

# CHEOPS

Von Klaus Paal für 2 - 5 Personen

## SPIELMATERIAL

Spielplan

66 Schätze in 6 Farben: 11 Skarabäen pro Farbe

16 Preistafeln: 6 vom Typ I, 6 vom Typ II und 4 vom Typ III (Rückseite)

64 Plättchen: Ahlimans Familie, je 16 pro Familienmitglied

4 Plättchen: Ahlimons Nachbarn

12 Plättchen: Die Gesetzestafeln

50 Geldscheine: 30 Zehnpiaster- und 20 Fünfpiasterscheine

Spielregel



Ahlimans Familie



Die Skarabäen\*

\* Skarabäis der Pillehreher:  
Der heilige Käfer der Ägypter



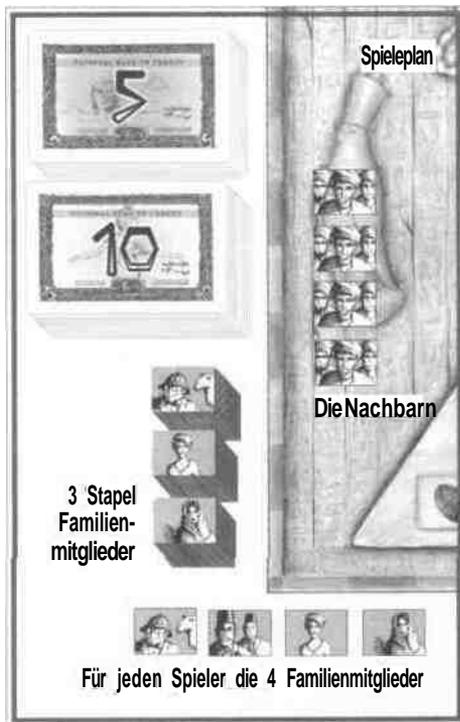
- Die Preistafeln

Die Gesetzestafeln

Die Nachbarn

## VORBEREITUNG

- Ein Schatz jeder Farbe wird auf das gleichfarbige Feld über jeder Säule gelegt. Die Preistafeln werden nach Typ I, II und III getrennt gemischt. Von jedem Typ werden 2 Preistafeln beliebig auf die Säulen verteilt. Damit ist jedem Schatz eine Preistafel zu geordnet.
- Die übrigen 60 Schätze werden auf die Felder der Pyramide verteilt, so daß eine bunte Mischung entsteht. Gleichfarbige Schätze können durchaus benachbart sein. Die Gesetzesfelder bleiben frei.
- Die 12 Gesetzestafeln werden gemischt. Auf jedes der 6 Gesetzesfelder wird verdeckt eine Tafel gelegt. Die übrigen 6 Tafeln kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält einen Satz von 4 verschiedenen Mitgliedern aus Ahlimans Familie und legt ihn an seinen Platz.
- ← Alle übrigen Familienmitglieder werden gemischt und in 3 Stapeln hintereinander neben den Spielplan gelegt. Die 4 Nachbarn und das Spielgeld werden ebenfalls griffbereit ausgelegt. Der jüngste Spieler beginnt.



Spielplan

Die Nachbarn

3 Stapel Familienmitglieder

Für jeden Spieler die 4 Familienmitglieder

## WORUM GEHT ES?

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Ahlimans Familie. Man sagt, daß Ahlimans Vorfahren bereits zu Lebzeiten des Pharaos Cheops dort ansässig waren. Sie bauten 23 Jahre an der Pyramide und verloren dabei Ernte, Vieh und Angehörige. So ist es nicht verwunderlich, daß sie bald nach dem Tod des Pharaos begannen, die Schätze aus der Pyramide herauszuholen. Um einen Schatz zu holen, sendet jeder Spieler in seinem Zug ein Familienmitglied in die Pyramide. Den Schatz kann er entweder sofort verkaufen, oder er muß ihn bis zum Ende des Spiels in sein Lager legen. Verkauft er den Schatz sofort, erhält er den Marktpreis. Behält er ihn, so spekuliert er darauf, am Ende des Spiels mehr als den Marktpreis zu erlösen. Eine Spekulation,

die nicht immer aufgehen muß!

Sieger ist am Ende der Spieler mit der höchsten Summe aus Bargeld und Schätzen. Allah sei mit Euch!

