee

Pharao Snofru befiehlt die Rote Pyramide durch den Bau einer Prachtstraße und das Füllen der Grabkammern zu vollenden.

In diesem komplexen Strategiespiel nutzen die Spieler als Fürsten ihren begrenzten Einfluss, um dabei als Großwesir hervorzugehen. Über richtig eingesetzte Fürstenkarten und Warensteine kaufen die Spieler auf dem Markt Edelsteine, setzen diese beim Bau der Prachtstraße ein, schaffen sich gute Positionen für das Füllen der Grabkammern und können die Tribute der Nachbarstädte für sich nutzen – alles Möglichkeiten, direkt und/oder am Spielende entscheidend zu punkten.

Jedoch alleine sind diese Aufgaben nicht zu lösen!

Das Dilemma: Das eigene Aktionspotential hängt von den gewählten Fürstenkarten der Mitspieler ab - und diese verfolgen nun Mal ihre eigenen Ziele...

Wer am Schluss noch punkten will, muss nicht nur Opfergaben in der Prozession günstig platzieren, sondern im Spielverlauf Gold und Silber zusammentragen, um die Grabkammern auch füllen zu können - möglichst nur die eigenen, weil sonst die anderen Fürsten mitverdienen.

Wer am Ende die meisten Anerkennungspunkte gesammelt hat, gewinnt als neuer Großwesir das Spiel.

Spielvorbereitung

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 1 Stoffbeutel
- 3 x 12 Edelsteine
(Glassteine rot/grün/blau)
- 1 Spielregel
- 1 Startspielermarker Pharaos
- 4 x 1 Händler (Holzfigur)
- 4 x 10 Warensteine in den 4 Spielerfarben:
blau (Lapislazuli), rot (Tonwaren),
orange (Papyrus) und weiß (Myrrhe)
- 4 x 1 Anerkennungsmarker
(runde Scheibe)
- 4 x 6 Fürstenkarten (Wert je 1-6)
- 10 Stadtkarten (Zahlen von 6-15)
- 10 Goldscheiben
(gelb, Wert 4x 4, 3x 5, 3x 6)
- 10 Silberscheiben
(grau, Wert 2x 1, 4x 2, 4x 3)
- 24 Angebotskarten
- 24 Marmorplatten (Dreieckplättchen)

Vor dem 1. Spiel werden die gelben Scheiben mit je einer goldenen Zahl (vorne) und je einem goldenen Auge (hinten) beklebt. Genauso verfährt man mit den grauen Scheiben und den silbernen Aufklebern.

2.

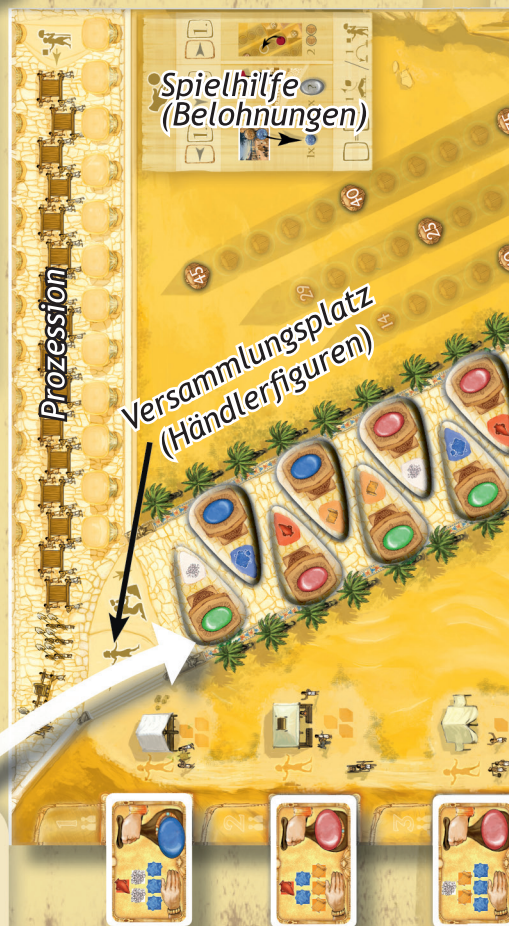
Der Startspieler wird ermittelt und erhält den Startspielermarker Pharaos.



1.

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Der Würfel und der Stoffbeutel mit allen Edelsteinen liegen neben dem Spielplan bereit.

