10 +

1 - 4

45 - 90 min

TERRA PYRAMIDES

Vor viertausend Jahren in Ägypten...

Ihr erwerbt Bauplätze und baut darauf Pyramiden unterschiedlicher Größen. Dafür benötigt ihr Geld, Bausteine und Arbeitskräfte.
Der Pyramidenbau erfolgt zu Ehren der Gottheiten und der jeweiligen Pharaonen und Pharaoninnen, die darin beerdigt werden sollen. Stellvertretend für die Vielzahl der Gottheiten begleitet euch Horus als Gott der Könige und Königinnen, der Welten und des Lichts beim Bau der Pyramiden.
Für den Bau der Pyramiden bekommt ihr Punkte.
Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt Terra Pyramides.

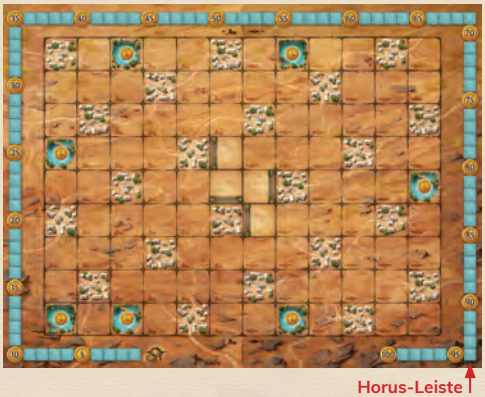
Drei Versionen

Das Spiel besitzt drei Versionen, die aufeinander aufbauen:
Die Basisversion, die Horusversion ( ) und die Nilversion ( ).
Das zusätzliche Spielmaterial und die erweiterten Regeln befinden sich in Umschlägen.
Zuerst wird die Basisversion beschrieben.

BASISVERSION (Version 1)

Spielmaterial

1x Spielplan (Vorderseite)



Horus-Leiste

16 x4 = 64 Arbeitskräfte



4x Punktekärtchen



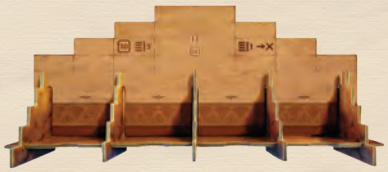
Rückseite

24x Gold



2x Plättchenlager

2x Rückwand mit Spielinformationen für die Plättchenlager



22x Fundamente



x7 x7 x7 x1 Rückseiten

40x Plättchen mit Treppenstufen



x6 x4 x6 Backside

Arbeitskraft Baustein Horusauge Treppe

x1 x1 x2 x1 x1 x2 x1 x1 x2

x1 x1 x2 x1 x1 x2 x1 x1 x2

42x Pyramiden-Ebenen



x3 x3 x3 x3 x3 x3

x10 x8 x8 x2 x2 x2 x2

4x Baustein-Tafeln

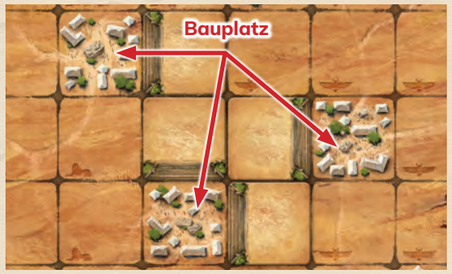


2x Regeln (EN, DE)

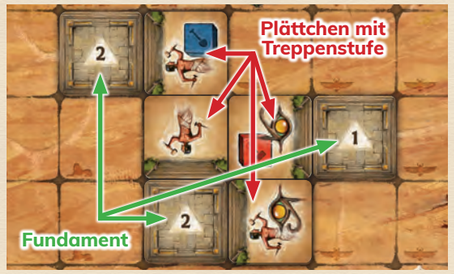
32x Bausteine

Spielvorbereitung

1. **Der Spielplan** ohne den Nil wird in die Tischmitte gelegt.
2. **Die Pyramiden-Ebenen** werden nach Farben und Werten sortiert und offen neben den Spielplan gelegt.
3. **Die Fundamente** werden gut gemischt und als ein verdeckter Stapel ebenfalls neben den Spielplan gelegt.
4. **Die Rückwände** werden in die Plättchenlager eingelegt.
5. **Alle 40 Plättchen mit Treppenstufen** werden gut gemischt und gemäß der Rückwände in den Plättchenlagern in 8 Stapel mit jeweils 5 Plättchen verdeckt neben den Spielplan gelegt.
6. Von **vier** Stapeln wird je ein Plättchen verdeckt auf die **vier** schraffierten Felder des Spielplans gelegt. Danach werden diese aufgedeckt und so angelegt, dass die Treppenstufen auf den jeweils angrenzenden Bauplatz zeigen.
7. An die jetzt sichtbaren Plättchen mit Treppenstufen wird jeweils ein zufällig gezogenes Fundament **offen** angelegt.