## DIE ZWEI WICHTIGSTEN AKTIONEN

Wer an der Reihe ist, nimmt sich einen Schatz oder eine Gesetzestafel von der Pyramide. **Das ist die erste Aktion.**

Hat man einen Schatz genommen, muß man ihn entweder sofort verkaufen oder in sein Lager legen. Hat man eine Gesetzestafel genommen, muß man ihren Text ausführen (siehe Gesetzestafeln, S.4). **Das ist die zweite Aktion.**

Jeder Spieler muß beide Aktionen in dieser Reihenfolge durchführen. Anschließend ist der nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe und verfährt ebenso.

### DIE ERSTE AKTION oder wie bekommt man einen Schatz?

Wie nimmt man sich einen Schatz oder eine Gesetzestafel? Ganz einfach. Man wählt ein Familienmitglied aus seinem Vorrat und legt es auf ein Feld der Pyramide, auf dem sich ein Schatz oder eine Gesetzestafel befindet. Das Familienmitglied bleibt in der Pyramide, den Schatz oder die Gesetzestafel nimmt man zu sich.

**Die altägyptischen Sitten gebieten es, dabei einige Regeln zu beachten:**

- Begonnen wird in der untersten Reihe
- Aus der jeweils nächsten Reihe kann man erst dann etwas nehmen, wenn in den beiden unmittelbar darunterliegenden Feldern Familienmitglieder liegen.  
Aus der untersten Reihe kann immer genommen werden.
- Gleiche Familienmitglieder kann man niemals in benachbarte Felder legen, gleichgültig, **ob die** Felder daneben, darüber oder darunter liegen (Nachbarschaftsregel).
- Kann man unter diesen Bedingungen kein Familienmitglied legen, setzt man aus, bis man wieder an der Reihe ist und legen kann.
- Wenn man allerdings ein Familienmitglied legen kann, muß man das tun.

### DIE ZWEITE AKTION oder wer die Wahl hat, hat die Qual.

Nun hat man einen Schatz und muß sich sofort entscheiden: **Verkaufen oder ins Lager legen?**

**Den Schatz verkaufen:**

**Für einen verkauften Schatz erhält man den Marktpreis aus der Kasse.**

Der Marktpreis beträgt zu Beginn 10 Piaster und kann im Laufe des Spiels durch Gesetzestafeln auf 5 oder 15 Piaster geändert werden (siehe Gesetzestafeln, S.4).

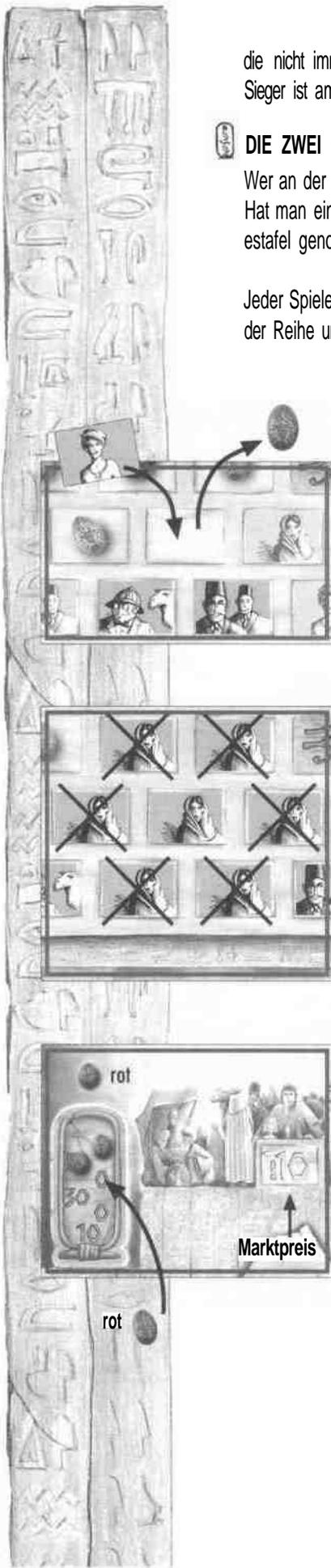
Der verkaufte Schatz wird auf die oberste freie Zahl seiner Preistafel gelegt- das ist die Preistafel, über der ein Schatz der gleichen Farbe liegt. Die Zahl selbst, auf die der Schatz gelegt wird, spielt beim Verkauf keine Rolle. Man erhält immer den Marktpreis!

Ihr Geld haben die Spieler in einem Stapel vor sich liegen. So wissen die Mitspieler nicht genau, wieviel Geld die anderen haben.