Die Spielschachtel wird geöffnet an den Spielplan angelegt. Auf den Fehlboden wird die Grabkammer gelegt.

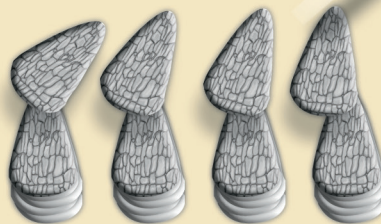


8.

Spielersymbol



Die Marmorplatten werden zunächst nach Spielersymbol sortiert und jeder Stapel verdeckt gemischt. Von jedem Stapel wird 1 Platte verdeckt genommen, diese miteinander gemischt und auf den Feldern der Prachtstraße (vom Versammlungsplatz ausgehend) offen nacheinander ausgelegt. Dies wird so oft wiederholt, bis alle Marmorplatten ausliegen.



3.

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:
1 Händler (kommt auf den Versammlungsplatz am Beginn der Marktstraße),
10 Warensteine, 1 Anerkennungsmarker (kommt auf das Feld 0 der Obelisken) und die Fürstengarten im Wert von 1 bis 6 (auf die Hand).



4.

Die Stadtkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan abgelegt. Hiervon werden 4 Stadtkarten gezogen und auf die 4 Stadtfelder offen platziert.



5.

Die Gold- und Silberscheiben werden verdeckt gemischt und bereitgelegt. Jede der 4 offen ausliegenden Stadtkarten erhält je 1 verdeckte Gold- und Silberscheibe.

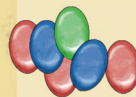


6.

Die Angebotskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Für jeden Marktstand wird 1 Karte gezogen und offen auf den Auslagebereich vor den Marktständen gelegt.

7.

Für jeden Marktstand wird aus dem Beutel 1 Edelstein gezogen. Er kommt auf das ovale Feld auf der Angebotskarte.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über 4 Runden.
Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

Phase 1: Aktionen der Fürsten
(Spielen und Nutzen der Fürstenkarten)

Phase 2: Belohnung der Fürsten
und Stadttribut
(Auswertung der Fürstenkarten)

PHASE 1:
Aktionen der Fürsten
(Spielen und Nutzen
der Fürstenkarten)



Die Mitspieler legen für den aktiven Spieler (am Anfang ist dies der Startspieler) reihum 1 ihrer Fürstenkarten (1 bis 6) offen auf 1 beliebiges Feld der Fürstengabe. Die Fürstenkarten auf diesen Feldern müssen immer **verschiedene** Werte aufzeigen.



Sollte (gegen Spielende) ein Spieler nur noch Werte von hier bereits ausliegenden Fürstenkarten auf der Hand halten,

zeigt er seine Karten den Mitspielern und spielt 1 beliebige von diesen.

Der aktive Spieler hat jetzt **3 Aktionen** zur Verfügung. Für jede Aktion wählt der aktive Spieler 1 beliebige Fürstenkarte von den Feldern der Fürstengabe und gibt sie dem Besitzer zurück. **Dieser legt die Fürstenkarte offen vor sich auf dem Tisch ab.**

Jede Fürstenkarte vom Feld der Fürstengabe erlaubt 1 beliebige Aktion aus den Bereichen: **Markt, Prachtstraße und/oder Prozession.**

Die Übersicht auf dem Spielplan zeigt die 3 möglichen Aktionen (☉), die ein Spieler in beliebiger Reihenfolge (auch mehrmals in seinem Zug) durchführen kann:



Markt



Der aktive Spieler hat die Wahl zwischen Edelsteinkauf oder Warenrücknahme:

a) Edelsteinkauf: Dazu zieht er seinen Händler **bis zu** so viele Schritte (Marktstände) weit in eine beliebige Richtung, wie die Zahl auf der Fürstenkarte angibt. Geht er weniger Schritte als angegeben, verfallen die überzähligen Schritte.

Anfangs startet der Händler auf dem Versammlungsplatz und zieht auf der Straße von Marktstand zu Marktstand. Der Versammlungsplatz wird nicht mehr betreten. Mehrere Händler dürfen bei einem Marktstand stehen.