vorher



nachher (= Startaufstellung)

8. **Das Gold** und die **Punkte-Kärtchen** (100/200) werden neben den Spielplan gelegt.
9. **Alle Mitspielenden erhalten:**
   - 1 Baustein-Tafel
   - 1 Plättchen mit Treppenstufen von einem verdeckten Stapel
   - bei 2/3/4 Mitspielenden jeweils 15/13/11 Arbeitskräfte
   - ihre 2 Pyramidenknäufe
10. Jede Person stellt einen ihrer Arbeitskräfte auf das Horusauge neben der Punkteleiste.

3-Spieler Aufbau



Spielablauf

Wer zuletzt eine Pyramide gesehen hat, beginnt das Spiel. Danach seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Bist du an der Reihe, legst du dein Plättchen auf den Spielplan. Danach wählst, bestückst und aktivierst du eine Reihe. Am Ende deines Zuges nimmst du dir wieder ein Plättchen aus einem der Plättchenlager auf die Hand. Zahlst du hier 1 Gold, darfst du einen Stapel wählen und dir das Plättchen daraus aussuchen *(Siehe "Gold ausgeben).*

Danach ist die Person zu deiner Linken an der Reihe.

Ein Plättchen auf den Spielplan legen

Du darfst dein Plättchen auf jedes beliebige, freie Spielplanfeld legen. Ausgenommen hiervon sind **Oasenfelder** und **Bauplätze**. Oasenfelder bleiben das gesamte Spiel über frei, können allerdings mit aktiviert werden *(siehe "Auswahl, Bestückung und Aktivierung").*

Im ersten Zug ist es sinnvoll, dein Plättchen an ein bereits auf dem Spielplan liegendes Plättchen anzulegen.

Beim Legen der Plättchen musst du 2 Regeln beachten:

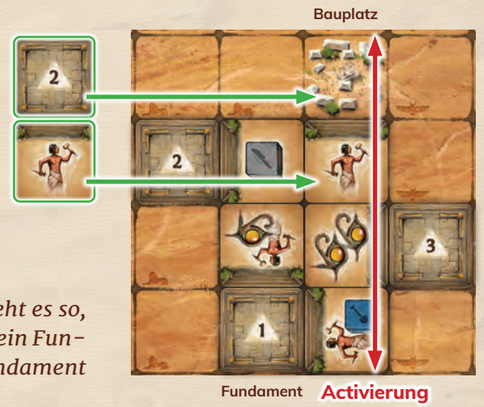
1. Ein Plättchen muss immer so auf den Spielplan gelegt werden, dass die Treppe auf einen Bauplatz bzw. auf eine Pyramide zeigt.
2. Grenzt eine Treppe waagerecht oder senkrecht direkt an einen Bauplatz an, musst du ein **Fundament** auf diesen Bauplatz legen.

Nimm das oberste verdeckte Fundament und legst es offen auf den entsprechenden Bauplatz.

Pro Zug kann nur **ein** Fundament errichtet werden.

Beispiel 1: *Alex wählt das Plättchen mit einer Arbeitskraft und dreht es so, dass die Treppe an einen leeren Bauplatz angrenzt. Alex muss nun ein Fundament auf den leeren Bauplatz legen. Er nimmt das oberste Fundament vom Stapel und legt es offen auf den Bauplatz.*

Beispiel 1



Auswahl, Bestückung und Aktivierung

Nachdem du ein Plättchen auf den Spielplan gelegt hast, musst du eine Reihe **auswählen**.

Eine Reihe kann waagerecht, senkrecht oder diagonal sein und wird durch Bauplätze, Fundamente und Pyramiden begrenzt. Dadurch kann eine Reihe aus maximal 4 bereits gelegten Plättchen bestehen. Es spielt keine Rolle, ob manche Felder in der Reihe noch frei sind.



Die Arbeiter auf ein Fundament ziehen.

Wichtig: *Das Plättchen, das du diese Runde gelegt hast,* ***muss*** *Bestandteil der ausgewählten Reihe sein!*

Hast du eine Reihe ausgewählt, musst du diese **bestücken**.

