

# CAIRO

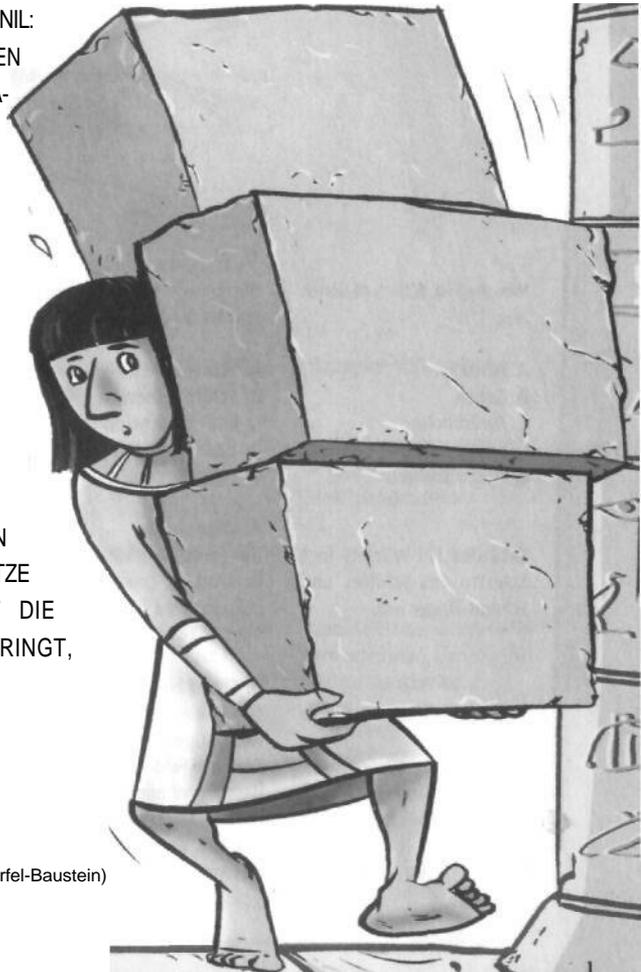
DER SCHNIPSIGE GESCHICKLICHKEITSSPASS VON  
GÜNTER BURKHARDT FÜR 2 - 5 SPIELER AB 8 JAHREN

STARKE BAUTÄTIGKEIT AM NIL:  
EHRGEIZIGE LIEFERANTEN BRINGEN  
IHRE BAUSTEINE ZU DEN LUKRA-  
TIVSTEN PYRAMIDEN-BAU-  
PLÄTZEN UND VERSUCHEN,  
DORT DIE MEISTEN STEINE  
ANZULIEFERN. DIE IMPO-  
SANTEN STEINE WERDEN  
**VON DEN STOLZEN NIL-**  
**SCHIFFEN AN LAND KATA-**  
**PULTIERT.**

FINGEROESCHICK UND EINE  
CLEVERE TAKTIK SIND VON-  
NÖTEN, UM DIE BAUSTEINE VON  
DEN SCHIFFEN AUF DIE BAUPLÄTZE  
ZU BEFÖRDERN. WER DORT DIE  
MEISTEN BAUSTEINE UNTERBRINGT,  
GEWINNT DAS SPIEL.

## INHALT

- Spielplan
- 5 Schiffe in 5 Farben
- 85 Bausteine in 5 Farben  
(pro Spieler: 15 kleine, 1 großer, 1 Würfel-Baustein)  
Nil-Würfel



## ZIEL

Ziel: Siegpunkte

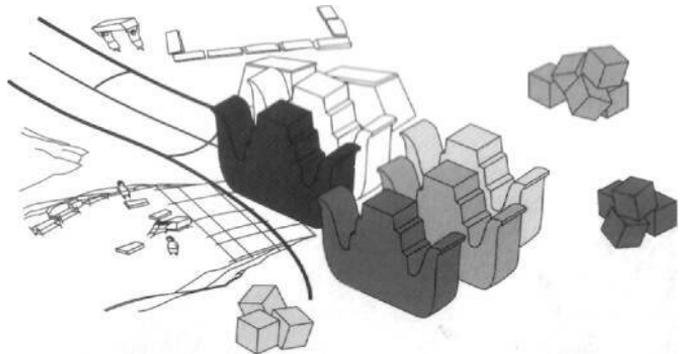
Wer bei der Wertung am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt und ist der beste Baumeister vom Nil. Siegpunkte gibt es in Mehrheiten auf den einzelnen Pyramiden-Bauplätzen und zwar sowohl für den ersten als auch für den zweiten Platz jedes Bauplatzes.

## VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält alle Bausteine einer Farbe.

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt das Nil Delta mit diversen Pyramiden-Bauplätzen.

Jeder Spieler legt die 17 Bausteine einer Farbe vor sich ab. Dies ist der eigene Vorrat zum Schnipsen. Sein Schiff stellt jeder Spieler auf das Startfeld.



## SPIELABLAUF

Wer dran ist, führt 5 Aktionen

Der jüngste Schnipser beginnt, danach folgen die anderen reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen nacheinander aus:

- A. Würfeln
- B. Ziehen
- C. Zurückholen
- D. Schnipsen
- E. Pyramidenbau

- A. Würfeln
- B. Schiff ziehen
- C. Evtl. Bausteine zurück an Bord holen (nur auf dem Rückweg)
- D. Bausteine schnipsen
- E. Evtl. Pyramide(n) errichten

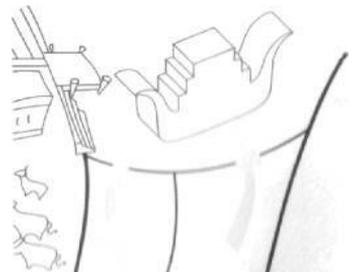
Zahl des Nil-Würfels legt Schritte des Schiffes und Schnips-Fingerfest.

A. Würfeln  
Der Spieler würfelt mit dem Nil-Würfel (die farbigen Würfel werden nur als Bausteine benutzt). Die gewürfelte Zahl gibt an, um wie viele Felder das Schiff auf dem Nil entlang gezogen wird (Aktion B) und mit welchem Finger der Spieler seine Bausteine schnipsen muss (Aktion D).

Schiff in Pfeilrichtung ziehen

B. Schiff ziehen  
Der Spieler zieht sein Schiff um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung weiter. Besetzte Felder werden übersprungen, so dass immer nur ein Schiff pro Spielfeld auf dem Nil fährt. Ist das Schiff an einem Ende des Nils angekommen, fährt es auf der anderen Nil-Seite wieder zurück.

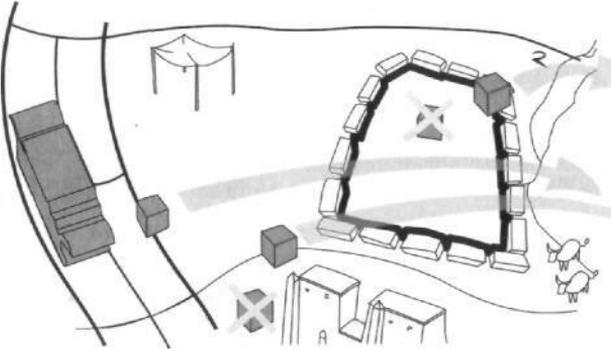
Die hellblauen Wellenlinien auf dem Nil spielen nur bei der Schlusswertung eine Rolle



### C, Bausteine zurück an Bord holen

Bausteine dürfen nur auf dem Rückweg zurück zum Startfeld an Bord geholt werden.

Befinden sich im zugehörigen Wüstenbereich (rechts und links von seinem Schiff) eigene Bausteine, so darf der Spieler sie jetzt zurück in seinen Vorrat nehmen.

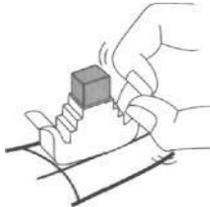


Bausteine aus dem zugehörigen Wüstenbereich zurückholen (nur „brennende“ und nicht auf Bauplätzen liegende Steine).

Der Spieler darf auch „brennende“ Bausteine zurückholen - das sind Steine, die auf einer Begrenzungslinie - zwischen Wüstenbereichen, Nil oder einem Bauplatz - liegen. Bausteine, die ganz auf einem Bauplatz liegen, darf der Spieler nicht zurückholen.