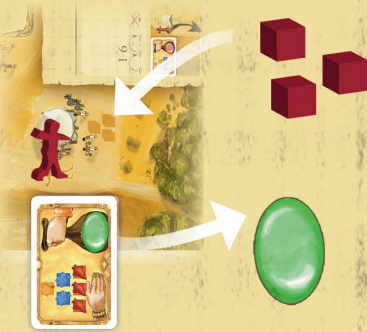


= max. 4 Schritte



Wichtig: Der Händler darf während 1 Aktion nicht umkehren. Erreicht er den letzten Marktstand der Straße, muss er dort stehen bleiben und kann erst mit einer neuen Fürstenkarte in die andere Richtung gezogen werden.

Der aktive Spieler kann den Edelstein erwerben, der bei dem erreichten Marktstand ausliegt. Bei jedem Marktstand liegt eine Angebotskarte mit 3 verschieden(farbig)en Preisen aus. Will der Spieler den Edelstein, zahlt er 1-3 Warensteine entsprechend seiner Spielerfarbe auf der Angebotskarte. Der aktive Spieler nimmt die geforderte Zahl seiner Warensteine aus seinem Vorrat und legt sie auf den dazugehörigen Marktstand. Er nimmt sich den Edelstein von der Angebotskarte und legt ihn offen vor sich ab:

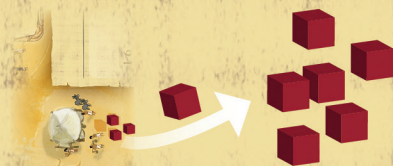


Der aktive Spieler kann einen Edelstein **nur** erwerben, wenn sich

1. der Händler mind. um 1 Marktstand bewegt hat.
 2. auf der Angebotskarte beim Marktstand auch Warensteine seiner Spielerfarbe gefordert sind.
 3. genügend Warensteine seiner Farbe in seinem Vorrat befinden.
- Nach dem Kauf wird sofort die Angebotskarte abgelegt und eine neue vom Nachziehstapel gezogen. Ist dieser aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bereitgelegt. Aus dem Stoffbeutel wird ein neuer Edelstein auf die Angebotskarte gelegt.

oder

b) Warensteinrücknahme: Der aktive Spieler nimmt für eine Fürstenkarte 1 seiner Warensteine von einem beliebigen Marktstand zurück in seinen Vorrat.



Prachtstraße

Jeder Spieler darf beliebig viele Edelsteine sammeln. Mit der Aktion einer Fürstenkarte kann der aktive Spieler 1 **bis max. 4** seiner Edelsteine auf der Prachtstraße einsetzen (**unabhängig** von der Zahl auf der Fürstenkarte). Dabei werden die Edelsteine auf die Säulen der Prachtstraße vom Versammlungsplatz ausgehend in Pfeilrichtung eingesetzt. **Es darf keine Marmorplatte ausgelassen werden.** Auf der Säule der Marmorplatte ist der Edelstein abgebildet, der hier einzusetzen ist (grün=Smaragd/rot=Rubin/blau=Saphir).



Vor dem Einsetzen der Edelsteine (oder auch ohne Edelsteine einzusetzen) darf bei dieser Aktion einmalig 1 beliebige Marmorplatte mit 1 anderen beliebigen Marmorplatte ausgetauscht werden. Allerdings dürfen diese noch nicht mit Edelsteinen besetzt sein. Die Zahl auf der Fürstenkarte gibt an, wie weit diese höchstens entfernt sein darf (der Abstand darf aber auch geringer sein):



= max. 5
Platten
Abstand



Für das Einsetzen von Edelsteinen auf der Prachtstraße erhält der aktive Spieler sofort Anerkennungspunkte (AP):

1 Edelstein	2 AP
2 Edelsteine	4 AP
3 Edelsteine	6 AP
4 Edelsteine	10 AP

Der Anerkennungsmarker des aktiven Spielers wird entsprechend auf der Leiste der Obelisken vorgesetzt. Übersteigt der Anerkennungsmarker den Wert 14 (oder 29) auf der Leiste der Obelisken, wechselt er sofort in die nächsthöhere Leiste der Obelisken.