Dazu legst du auf alle Plättchen der gewählten Reihe, die Arbeitskräfte oder Bausteine zeigen, den jeweiligen Gegenstand.

Bausteine nimmst du aus dem allgemeinen Vorrat, Arbeitskräfte aus deinem persönlichen Vorrat.

Anschließend **aktivierst** du die gesamte Reihe. Die Aktivierung der einzelnen Plättchen geschieht in folgender Reihenfolge:

Oase: Du nimmst dir 1 Gold aus dem Vorrat und legst es auf deine Baustein-Tafel.

Horusauge: Du nimmst dir 1 Gold aus dem Vorrat und legst es auf deine Baustein-Tafel.

Wichtig: Du darfst nach deinem Zug maximal 4 Gold besitzen.
Besitzt du mehr, musst du Bausteine und/oder Arbeitskräfte kaufen

Baustein: Nimm die bei der Bestückung platzierten Bausteine und lege sie auf die farblich passenden Felder deiner Baustein-Tafel.



Wichtig: Du darfst nach deinem Zug maximal 7 Bausteine besitzen.
*Besitzt du mehr, musst du **2 beliebige** Bausteine in **1 weißen** Baustein tauschen.*



Arbeitskraft: Ziehe die während der Bestückung platzierten Arbeitskräfte nun waagerecht, senkrecht oder diagonal auf entweder ein in diesem Zug neu gelegtes Fundament, auf bereits vorhandene, freie Fundamente oder auf eigene Pyramiden.

Dabei können mehrere Arbeitskräfte auf denselben Ort gezogen oder auf verschiedene Orte aufgeteilt werden.

Du darfst die Arbeitskräfte nicht über freie Spielplanfelder ziehen und sie nicht auf leere Bauplätze stellen.

Wichtig: Auf einem Fundament bzw. auf einer Pyramide dürfen maximal 3 Arbeitskräfte stehen!
*In deinem **ersten Spielzug** darfst du nur **1** leeres Fundament mit eigenen Arbeitskräften besetzen.*

***Beispiel 2:** Im nebenstehenden Beispiel siehst du, auf welche Fundamente die Arbeitskräfte gezogen werden können. Da man im ersten Zug nur ein Fundament besetzen darf, entscheidet sich Alex dazu, beide Arbeitskräfte auf das Fundament mit dem Wert 3 zu stellen.*

Beispiel 2



Die Arbeitskräfte auf ein Fundament ziehen.

Generell gilt: Du darfst jederzeit Arbeitskräfte vom Spielplan in deinen Vorrat zurücknehmen.
Kannst du Arbeitskräfte auf einem Plättchen auf kein Fundament oder auf keine Pyramide ziehen, **musst** du sie wieder in deinen Vorrat zurücknehmen.

***Im Beispiel 1:** wird die senkrechte Reihe aktiviert. Alex bestückt sein gelegtes Plättchen und das im Bild unterste Plättchen der aktivierten Reihe mit je 1 Arbeitskraft. Einen "blauen" Baustein legt er auf das Plättchen, das einen blauen Baustein zeigt. (Er hätte auch die waagerechte Reihe mit dem grauen Baustein oder die diagonale Reihe mit 1 Horusauge und 1 Arbeitskraft aktivieren können.)*
Danach aktiviert Alex die Plättchen. Für die beiden Horusaugen erhält er 2 Gold aus dem Vorrat.

Zusatzaktionen

Die bisher beschriebenen Aktionen **musst** du in jedem deiner Züge ausführen. Die nachfolgend beschriebenen Aktionen **kannst** du in deinem Zug ausführen, wobei manche zwangsläufig in bestimmten Situationen ausgelöst werden. Du kannst beliebig viele Zusatzaktionen ausführen, solange du die dafür benötigten Mittel besitzt.

Ausgangsposition	Benötigte Arbeiter	Benötigte Bausteine	Es entsteht	Wert
Fundament	3	1	Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	5
Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	3	2	Pyramidenausbaustufe 2 (▪▪)	10
Pyramidenausbaustufe 2 (▪▪)	3	3	Pyramidenausbaustufe 3 (▪▪▪)	20
Pyramidenausbaustufe 3 (▪▪▪)	3	4	Pyramidenausbaustufe 4 (▪▪▪▪)	35
Pyramidenausbaustufe 4 (▪▪▪▪)	3	5	Pyramidenausbaustufe 5 (△)	60

1. Pyramide bauen

Besitzt du auf einem Fundament oder einer Pyramide 3 Arbeitskräfte, kannst du die nächste Pyramidenstufe bauen. Dafür musst du Bausteine von deiner Tafel in den Vorrat zurückgeben und alle Arbeitskräfte bis auf eine in den eigenen Vorrat zurücknehmen.