**Den Schatz ins Lager legen:**

Man läßt den Schatz einfach vor sich liegen, so daß ihn jeder sehen kann. Schätze, die sich im Lager befinden, können während des Spiels nicht mehr verkauft werden. Erst am Ende des Spiels erhält man den Wert der Schätze, die man im Lager hat. **Der Wert eines Schatzes am Ende des Spiels ist gleich der obersten freien Zahl auf seiner Preistafel!** Dieser Wert gilt dann für alle Schätze dieser Farbe, gleichgültig, bei welchen Spielern sie im Lager liegen.

Nun sieht man, wie die beiden Aktionen zusammen wirken: Verkaufte Schätze werden auf



die Preistafel gelegt und verändern damit den Wert dieser Schätze.

## DIE NACHBARN

Neben dem Spielplan liegen 4 besondere Plättchen - Ahlimons Nachbarn. Zu Beginn seines Zuges kann man einen Nachbarn für **20 Piaster** anheuern. Man zahlt die **20 Piaster** in die Kasse und legt den Nachbarn wie ein Familienmitglied in die Pyramide. Dann nimmt man sich die Gesetzestafel oder den Schatz, den man wie üblich verkauft oder in sein Lager legt. Anschließend muß man noch seine beiden normalen Aktionen ausführen können. Sonst kann man keinen Nachbarn anheuern. Oder anders gesagt: Mit Hilfe der Nachbarn macht man einen Doppelzug.

## NACHZIEHEN VON FAMILIENMITGLIEDERN

Am Ende seines Zuges kann man seine Familienmitglieder vom **vordersten** Stapel auf vier ergänzen. Man muß aber nicht. Will man wegen der Nachbarschaftsregel nicht nachziehen oder vergißt es einfach, so hat man zu Beginn seines nächsten Zuges eben weniger Familienmitglieder zur Verfügung. Man sollte aber darauf achten, wenigstens ein Familienmitglied zu besitzen, sonst ist man ganz aus dem Spiel.

## PREISTAFELN

Jeder Schatz hat seine Preistafel. Im Lauf des Spiels werden diese Preistafeln Zahl um Zahl mit Schätzen belegt. Eine Preistafel kann nur bis zur vorletzten Zahl belegt werden, die letzte Zahl muß immer frei bleiben. Ist eine Preistafel auf diese Weise voll, kann man weitere Schätze dieser Farbe nicht mehr verkaufen und muß sie in sein Lager legen. Die Bedeutung der Zahlen mit X und der Doppelzahlen auf den Preistafeln wird bei der Abrechnung erklärt.

## SPIELLENDE UND ABRECHNUNG

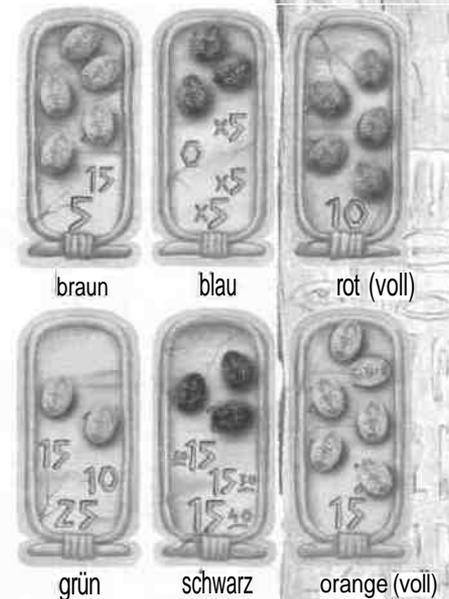
Das Spiel endet, wenn eine der drei Bedingungen erfüllt ist:

- Die Pyramide ist leer.
- Kein Spieler kann ein Familienmitglied in die Pyramide legen.
- Zwei Preistafeln sind voll.

Nun folgt die Abrechnung. Jeder Spieler zählt sein Bargeld und addiert den Wert seiner Schätze im Lager dazu. **Zur Erinnerung: Der Wert eines Schatzes im Lager ist gleich der obersten freien Zahl auf seiner Preistafel.**

All:	3 x grün	+ 3 x schwarz ①	+ 1 x blau ②	+ 35 Piaster	= 170	
	45	60	30	35		
Cleo:	3 x braun	+ 2 x schwarz ①	+ 3 x blau ②	+ 25 Piaster	= 190	
	45	30	90	25		
Ramses:	2 x rot	+ 1 x schwarz ①	+ 2 x blau ②	+ 2 x orange	+ 40 Piaster	= 165
	20	15	60	30	40	