1 Edelstein wurde verbaut, der aktive Spieler erhält 2 Punkte.

Auch die Mitspieler punkten. **Hierfür sind auf jeder Marmorplatte die unterschiedlichen Spielerfarben/-symbole abgebildet.**

Abhängig von der Reihenfolge beim Einsetzen der Edelsteine auf die Marmorplatten durch den aktiven Spieler erhalten **die Mitspieler folgende AP:**

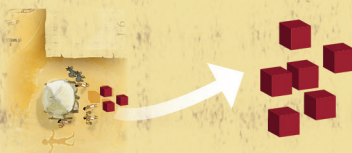
- Erster eingesetzter Edelstein**
= 1 AP für den Mitspieler
- Zweiter eingesetzter Edelstein**
= 2 AP für den Mitspieler
- Dritter eingesetzter Edelstein**
= 3 AP für den Mitspieler
- Vierter eingesetzter Edelstein**
= 4 AP für den Mitspieler

Der Anerkennungsmarker der Mitspieler wird entsprechend auf der Leiste der Obeliskens vorgesetzt:



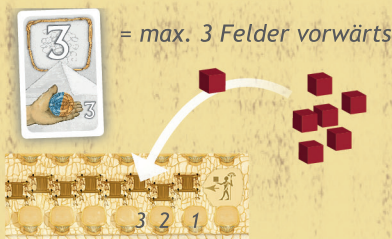
Setzt der aktive Spieler 1 Edelstein auf 1 Marmorplatte mit eigener Farbe/Symbol ein, erhält er **keine** zusätzlichen AP.

Stattdessen nimmt er sich für **jeden** so eingesetzten Edelstein von 1 beliebigen Marktstand jeweils **alle seine** Warensteine. Diese kommen zurück in seinen Vorrat. Sie stehen ihm ab sofort wieder zur Verfügung:



Prozession

Mit der Aktion einer Fürstenkarte kann der aktive Spieler aus seinem Vorrat einen seiner Warensteine als Opfergabe nehmen und ihn **um bis zu** so viele Felder auf der Prozession in Pfeilrichtung voranziehen, wie auf der Fürstenkarte angegeben. Befinden sich in der Prozession bereits eine oder mehrere seiner Opfergaben, kann der aktive Spieler wählen, ob er **einen** von diesen weiterbewegt oder **einen neuen Warenstein als Opfergabe** vom Vorrat auf die Felder der Prozession zieht:



Wichtig: Auf jedem Feld darf nur max. 1 Opfergabe (egal welche Farbe) stehen. **Bereits besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt.** Wird das vorderste Feld (beim Versammlungsort) erreicht oder sind vordere Felder besetzt, verfallen überzählige Schritte.

Hat der aktive Spieler keinen Warenstein in seinem Vorrat, kann er nur 1 seiner Opfergaben in der Prozession bewegen.

Opfergaben, die bereits in der Prozession stehen, können nicht zurückbewegt und nicht von den Feldern weggenommen werden.

Wechsel des aktiven Spielers

Hat der aktive Spieler alle 3 Fürstenkarten abgehandelt und an die Mitspieler zurückgegeben, wird der linke Nachbar aktiver Spieler.

Die Mitspieler legen nun reihum 1 Fürstenkarte aus ihrer Hand in das Feld Fürstengabe. Der aktive Spieler führt seine Aktionen wie oben beschrieben durch. Auf diese Weise wird jeder Spieler 1 Mal aktiver Spieler in einer Runde.

Erhält ein Mitspieler die zweite Fürstenkarte vom aktiven Spieler zurück, legt er auch diese offen vor sich ab. Sie muss **rechts neben** die erste offen ausliegende Fürstenkarte platziert werden. Die dritte Fürstenkarte, die er zurückerhält, legt er wieder offen **rechts** neben die zwei ausliegenden Fürstenkarten:



Wichtig: Die Reihenfolge der ausliegenden Fürstenkarten darf zu keiner Zeit verändert werden.

War jeder Spieler 1 Mal aktiver Spieler und liegen bei jedem Spieler 3 Fürstenkarten aus, kommt es zur Phase 2 (Belohnung der Fürsten und Stadttribut).

PHASE 2: Belohnung der Fürsten und Stadttribut (Auswertung der Fürstenkarten)



Die vor den Spielern ausliegenden Fürstenkarten werden nun miteinander verglichen. Zunächst bringt jeweils die **höchste offen ausliegende Fürstenkarte** auf den verschiedenen Positionen (linke/mittlere/rechte) dem Spieler eine **Belohnung**.

Anschließend kann der Spieler noch die **Gesamtsumme aller 3 Fürstenkarten** für den **Stadttribut** nutzen.

A) Belohnungen



1. Belohnung (Fürstenkarte links)

Der Spieler, dessen Fürstenkarte auf der **linken Position den höchsten Wert** aufweist, wählt eine **verdeckte Silberscheibe** von einer der 4 offen ausliegenden Stadtkarten.