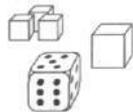
### D. Bausteine schnipsen

Solange der Spieler Bausteine in seinem Vorrat hat, muss er versuchen, sie von seinem Schiff aus auf die Bauplätze zu schnipsen. Ist der Vorrat aufgebraucht, nimmt der Spieler sein Schiff sofort vom Spielplan und das Spiel ist für ihn beendet.



Zum Schnipsen muss der Spieler entscheiden, welche seiner Bausteine er schnipsen möchte. Er kann zwischen folgenden 3 Möglichkeiten wählen:

- 3 kleine Bausteine oder
- den großen Baustein oder
- den Würfel-Baustein



Bausteine schnipsen:

- 3 kleine Bausteine oder
- großen Baustein oder
- Würfel-Baustein

Möchte der Spieler 3 kleine Bausteine schnipsen, hat aber nur noch 1 oder 2 kleine Bausteine im Vorrat, muss er diese 1 oder 2 schnipsen.

Nun legt er die ausgewählten Bausteine einzeln nacheinander zum Schnipsen auf sein Schiff. Dabei bestimmt die eben gewürfelte Augenzahl (Aktion A), mit welchem Finger geschnipst werden muss:

Vom Schiff aus mit dem Finger schnipsen, den der Nil-Würfel vorschreibt.



- 1 - mit dem Daumen
- 2 - mit dem Zeigefinger
- 3 - mit dem Mittelfinger
- 4 - mit dem Ringfinger
- 5 - mit dem kleinen Finger
- 6 - Freie Auswahl des Fingers

- Art zu schnipsen frei
- Fallen Bausteine vom Spielplan oder in den Nil, kommen sie aus dem Spiel.
- Strafe für ein umgestoßenes Schiff: 1 Baustein in die Schachtel
- Veränderungen durch Schnipsen werden nicht rückgängig gemacht,

Dabei müssen die Spieler beachten:

- Die Art zu schnipsen kann jeder Spieler frei wählen.
- Bausteine, die vollständig im Nil oder außerhalb des Spielplans landen, kommen aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt. Dies gilt auch für Bausteine, die durch andere Bausteine in den Nil oder vom Spielplan geschubst werden.
- Wer beim Schnipsen ein Schiff umstößt, muss sofort seinen Zug beenden (der eben geschnipste Baustein ist aber gültig). Er muss zur Strafe einen Baustein aus seinem Vorrat in die Schachtel legen. Hat er keine Bausteine mehr in seinem Vorrat, muss er sein Schiff vom Spielplan nehmen und das Spiel ist für ihn beendet.
- Alle Veränderungen, die beim Schnipsen auf dem Spielplan entstehen, sind gültig und werden nicht rückgängig gemacht. Das gilt insbesondere beim Umschnipsen von Pyramiden oder wenn gegnerische Bausteine von einem Bauplatz oder gar vom Spielplan gestoßen werden. Ausnahme: Veränderungen durch Ärmel, Ellenbogen usw.

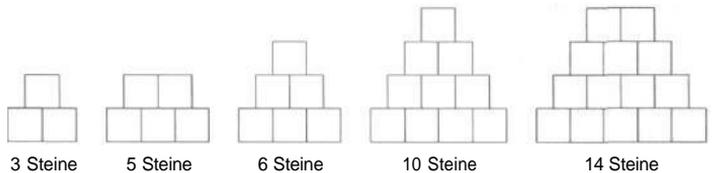
Pyramidenbau, wenn:

- geschnipster Baustein auf einem Bauplatz landet und
- bestimmte Anzahl von Bausteinen auf dem Bauplatz frei liegt.

#### E. Evtl. Pyramiden errichten

Landet der geschnipste kleine Baustein auf einem Bauplatz, kann der Spieler dort evtl. sofort eine Pyramide bauen (auch „brennende“ Steine können verwendet werden). Damit kann er den Wert seiner Bausteine für die Wertung vergrößern, da Bausteine in der 2. Ebene oder höher wertvoller sind als die in der 1. Ebene (siehe unter „Wertung“).