- ① 2 Zahlen nebeneinander bedeuten: Gibt es einen Spieler, der von diesem Schatz mehr besitzt als jeder andere, so erhalten alle seine Schätze dieser Farbe den Wert der kleinen Zahl. Die gleichfarbigen Schätze der Mitspieler erhalten den Wert der großen Zahl.
- ② X ist die Anzahl aller Schätze dieser Farbe in allen Lagern. Im Beispiel liegen 6 blaue Schätze bei den Spielern. X ist gleich 6, X5 also  $6 \times 5 = 30$  Piaster für jeden blauen Schatz. Am Ende ist Allah mit dem reichsten Spieler!



## DIE GESETZESTAFELN

Nimmt man sich von der Pyramide eine Gesetzestafel, muß man ihren Text ausführen. Da die altägyptische Schreibweise auf den Tafeln nicht jedem vertraut ist, folgt hier eine Übersetzung. Der kursiv gedruckte Satz bezeichnet den Ort, auf den die Tafel gelegt wird.

- 1+2 *Auf das Marktpreisfeld.* Der Marktpreis beträgt nun 5 bzw. 15 Piaster.
- 3 *Irgendwohin auf den Spielplan.* Das Spiel endet erst, wenn 3 Preistafeln voll sind. Die übrigen Spielendebedingungen bleiben davon unberührt.
- 4 *Unter eine Preistafel.* Die Schätze dieser Farbe müssen ab sofort verkauft werden, sie dürfen nicht mehr ins Lager gelegt werden. Ist die Preistafel voll, können sie weder verkauft noch ins Lager gelegt werden. Sie sind dann wertlos.
- 5 *Unter eine Preistafel.* Die Schätze dieser Farbe dürfen ab sofort nicht mehr verkauft werden. Alle weiteren Schätze dieser Farbe müssen ins Lager gelegt werden.
- 6 *Unter eine Preistafel.* Diese Tafel hat keine eigene Bedeutung. Sie sperrt nur den Platz unter der Preistafel für eine andere Gesetzestafel, denn: Unter jeder Preistafel darf nur 1 Gesetzestafel liegen!
- 7 *Auf eine beliebige freie Zahl einer Preistafel.* Sie ersetzt die bisherige Zahl vollständig.
- 8 *Zurück in die Schachtel.* Nimm eine beliebige Gesetzestafel aus dem Spiel, die auf oder unter einer Preistafel, auf dem Spielplan oder bei einem Spieler liegt.
- 9 *Zahle sofort 25 Piaster an die Bank oder nimm diese Tafel aus dem Spiel.* Bezahlst du, lege die Tafel offen an deinen Platz. Am Schluß des Spiels kannst du sie zu einem beliebigen Schatz machen, der für die Abrechnung genauso zählt wie jeder andere Schatz der gewählten Farbe.

*Die folgenden 3 Gesetzestafeln kann man sofort einsetzen oder offen an seinen Platz legen. Liegen sie am Platz, kann man sie zusätzlich zu den normalen Aktionen einsetzen, wenn man an der Reihe ist.*

- 10 *Verkaufe einen Schatz deiner Wahl aus deinem Lager, indem du ihn auf seine Preistafel legst und den Marktpreis kassierst.* Die Preistafel darf aber noch nicht voll oder durch Gesetzestafel 5 gesperrt sein.
- 11 *Nimm einen Schatz von einem beliebigen Feld der Pyramide. Lege unter Beachtung der Nachbarschaftsregel eines deiner Familienmitglieder auf dieses Feld. Den Schatz kannst du nun verkaufen oder in dein Lager legen.*
- 12 *Vertausche 2 Schätze deiner Wahl auf der Pyramide oder nimm einen Schatz deiner Wahl aus deinem Lager. Vertausche ihn mit einem beliebigen Schütz auf der Pyramide und lege diesen in dein Lager.*

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gunthart von Chiari, Barbara Hornung, Birgit Irgong, Tina Köther, Alex Martell, Werner Müller, Karl-Heinz Schmiel, Andreas und Koren Seyfarth, Andreas Trieb, Joe Weigand und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung für seine wertvolle Mitarbeit.

©1998 Hans im Glück Verlag-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an unsere E-Mail-Adresse: [glueck@cubenet.de](mailto:glueck@cubenet.de) oder per Post

Hans im Glück Verlag, Birmauerstr. 15, 80809 München, Fax 089/302336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage:

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