Er legt diese verdeckt in seinen Vorrat (Gold- und Silberscheiben im eigenen Vorrat darf der Spieler jederzeit ansehen).

2. Belohnung (Fürstenkarte mittig)

Der Spieler, dessen Fürstenkarte auf der **mittleren Position den höchsten Wert** aufweist, wählt aus 2 möglichen Belohnungen:

a) Er setzt einen Warenstein von seinem Vorrat oder eine seiner Opfergaben in der

Prozession auf das **vorderste freie Feld** der Prozession beim Versammlungsplatz.
oder

b) Er nimmt sich 1 Edelstein **seiner Wahl** aus dem Stoffbeutel.

3. Belohnung (Fürstenkarte rechts)

Der Spieler dessen Fürstenkarte auf der **rechten Position den höchsten Wert** aufweist, erhält sofort **2 AP** auf der Leiste der Obelisken.

Gleichstandsregelung



Haben mehrere Spieler die höchste Fürstenkarte auf einer Position, **entscheidet der Würfel**.

Die am Gleichstand beteiligten Spieler würfeln (bis zu einem eindeutigen Ergebnis). Der Spieler mit dem höchsten Würfelwert gewinnt den Gleichstand und erhält jeweils die oben beschriebene Belohnung. Mitspieler mit dem niedrigeren Würfelwert **haben die Wahl**:

a) Sie setzen (vom Startspieler aus) 1 Warenstein von ihrem Vorrat auf das erste **freie Feld** der Prozession ein oder ziehen 1 ihrer Opfergaben um 1 Feld in der Prozession voran.

oder

b) Sie nehmen sich 1 eigenen Warenstein von 1 beliebigen Marktstand zurück in ihren Vorrat.

B) Stadttribut (Gesamtsumme der 3 Fürstenkarten)

Nachdem die Belohnungen abgeschlossen sind, werden die Stadttribute ermittelt:

Jeder Spieler errechnet die **Gesamtsumme seiner 3 ausliegenden Fürstenkarten**.

Entspricht diese einer der Zahlen auf den offen ausliegenden Stadtkarten, darf der Spieler (falls vorhanden) die **Gold- oder Silberscheibe** dieser Stadt verdeckt in seinen Vorrat legen:



Liegt keine Scheibe mehr auf der Stadtkarte, geht der Spieler leer aus.

Gleichstandsregelung



Haben mehrere Spieler die gleiche Gesamtsumme, **entscheidet der Würfel**. Die am Gleichstand beteiligten Spieler würfeln (bis zu einem eindeutigen Ergebnis).

Der Spieler mit dem höchsten Würfelwert gewinnt den Gleichstand und darf sich eine Scheibe dieser Stadt auswählen.

Der Spieler mit dem zweithöchsten Würfelwert **nimmt sich (falls vorhanden) die verbliebene Scheibe**.

Ist keine Scheibe mehr vorhanden, hat dieser Spieler und alle Mitspieler, die beim Würfeln verloren haben, **die Wahl**:

a) Sie setzen (vom Startspieler aus) 1 Warenstein von ihrem Vorrat auf das erste **freie** Feld der Prozession ein oder ziehen 1 ihrer Opfergaben um 1 Feld in der Prozession voran.

oder

b) Sie nehmen sich 1 eigenen Warenstein von 1 beliebigen Marktstand zurück in ihren Vorrat.

Die frei gewordenen Stadtfelder werden mit neuen Stadtkarten vom Nachziehstapel aufgefüllt. **Nur auf diese** kommen sofort verdeckt je 1 Gold- und 1 Silberscheibe. Die anderen Stadtkarten verbleiben auf ihren Stadtfeldern. Sie werden **nicht** neu befüllt.

Der Startspielermarker Pharao wechselt zum linken Nachbarn. Er beginnt die neue Runde als aktiver Spieler, für den die Mitspieler eine Fürstenkarte spielen.

Das Spiel geht insgesamt über 4 Runden. **Jeder Spieler ist 1 Mal Startspieler.**

Er erhält auf der Leiste der Obelisken AP in Höhe der gesetzten Scheibe. Wird die Scheibe auf eine eigene Fürstenkarte eingesetzt, passiert nichts weiter.