Beachte:

- *1 Arbeitskraft bleibt immer auf der Pyramide stehen, um den Besitz anzuzeigen.*
- *Mit der ersten Pyramidenausbaustufe (Wert 5) wird die **Farbe** der Pyramide festgelegt. Du darfst dir die Farbe des Pyramidenteils aussuchen.*
  (Hier ist es geschickt, die Farbe auszuwählen, von der du die meisten Bausteine besitzt.)
- *Von nun an musst du bei jedem weiteren Ausbau dieser Pyramide **Bausteine dieser Farbe** verwenden.*
- *Weiße Bausteine gelten als **Jokerfarbe** und können immer verwendet werden.*
- *Befinden sich auf einer Pyramide 3 Arbeitskräfte, aber du besitzt nicht die erforderliche Anzahl Bausteine der entsprechenden Farbe und kannst auch keine weiteren Bausteine kaufen (siehe "Gold ausgeben"), kannst du keinen Ausbau der Pyramide vornehmen. Die Arbeitskräfte bleiben einfach auf der Pyramide liegen.*

2. Gold ausgeben

Gold erhältst du durch Oasen und Horusaugen in deinen ausgewählten Reihen. Wie bereits erwähnt, darfst du am Ende deines Spielzuges maximal 4 Gold besitzen. Solltest du mehr als 4 Gold besitzen, musst du den Überschuss auf eine von 2 Arten ausgeben:

- **Für 1 Gold** kannst du, wenn du ein neues Plättchen für deinen nächsten Zug nimmst, einen verdeckten Stapel nehmen und dir daraus ein Plättchen aussuchen. Anschließend wird der Stapel **ohne Veränderung der Plättchenreihenfolge** wieder verdeckt zurückgelegt.



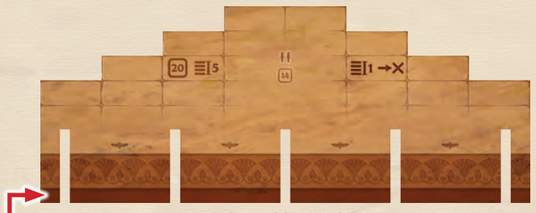
- **Für 3 Gold** kannst du 1 Arbeitskraft oder 1 Baustein kaufen
  - Die Arbeitskraft stellst du auf eine eigene Pyramide oder ein Fundament. Es darf auch ein noch freies Fundament gewählt werden.
  - Den Baustein legst du auf das weiße Feld deiner Baustein-Tafel.



Spielende

Die Rückwände der Plättchenlager geben an, wann ein Plättchenstapel entfernt wird. Bei 2 Personen muss ein Stapel entfernt werden, wenn er nur noch aus einem Plättchen besteht. Das Plättchen wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.
Bei 3 und 4 Personen werden keine Plättchen entfernt.

Das Spiel endet, sobald das letzte Plättchen der Plättchenstapel genommen, auf den Spielplan gelegt und der Zug beendet wurde. Alle Mitspielenden haben nun die gleiche Anzahl an Zügen gespielt.



Rückwand für 2 Spieler

Entferne den jeweiligen Plättchenstapel sobald die dunkelbraune Linie sichtbar wird!

Rückwand Legende

- Spieleranzahl
- 14 — Anzahl der Plättchen pro Spieler
- 20 — Gesamtanzahl der Plättchen pro Plättchenlager
- 5 — Anzahl der Plättchen pro Stapel
- 1 → ✕ — Entferne den Plättchenstapel wenn die Anzahl der Plättchen den gezeigten Wert erreicht

Nun folgt die Schlusswertung

1. Fundamente: Zähle die Punkte der Fundamente zusammen, auf denen du am Spielende Arbeitskräfte hast und bewege deinen Punktemarker auf der Horus-Leiste entsprechend vor. Nimm die Arbeitskräfte auf deinen Fundamenten anschließend zurück in deinen Vorrat.

2. Pyramiden: Zähle die Punkte der Pyramiden zusammen, auf denen du am Spielende Arbeitskräfte hast und bewege deinen Punktemarker auf der Horus-Leiste entsprechend vor. Nimm die Arbeitskräfte auf deinen Pyramiden anschließend zurück in deinen Vorrat.