Für den Bau einer Pyramide muss die genaue Anzahl an kleinen Bausteinen, die dafür benötigt wird, auf dem Bauplatz frei liegen (eigene oder fremde Steine). Folgende Pyramiden können gebaut werden:



Mögliche Pyramiden:

Mit den bereits in einer Pyramide verbauten Steinen kann keine neue Pyramide errichtet werden. Es darf auch nicht an bestehende Pyramiden (vollständig oder unvollständig) angebaut werden. Auf jedem Bauplatz dürfen beliebig viele Pyramiden stehen.

Pyramiden umgeschnipst?  
Bausteine stehen wieder zur Verfügung.

Wird eine Pyramide vollständig umgeschnipst, stehen die einzelnen Steine wieder für den Pyramidenbau zur Verfügung. Pyramidenruinen bleiben allerdings stehen, wenn sich noch Steine in der 2. Ebene oder höher befinden. Sie gelten auch weiterhin als Pyramide.

Kein Bauzwang für Pyramiden

Vergisst ein Spieler eine Pyramide zu bauen oder hat er daran kein Interesse, bleiben die Steine liegen. Will er später daraus eine Pyramide bauen, muss er erneut erfolgreich auf diesen Bauplatz schnipsen.

Hat ein Spieler keine Bausteine mehr, ist das Spiel für ihn zu Ende.

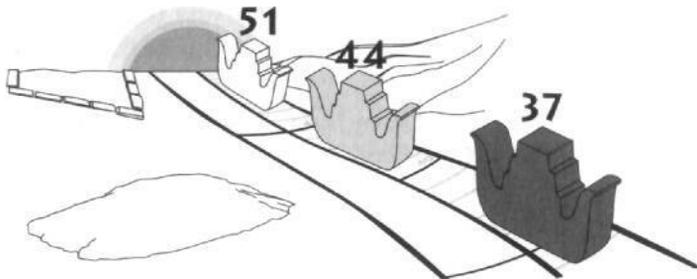
Wer jetzt keine Bausteine mehr in seinem Vorrat hat, nimmt sein Schiff vom Plan. Für ihn ist das Spiel beendet.



Um Sieger zu ermitteln, fahren die Schiffe gemäß den errungenen Siegpunkten den Nil entlang. Jedes Spielfeld entspricht dabei 5 Siegpunkten, einzelne Siegpunkte sind durch die Wellenlinien zwischen den Spielfeldgrenzen markiert. Alternativ können die Siegpunkte auch auf einem Blatt notiert werden.

Um den Sieger zu ermitteln, fahren die Spieler mit ihren Schiffen vom Startfeld aus gemäß den errungenen Siegpunkten den Nil entlang. Jedes Spielfeld entspricht dabei 5 Siegpunkten, einzelne Siegpunkte sind durch die Wellenlinien zwischen den Spielfeldgrenzen markiert. Alternativ können die Siegpunkte auch auf einem Blatt notiert werden.

**Beispiel** für eine Schlusswertung:



Wer am meisten Siegpunkte hat (d. h. wessen Schiff nach der Wertung am weitesten vorne fährt), ist Sieger des Spiels. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten kleinen Bausteinen auf dem Spielplan,

## EINE VARIANTE FÜR DIE PROFIS:

### Sudden Death

Bauplätze werden nicht erst am Ende des Spieles gewertet, sondern schon während des Spiels. Sobald auf einem Bauplatz so viele kleine Bausteine liegen, wie der Zweitplatzierte Siegpunkte erhält, wird gewertet. Danach wird der Bauplatz gesperrt und die beteiligten Bausteine kommen alle in die Schachtel zurück. Mit dieser Variante bleibt der Spielplan übersichtlicher, es entfällt aber die Möglichkeit klare Mehrheiten am Ende noch zu kippen.

## DER SPIELE-SERVICE VON SCHMIDT

Sie möchten noch mehr wissen? Dann werden Sie doch Schmidtspieler! Schicken Sie uns einfach eine E-Mail ([info@schmidtspiele.de](mailto:info@schmidtspiele.de)) und Sie bekommen regelmäßig unseren Newsletter mit den neuesten Schmidt-Infos.

© 2002 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Germany, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

Design: Motive [Agentur] • [www.motive.de](http://www.motive.de)

Illustration: Björn Pertoft