Wird aber die Scheibe auf eine Fürstenkarte eines Mitspielers eingesetzt, erhält dieser Mitspieler **2 AP** für eine eingesetzte **Goldscheibe** oder **1 AP** für eine eingesetzte **Silberscheibe**.

Die Reihenfolge der Opfergaben in der Prozession bestimmt die weitere Reihenfolge beim Einsetzen von gesammelten Gold- oder Silberscheiben.

Rundenabschluss

Zum Abschluss der Runde wählt jeder Spieler ausgehend vom Startspieler **1 seiner 3 offen ausliegenden Fürstenkarten**. Diese legt er in Runde 1-4 jeweils in die der Runde entsprechenden Grabkammer (1-4) über der Tür mit seinem Spielsymbol. (Hier dürfen auch Fürstenkarten mit demselben Wert gewählt werden). Die beiden anderen Fürstenkarten kommen zurück auf die Hand:



Stadtkarten ohne Gold- und Silberscheiben werden offen neben dem Spielplan abgelegt.

Ende des Spieles

Die letzte Runde endet sofort, sobald jeder Spieler die 4. Fürstenkarte in eine Grabkammer der Pyramide gelegt hat. Nun werden die Grabkammern geöffnet: Die Spieler versuchen, ihre gesammelten Gold- und Silberscheiben in den Grabkammern einzulagern. Der Spieler, dessen Opfergabe in der Prozession am weitesten vorne steht, wählt **als erster** 1 seiner gesammelten Gold- oder Silberscheiben.

Stimmt die Zahl auf dieser Scheibe mit der Zahl auf einer Fürstenkarte in einer Grabkammer überein, darf der Spieler die Scheibe offen auf das runde Symbol der entsprechenden Fürstenkarte legen.



Pro Opfergabe darf immer nur 1 Gold- oder 1 Silberscheibe eingesetzt werden.

Gibt es keine passenden Fürstenkarten mehr in den Grabkammern der Pyramide oder hat ein Spieler keine Opfergaben mehr in der Prozession, kann dieser Spieler seine restlichen Gold- und Silberscheiben nicht mehr einsetzen. Deren Wert verfällt.

Das Spiel endet, sobald keine Gold- und Silberscheiben mehr von den Spielern eingesetzt werden können.

Hat ein Spieler nun noch Edelsteine in seinem Vorrat, erhält er noch **pro Edelstein 1 AP**.

Der Spieler mit den meisten AP wird zum Großwesir ernannt und gewinnt somit das Spiel.

Gleichstandregelung zu Spielende:

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Warensteinen in seinem Vorrat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, teilt der Pharao das Amt des Großwesirs auf beide auf. Es gibt 2 Sieger.

Ergänzungen

(bei 3 Spielern)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler zieht **2 Edelsteine** aus dem Stoffbeutel und legt sie vor sich ab.

Anerkennungsmarker, Händler, Warensteine und Marmorplatten der nicht gewählten Farbe verbleiben in der Schachtel. Die **Fürstenkarten der nicht gewählten Farbe** werden gemischt und verdeckt **als neutrale Farbe** neben den Spielplan bereitgelegt.

Spielablauf

Das Spiel verläuft **über 3 Runden**. **Bevor** die Mitspieler die Fürstenkarte für

Stadttribute: Tipp

Die ausliegenden **Stadt-karten** sollten bei der Planung der zu spielenden Fürstenkarten als Fürstengabe an den aktiven Spieler **von Anfang an** beachtet werden. Es ist von Vorteil hier möglichst flexibel zu bleiben, um sich Gold- oder Silberscheiben zu sichern, die am Spielende zusätzliche AP bringen.

Alle Kombinationsmöglichkeiten für die einzelnen Stadttribute.



Stadttribut	Kombination 1	Kombination 2	Kombination 3
6	1-2-3		
7	1-2-4		
8	1-2-5	1-3-4	
9	1-2-6	1-3-5	2-3-4
10	1-3-6	1-4-5	2-3-5
11	1-4-6	2-4-5	2-3-6
12	1-5-6	2-4-6	3-4-5
13	2-5-6	3-4-6	
14	3-5-6		
15	4-5-6		

den aktiven Spieler in die Fürstengabe legen, wird von den neutralen Fürstenkarten die oberste Karte gezogen und offen in ein Feld der Fürstengabe gelegt.

Hat der aktive Spieler 1 Aktion mit der neutralen Fürstenkarte ausgeführt, wird diese **neben** den Nachziehstapel abgelegt. Sie ist für die Vergabe von Belohnungen ohne Bedeutung.