3. Ressourcen: Jeder Baustein und jedes Gold ist 1 Punkt wert.

Erreichst du am Ende über 100 Punkte, nimmst du dir ein 100 Punkte-Kärtchen. Solltest du sogar über 200 Punkte erreichen, wird das Punkte-Kärtchen umgedreht.

Hast du nun die **meisten Siegpunkte**, gewinnst du Terra Pyramides!

Bei einem Punktegleichstand teilst du dir den Sieg mit der entsprechenden Person.

Hinweis: *Die kleinen Symbole (Sphinx and Skarabäus) auf den Spielplanfeldern haben im Basisspiel keine Bedeutung und sind nur in der* ***Symbol-Variante*** *von Bedeutung.*

VARIANTEN

Symbol-Variante

Die befüllten Plättchenlager werden dem aufgedruckten Symbol entsprechend auf die **Sphinx**- oder die **Skarabäus**-Seite des Spielplans gestellt.

- Nimmst du ein Plättchen von dem Plättchenlager der Sphinx, so musst du dieses Plättchen in deinem Zug auf ein Feld mit einer Sphinx legen.
- Nimmst du ein Plättchen von dem Plättchenlager des Skarabäus, so musst du dieses Plättchen in deinem Zug auf ein Feld mit einem Skarabäus legen.

Um dir besser merken zu können, auf welcher Spielplanhälfte du dein Plättchen platzieren musst, kannst du dein Plättchen auf die Seite deiner Baustein-Tafel platzieren, die dem jeweiligen Symbol entspricht.



Gegen Bezahlung von **1 Gold** darfst du das Plättchen beliebig legen und musst dich nicht an das Symbol halten.

Offene Stapel-Variante

Von den 8 Stapeln werden 4 Stapel aufgedeckt. Du darfst auswählen, von welcher Art Stapel du neue Plättchen ziehst. Nimmst du also am Ende deines Zuges ein Plättchen von einem offenen Stapel, siehst du, was du erhältst.

Kooperative Variante / Solo-Variante

Diese Variante eignet sich sehr gut zum Kennenlernen des Spiels.

- Alle Mitspielenden spielen zusammen und versuchen eine Aufgabe zu lösen

Aufgabe 1

Regeln der Basis-Version:

Alle spielen mit **einer Spielerfarbe, einer Baustein-Tafel** und 12 Arbeitskräften.

8 Plättchenstapel mit je 5 Plättchen. Das letzte Plättchen eines Stapels wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Ziel: 4 Pyramiden mit dem Wert 60 bauen.

Da es pro Spielerfarbe nur 2 Pyramidenknäufe gibt, verwende einen Pyramidenknauf einer anderen Spielerfarbe für die 3. und 4. Pyramide.

Aufgabe 2

Regeln der Basis-Version:

Alle spielen mit **einer Spielerfarbe, einer Baustein-Tafel** und 12 Arbeitskräften.

8 Plättchenstapel mit je 5 Plättchen. Das letzte Plättchen eines Stapels wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Ziel: Mehr als 275 Punkte erzielen.

Da es pro Spielerfarbe nur 2 Pyramidenknäufe gibt, benutze Pyramidenknäufe anderer Spielerfarben.

Aufgabe 3

Regeln der Basis-Version:

Alle spielen mit **einer Spielerfarbe, einer Baustein-Tafel** und 12 Arbeitskräften.

8 Plättchenstapel mit je 5 Plättchen. Das letzte Plättchen eines Stapels wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Ziel: 6 Pyramiden in 6 unterschiedlichen Farben bauen – alle mit dem Wert 35.

Wenn bei einer Pyramide der 4. Abschnitt gebaut wurde (Wert 35), wird keine Arbeitskraft mehr auf die Pyramide gestellt und die Pyramide nicht mehr erhöht.



KOREA BOARDGAMES
10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kbgpublishing