Die dritte Fürstenkarte von jedem Spieler kommt nicht in die Fürstengabe. Diese legt (vom Startspieler ausgehend) **jeder Spieler** (rechts neben seine 2 bereits ausliegenden Fürstenkarten) **offen vor sich ab**. Dabei dürfen aber wie-

der nur Fürstenkarten mit unterschiedlichen Werten gespielt werden.

Es kommen keine neutralen Fürstenkarten in die Grabkammern.

Beim **Wechsel** des Startspielers werden **alle** neutralen Fürstenkarten **neu gemischt** und als Nachziehstapel für die neue Runde bereitgelegt.

Ende des Spieles

Die letzte Runde endet sofort, sobald jeder Spieler die **3. Fürstenkarte** in eine Grabkammer der Pyramide gelegt hat.

Expertenvariante (bei 2 Spielern)

Achtung: Es ist empfehlenswert vor der 2er Variante einige Partien mit 3 oder 4 Spielern zu spielen.

Spielvorbereitung

Es werden **nur 3 Stadtkarten** ausgelegt.

Jeder Spieler zieht **2 Edelsteine** aus dem Stoffbeutel und legt sie vor sich ab.

Anerkennungsmarker, Händler und Warensteine der beiden nicht gewählten Farben verbleiben in der Schachtel. Die **Fürstenkarten einer nicht gewählten Farbe** werden gemischt und verdeckt **als neutrale Farbe** neben den Spielplan bereitgelegt. Die Marmorplatten dieser neutralen Farbe verbleiben in der Schachtel.

Die Marmorplatten der anderen nicht gewählten Farbe werden mit den Marmorplatten der beiden Spieler auf der Prachtstraße verteilt.

Die **Fürstenkarten dieser Farbe** werden als so genannte **MARKTFÜRSTENKARTEN** vom Versammlungsplatz ausgehend so auf die Marktstände verteilt, dass die Zahl auf dem Spielplan mit der Zahl auf der Marktfürstenkarte übereinstimmt.

Auf jede Marktfürstenkarte kommt eine Angebotskarte mit einem Edelstein aus dem Stoffbeutel:



Spielablauf

Das Spiel verläuft über **4 Runden**. Jeder Spieler ist **2 Mal** Startspieler.

Bevor der Mitspieler seine Fürstenkarte für den aktiven Spieler in die Fürstengabe legt, wird von den neutralen Fürstenkarten die oberste Karte gezogen und offen in ein Feld der Fürstengabe gelegt.

Hat der aktive Spieler 1 Aktion mit der neutralen Fürstenkarte ausgeführt, wird diese **neben** den Nachziehstapel abgelegt. Sie ist für die Vergabe von Belohnungen ohne Bedeutung.

Erwirbt ein Spieler im Markt einen Edelstein, **darf er zusätzlich** die darunter liegende Marktfürstenkarte in die Fürstengabe legen. **Dabei müssen wieder alle 3 Fürstenkarten unterschiedliche Werte aufzeigen.**

Das gilt auch, wenn bereits Fürstenkarten **vor Aufnahme der Marktfürstenkarte** verbraucht wurden. Sonst darf die Marktfürstenkarte **nicht** genommen werden und der Spieler erhält nur den Edelstein.

Ein Spieler darf in seinem Zug **maximal 1 Marktfürstenkarte** nehmen. Nur durch Aufnahme einer Marktfürstenkarte erhält der Spieler eine 3. Aktion.

Verwendet der Spieler eine Marktfürstenkarte aus der Fürstengabe, legt er diese auf die entsprechende Position **vor sich**

auf den Tisch. Sie zählt für Belohnungen und Stadttribut. (Hier ist es möglich, dass die Zahl einer Fürstenkarte und einer Marktfürstenkarte doppelt vorkommt).

Die dritte Fürstenkarte von jedem Spieler kommt nicht in die Fürstengabe. Diese legt (vom Startspieler ausgehend) **jeder Spieler** (rechts neben seine 2 oder 1 bereits ausliegenden Fürstenkarten) **offen vor sich ab**.

Dabei dürfen aber wieder nur Fürstenkarten mit unterschiedlichen Werten gespielt werden.