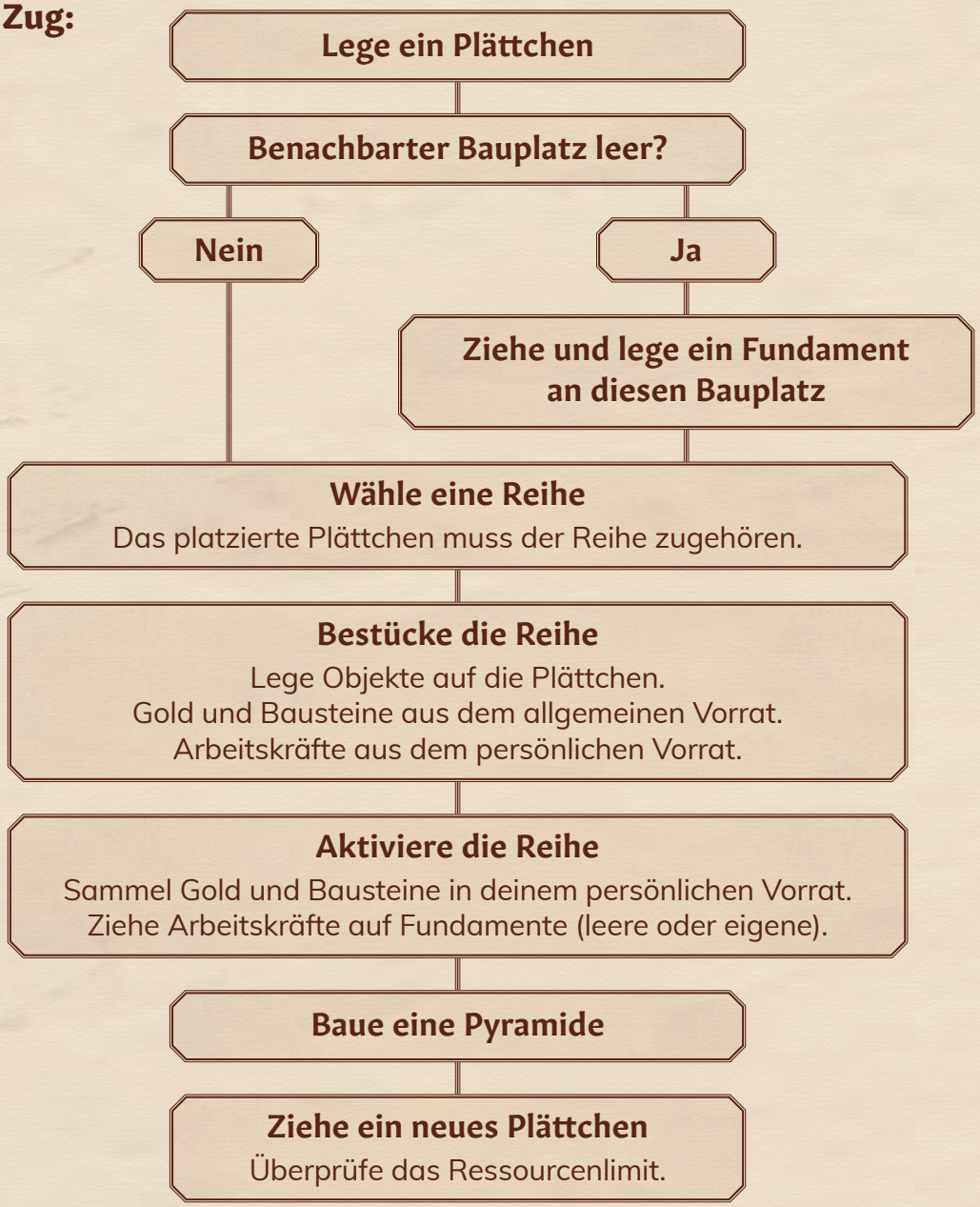
Game Design: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling
Illustrations: Lukas Siegmon | **Special Thanks:** Dirk Roos
Project manager: Leon Scheuber | **Graphic Design:** Alexandra Al-Far

<Terra Pyramides> is published by Korea Boardgames Co., Ltd. under license by Wolfgang Kramer and Michael Kiesling.

Copyright© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

Übersicht

An deinem Zug:



Zusatzaktionen:

- **Gib 3 Gold aus um eine Artbeitskraft zu kaufen**
- **Gib 3 Gold aus um einen weissen Baustein zu kaufen**
- **Gib 1 Gold aus um ein Plättchen aus einem verdeckten Stapel auszusuchen**
- **Pyramide bauen:**

Ausgangsposition	Benötigte Arbeiter	Benötigte Bausteine	Es entsteht	Wert
Fundament	3	1	Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	5
Pyramidenausbaustufe 1 (▪)	3	2	Pyramidenausbaustufe 2 (▪▪)	10
Pyramidenausbaustufe 2 (▪▪)	3	3	Pyramidenausbaustufe 3 (▪▪▪)	20
Pyramidenausbaustufe 3 (▪▪▪)	3	4	Pyramidenausbaustufe 4 (▪▪▪▪)	35
Pyramidenausbaustufe 4 (▪▪▪▪)	3	5	Pyramidenausbaustufe 5 (△)	60