Sollte ein Spieler keine Marktfürstenkarte vor sich liegen haben, kann er nur an der Verteilung der **ersten beiden** Belohnungen und beim Stadttribut teilnehmen. Neutrale Fürstenkarten und Marktfürstenkarten kommen nicht in die Grabkammern.

Beim Wechsel des Startspielers werden alle neutralen Fürstenkarten neu gemischt und als Nachziehstapel für die neue Runde bereitgelegt. Von den Spielern genommene Marktfürstenkarten werden zurück auf ihren Platz im Markt gelegt.

Ende des Spieles

Die letzte Runde endet sofort, sobald jeder Spieler die 4. Fürstenkarte in eine Grabkammer der Pyramide gelegt hat.

Hinter den Kulissen

Der Autor... Pauli Haimerl



Foto: © Pauli Haimerl

Ich bin ein waschechter Oberpfälzer – 1961 in Cham/Oberpfalz, dem Tor zum Bayerischen Wald, geboren und lebe in der Stadt am Regenbogen schon immer nach dem Grundsatz: NUR SPIELEN IST SCHÖNER. Ich bin studierter Betriebswirt und arbeite als Ver-

triebsinspektor beim Mittelbayerischen Zeitungsverlag. Meine freie Zeit genieße ich bei gemeinsamen Spielabenden mit meiner Frau und meinen Freunden.

Spieleerfinden ist eine alte Leidenschaft, der ich mich in den vergangenen Jahren intensiver gewidmet habe.

Ich freue mich, dass eine meiner Ideen durch den MÜCKE - SPIELE Autorenwettbewerb die Chance erhalten hat, veröffentlicht zu werden und wünsche euch allen viele unterhaltsame und spannende Spielerunden mit DAHSCHUR - die Rote Pyramide!!!

...noch auf ein Wort des Autors

Mein größter Dank gilt meiner lieben Frau **NELA**, die mich in meiner Arbeit an DAHSCHUR immer positiv unterstützt, sehr gut beraten und konstruktiv mitgearbeitet hat. Ohne deine unermüdliche Hilfe wäre DAHSCHUR nicht entstanden 😊 .

Großen Dank an **Tini Thom** für seine Geduld und Zuversicht in den zahlreichen Testspielen.

Vielen Dank natürlich an die **Testspieler**:

Ursula Hildebrandt, Andreas Bambauer, Maja und Rüdiger Dorn, Agnes, Rudi und Christian Haimerl, Martina und Hubert Zeller, Michaela und Erwin Strasser, Sabine und Clement Hunger, Steffi Drexler, Jürgen Winter und an den Deggen-dorfer Spieletreff.

Ebenso herzlichen Dank an **Christian Opperer**. Die Vielzahl deiner kreativen Ideen haben DAHSCHUR sein besonderes Flair verliehen!

Und ganz besonderen Dank an **Harald Mücke** für die vielen richtigen Entscheidungen - ganz in meinem Sinne.

Es war schön an der Entwicklung des Spieles so intensiv teilhaben zu dürfen.

Der Illustrator... Christian Opperer



Foto: © Sepp Weisleitner

Geboren 1981, spielt in Freizeit und Beruf: als Vater, Pädagoge, Spielerklärer und freischaffender Illustrator. Lebt und arbeitet am Stadtrand von Innsbruck (Tirol/Österreich).

Von ihm illustrierte Spiele: **Christian Opperer im Netz:**

Schinderhannes (Clicker)
Bulldog (Clicker)
Essence (Edition Essentia)
Dahschur (Mücke Spiele)
Lokus (Staupe Spiele/ NSV)

www.christianopperer.com
www.spiellu.com





Diese Spielplanerweiterung ergänzt den Markt durch einen zusätzlichen speziellen Handelspunkt zum Tausch von Edelsteinen, zum gezielten Erwerb von Aktionspunkten und zur besseren Positionierung bei Gleichstandswertungen – alles Möglichkeiten, den Einfluss der Spieler auf ihre Aktionen taktisch zu erhöhen.

Offizielle Erweiterung zu



Für noch mehr Taktik!

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL:

- 1 Holzfigur „Feluke“
- 1 Spielplanerweiterung

Erhältlich ab Oktober 2012!



„DAHSCHUR - DIE ROTE PYRAMIDE“ ist Teil der Edition Läufer, in der Spielideen veröffentlicht werden, die aus einem Autorenwettbewerb bei www.spielmaterial.de hervorgegangen sind.

Mehr Infos zu den Spielen dieser Edition:

