

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten weißes Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat.
Schwarz/weiß oder Farbdruk.
Startfelder und Spielfiguren müssen färbig sein! (färbig ausdrucken oder anmalen)

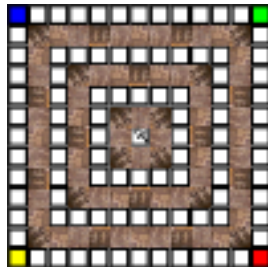
CHECKLISTE "SAKKARA": (Spielmaterial für 4 Spieler) (Seiten: Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (4 Seiten)
 - Spielplan Teil 1, Spielfiguren (1 Seite)
 - Spielplan Teil 2, Brücken-Karten (1 Seite)
 - Spielplan Teil 3, Horus-Karten (1 Seite)
 - Spielplan Teil 4, Ankh-Karten (1 Seite)
 - Ersatzfiguren und -karten (1 Seite)
- **Spielplan**-Teile ausschneiden und zusammensetzen (siehe Abbildung weiter unten).
 - **Spielfiguren** ausschneiden: 3 verschiedene Figuren von einer Farbe für jeden Spieler. (Es lässt sich auch bequem damit spielen, wenn die Figuren auf höhere/stärkere Spielsteine aufgeklebt werden.)
 - **Brücken, Horus-** und **Ankh-Karten** ausschneiden.
 - Ersatzfiguren aufheben, falls Figuren und Karten kaputt- oder verloren gehen.

TIPP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!
Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, geklebt, angemalt, etc ist - kann's losgehen!

SPIELMATERIAL:

1 SPIELPLAN:



Der gesamte Spielplan ist die „Pyramide“




Farbige Eckfelder = **Eingang** in die Pyramide

Weiße Felder = **Spielfelder** (in 3 Ebenen)


Braune Hyroglyphenfelder = **Wände** (in 3 Ebenen)


Feld in der Mitte = **Ankh - Feld**

- 12 SPIELFIGUREN: 3 verschiedene in jeder Farbe (rot, gelb, blau und grün).

Jeder Spieler erhält einen **RA-Stein** , einen **ISIS-Stein**  und einen **OSIRIS-Stein**  in der selben Farbe.

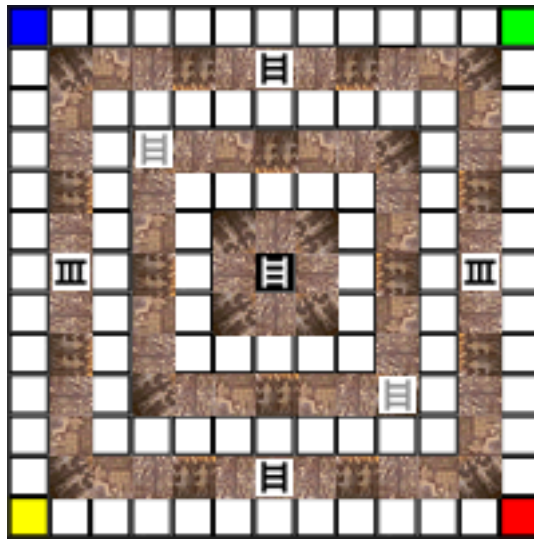
- 4 HORUS-Karten:  Auf den Spieltisch legen.

- 4 ANKH-Karten:  Auf den Spieltisch legen.

- 7 BRÜCKEN: 4 schwarz , 2 grau , 1 weiß 

Die Brücken kommen zu Beginn auf ganz bestimmte Felder am Spielplan:

Startposition:



SPIELZIEL:

Drei Mal das Ankh-Feld in der Mitte der Pyramide erreichen! Jeder hat 3 verschiedene Steine, um über die Brücken in die nächste Ebene zu kommen. Jedes Mal, wenn du das Zentrum der Pyramide erreichst, schenken dir die Götter mehr Macht und Kraft! Doch Vorsicht: die Gegner können dich zurück zum Eingang schicken, dir wichtige Brücken forttragen und das Ankh vorher erreichen...

SPIELBEGINN:

1) STARTSPIELER bestimmen:

Jeder Spieler nimmt seine 3 Steine und versteckt am besten unter dem Tisch beliebig viele Steine oder gar keinen in einer Faust. Die restlichen Steine bleiben auch versteckt unter dem Tisch in der anderen Hand. Dann hält jeder gleichzeitig die Faust auf den Tisch.

Jetzt versuchen alle zu erraten, wieviele Steine insgesamt in den Fäusten versteckt sind:

Nacheinander sagt jeder eine andere Zahl.

Danach öffnen alle ihre Faust. Die Steine zusammenzählen. Wer die Zahl erraten hat, ist Startspieler.

2) STEINE zum Eingang: Alle nehmen wieder ihre 3 Steine:

Die 3 Steine außerhalb der Pyramide zum jeweiligen Eingang legen (nicht auf das Eingangsfeld!)

SPIELVERLAUF und SPIELREGELN:

Zum Erreichen des Ankh-Feldes im Zentrum der Pyramide, ziehen die Steine über 3 Ebenen (weiße Felder), mit Hilfe der Brücken, die auch bewegt werden können...

Die Pyramide hat 3 Ebenen: Außen 48 Felder (weiße Felder und Eingänge)
 Mitte 32 Felder (weiße Felder)
 Innen 16 Felder (weiße Felder)

Die Ebenen sind durch Wände (braune Felder mit Hieroglyphen) getrennt: in eine andere Ebene kann man nur über eine BRÜCKE gelangen:

Die Außenwand hat 4 Brücken (schwarz), die mittlere 2 Brücken (grau) und die innerste nur eine (weiß).
DIE BRÜCKEN KÖNNEN NUR INNERHALB IHRER WAND BEWEGT WERDEN!
(Schwarze nur innerhalb der Außenwand,...!)

Innerhalb ihrer Wand jedoch auch beliebig „um die Ecke biegen“ möglich! z.B.:



Die weiße Brücke liegt nur zu Beginn im Zentrum!
Später im Spielverlauf wird sie innerhalb der Innenwand bewegt.

SPIELVERLAUF und SPIELREGELN (2):

Der Startspieler beginnt. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jeder nacheinander an die Reihe.

SPIELZÜGE:

Jeder Spieler MUSS 4 SPIELZÜGE machen.

Diese Spielzüge sind möglich:

- **Stein zieht auf den Eingang. (= 1 Spielzug)**
- **Stein zieht ein Feld weiter. (= 1 Spielzug)**
- **Brücke bewegt sich ein Feld weiter. (= 1 Spielzug)**

INSGESAMT muss man 4 Spielzüge machen:

Beispiel: - Ra-Stein zieht 2 Felder (Eingang und ein Feld weiter)
 - Brücke bewegt sich 1 Feld weiter
 - Isis-Stein zieht 1 Feld (Eingang)

Beispiel: - Ra-Stein zieht 1 Feld
 - Brücke bewegt sich 2 Felder weiter
 - Andere Brücke bewegt sich 1 Feld weiter.

Beispiel: - Brücke bewegt sich 4 Felder weiter.

Beispiel: - Osiris-Stein zieht 4 Felder.

STEINE.



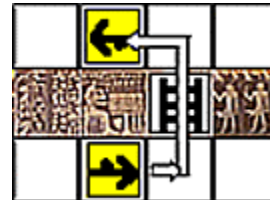
RA-Stein: darf in beliebige Richtungen ziehen.

z.B. 1 geradeaus, dann
1 nach rechts auf eine Brücke,
1 über die Brücke,
nach der Brücke 1 nach links



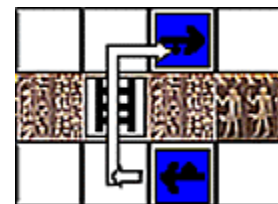
ISIS-Stein: darf geradeaus und nur nach LINKS „abbiegen“

z.B.: 1 geradeaus, dann
1 nach links auf eine Brücke
1 über die Brücke
nach der Brücke 1 nach links



OSIRIS-Stein: darf geradeaus und nur nach RECHTS „abbiegen“

z.B.: 1 geradeaus, dann
1 nach rechts auf eine Brücke
1 über die Brücke,
nach der Brücke 1 nach rechts



Den **großen Pfeil immer in die Zugrichtung legen**, dann sieht man gut, wo links und rechts ist!

Nur zu **BEGINN eines Zugs darf man die Startrichtung wählen!**

Stein drehen, dass der große Pfeil in gewünschte Zugrichtung zeigt, dann zu ziehen beginnen.

Die Steine dürfen beliebig oft abbiegen (wenn man so viele Spielzüge machen kann/will).

Abbiegen gilt auch an den „Eckfeldern“ der Ebenen:

z.B.: abbiegen nach links möglich



z.B.: nicht möglich! (Lösung: 1 Zug aufs Eckfeld, erst beim nächsten Mal weiterziehen!)



SPIELVERLAUF und SPIELREGELN (3):

GEGNERSTEIN SCHLAGEN:

Landet ein Stein auf einem Gegnerstein, ist dieser geschlagen. Der geschlagene Spieler nimmt den Stein aus dem Spiel und muss (bzw. kann) damit neu vor dem Eingang beginnen.

WEISSE BRÜCKE:

Die weiße Brücke liegt zu Beginn im Zentrum über dem Ankh.
Sie darf erst ab dem Zeitpunkt bewegt werden, wenn ein Gegnerstein geschlagen wurde!

Der Spieler, der geschlagen hat, beendet seine 4 Spielzüge. Dann bewegt er die weiße Brücke 1 Feld auf die Innenwand!

Ab dann dürfen ALLE Spieler, wenn sie an der Reihe sind, die weiße Brücke innerhalb der Innenwand bewegen (zählt natürlich auch zu den Spielzügen!).

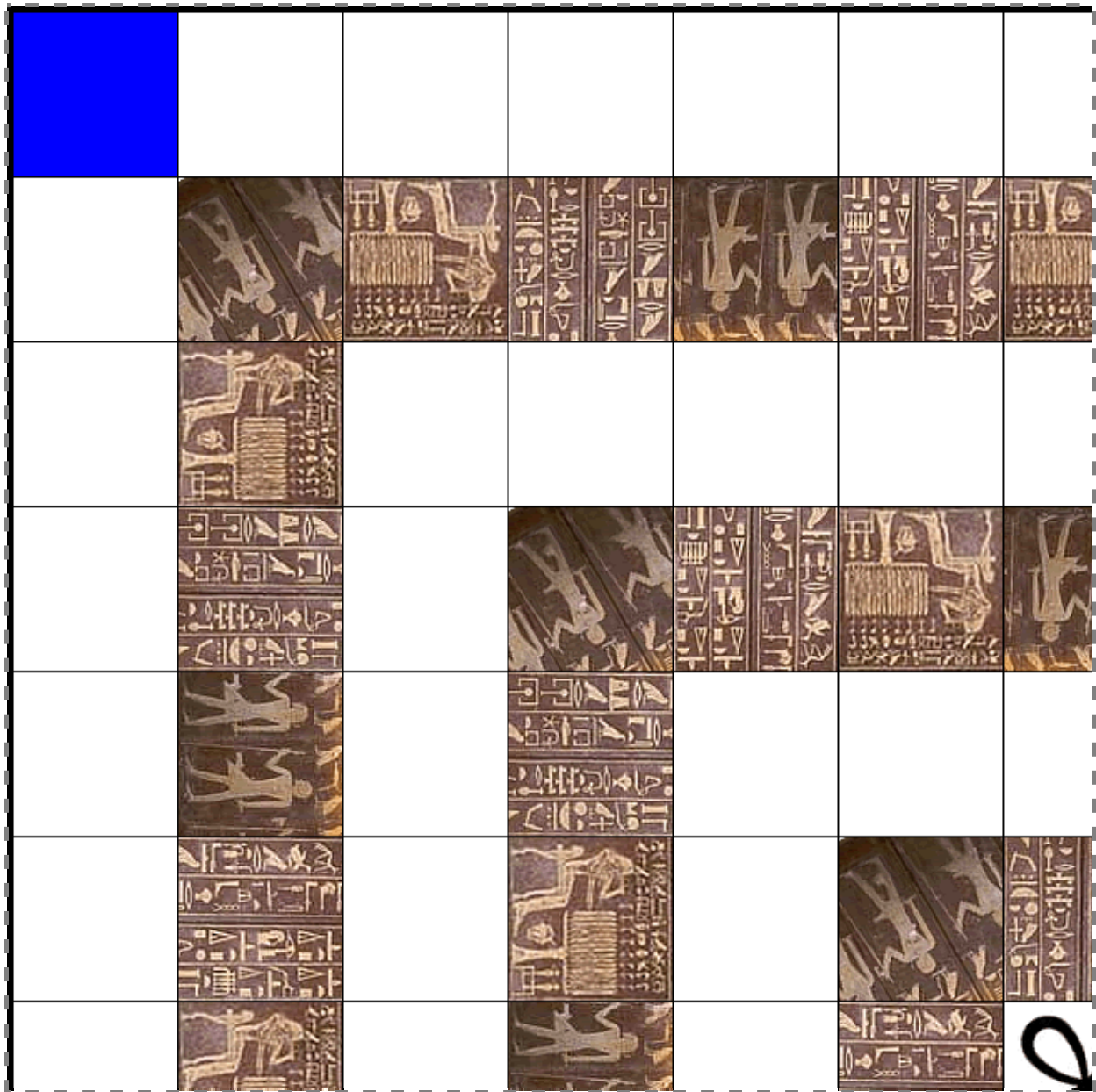
Weitere Spielregeln:

- Endet ein Zug AUF EINER BRÜCKE, muss der Stein beim nächsten Mal die Brücke verlassen!
- Eine Brücke kann nicht bewegt werden, wenn ein Stein darauf steht.
- Nicht DIAGONAL ziehen!
- Steine überspringen ist erlaubt.
- Auf einem Feld (und Brücken) dürfen nicht mehrere Steine stehen.
- Nur über eine Brücke kann man auf eine andere Ebene ziehen!
Auch auf das Ankh-Feld im Zentrum kommt man nur über eine Brücke! (nicht diagonal ziehen!)
- Man darf beliebig viele eigene Steine ins Spiel bringen. (Nur einer, zwei oder alle 3 – je nach Taktik...)

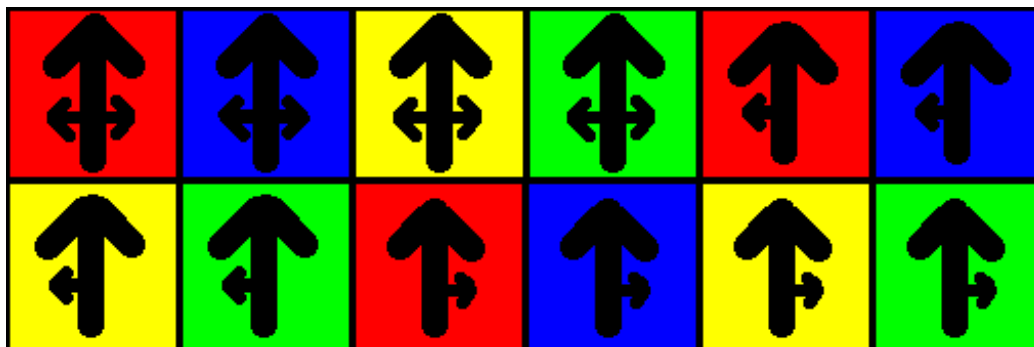
ZIEL - ANKH-FELD 3 Mal erreichen:

- 1) Erreicht ein eigener Stein das Ankh-Feld: erhält der Spieler eine **HORUS-Karte**.
 - Den Stein zu sich nehmen. (Man darf mit dem Stein wieder vor dem Eingang neu beginnen.)
 - Die Karte zu sich auf den Spieltisch legen (sichtbar für alle).
 - Restliche Spielzüge machen, falls noch nicht 4 gemacht wurden.Die HORUS-Karte verleiht mehr Kraft und Macht:
Wer die Karte besitzt, kann ab dem nächsten Mal **5 SPIELZÜGE** machen!
(siehe Kapitel Spielzüge – man MUSS 5 Spielzüge machen)
 - 2) Besitzt der Spieler eine HORUS-Karte und erreicht ein eigener Stein das Ankh-Feld:
erhält der Spieler eine **ANKH-Karte**.
 - Den Stein zu sich nehmen. (Man darf mit dem Stein wieder vor dem Eingang neu beginnen.)
 - Die Karte zu sich auf den Spieltisch legen (sichtbar für alle).
 - Restliche Spielzüge machen, falls noch nicht 5 gemacht wurden.Die ANKH-Karte verleiht noch mehr Kraft und Macht:
Wer die Karte besitzt, kann ab dem nächsten Mal **6 SPIELZÜGE** machen!
(siehe Kapitel Spielzüge – man MUSS 6 Spielzüge machen)
 - 3) Besitzt der Spieler eine HORUS- und eine ANKH-Karte und erreicht ein eigener Stein das Ankh-Feld:
ist das Ziel erreicht!
Das Spiel ist zu Ende und die Götter schenken dir ewiges Glück, Reichtum und Ruhm.
-

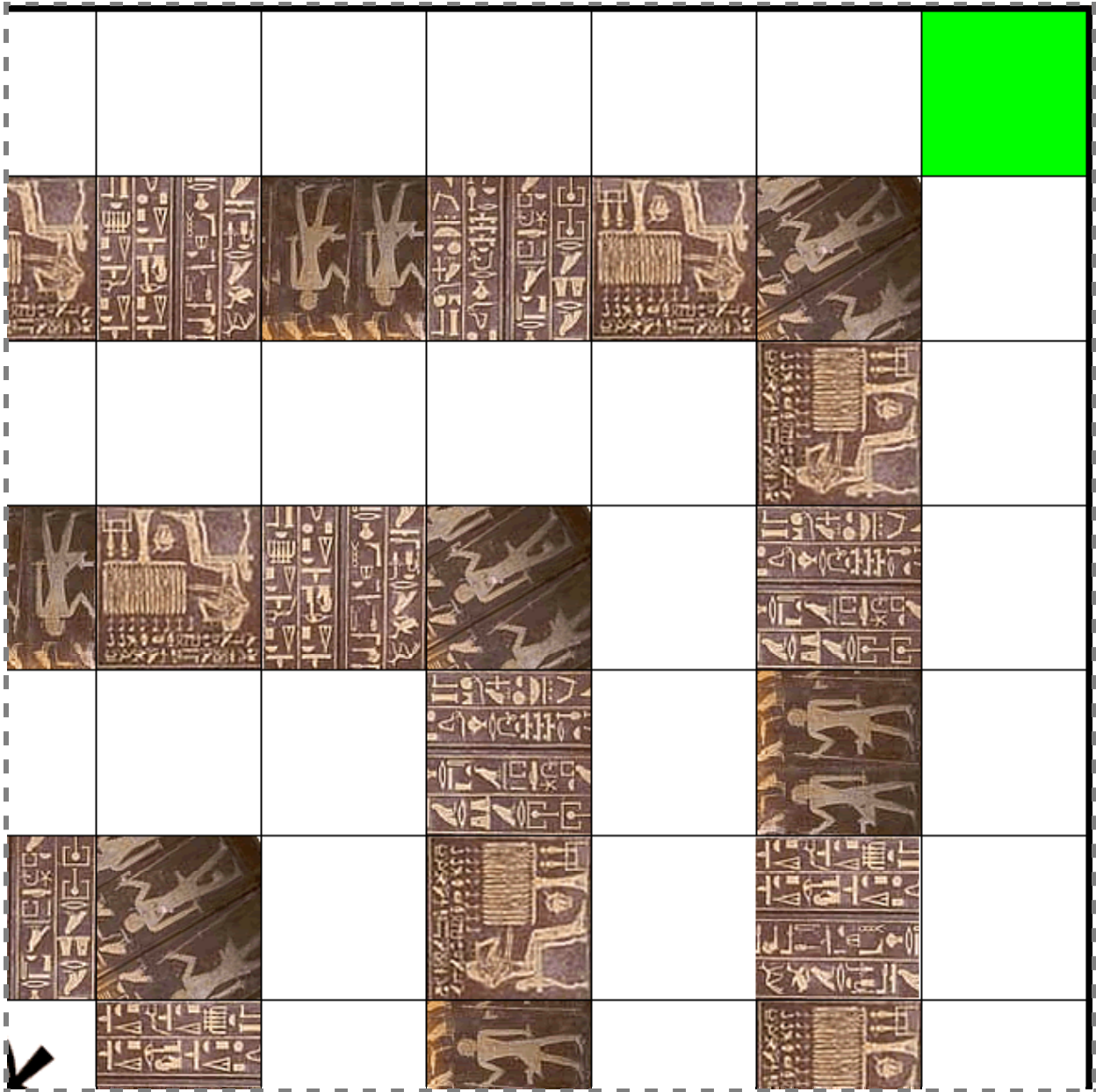
Spielplan Teil 1



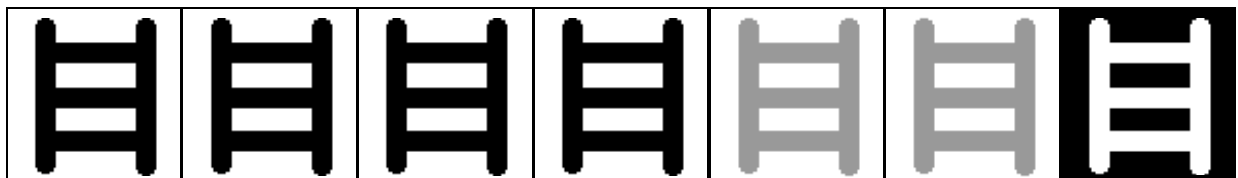
Spielfiguren:



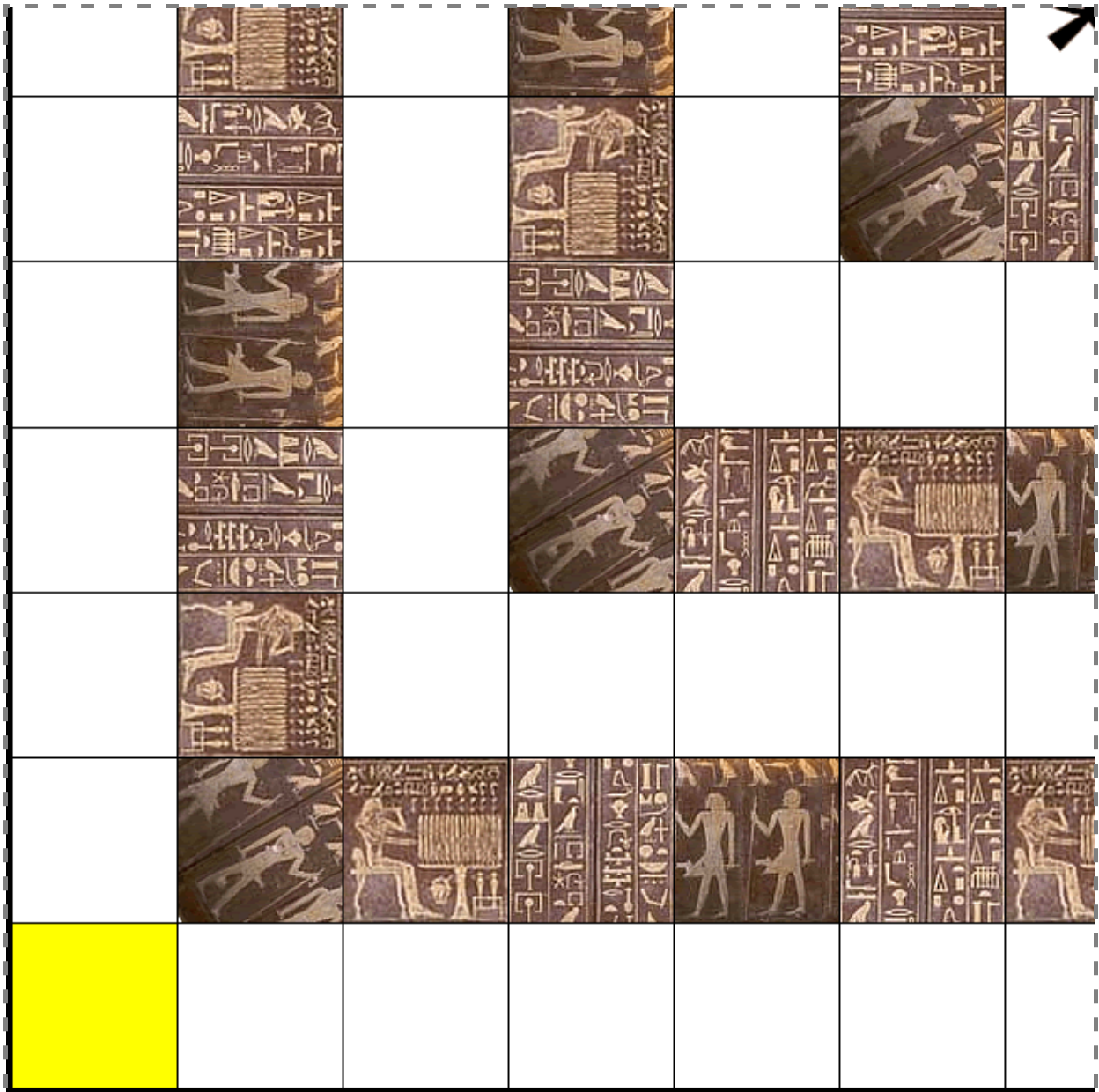
Spielplan Teil 2



BRÜCKEN:



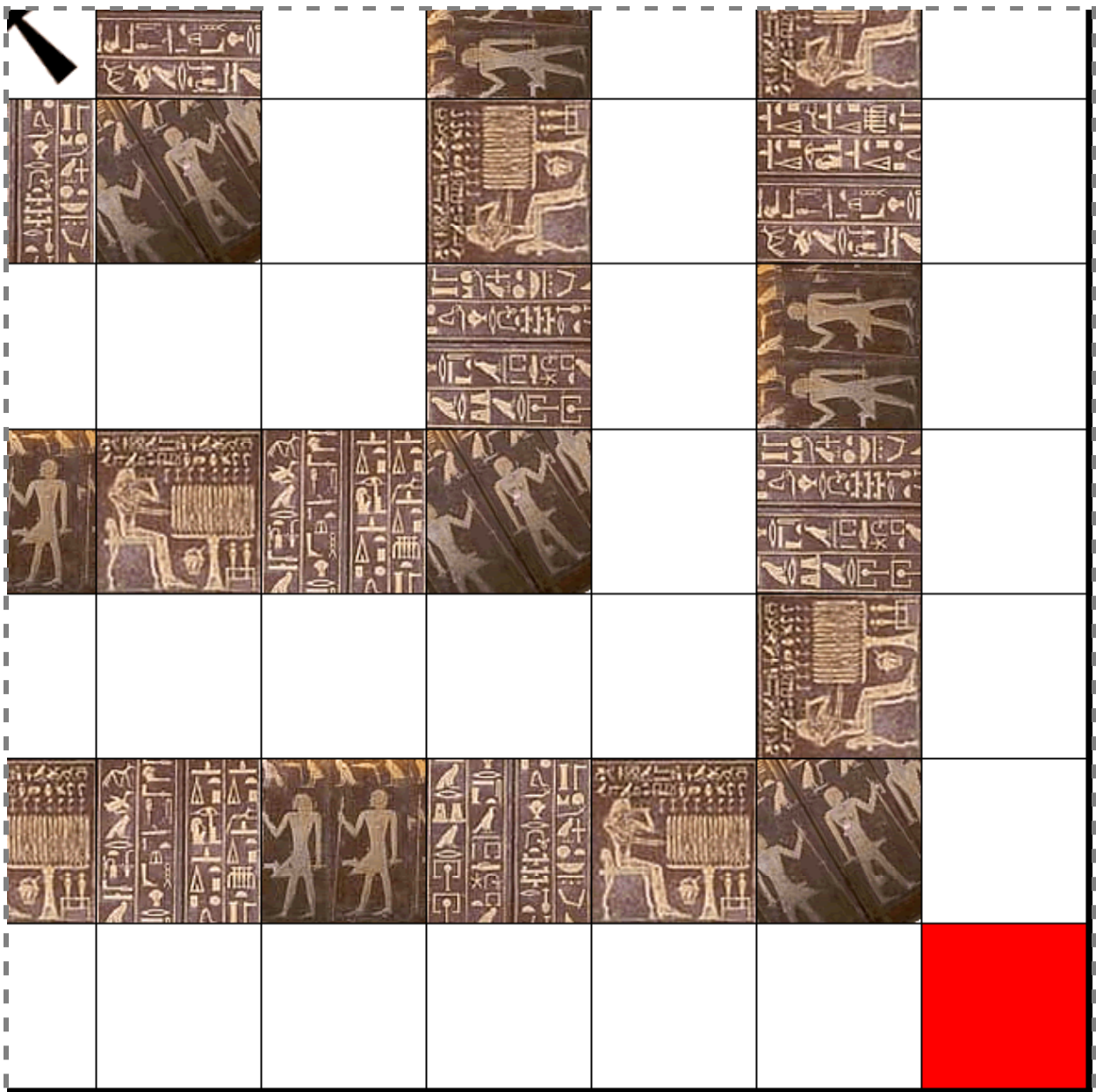
Spielplan Teil 3



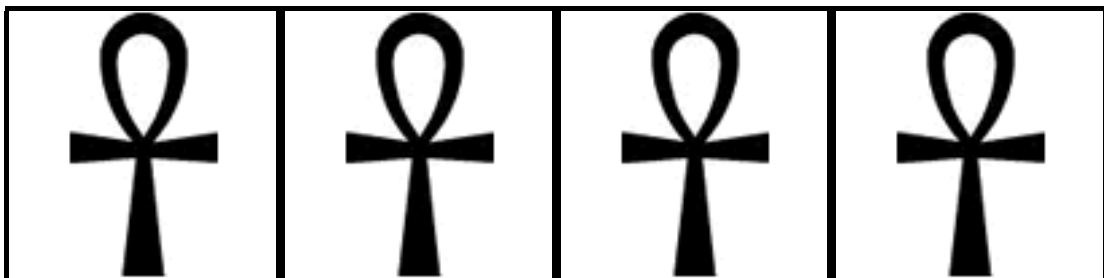
HORUS-KARTEN:



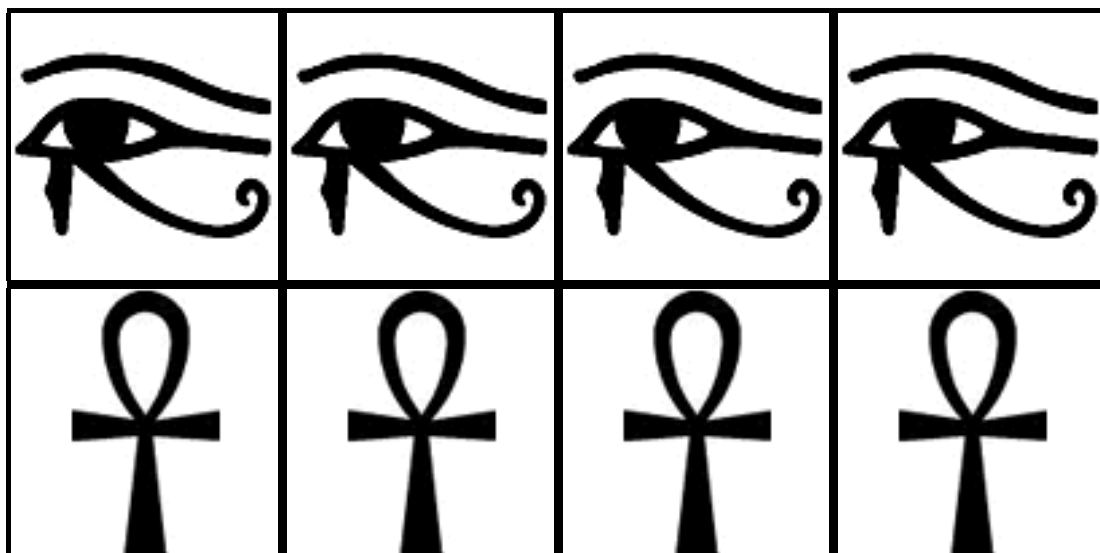
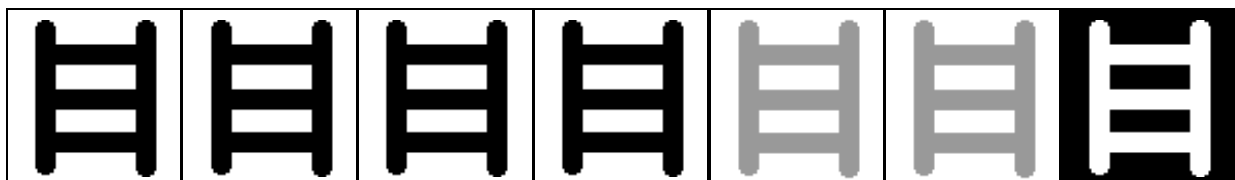
Spielplan Teil 4



ANKH-KARTEN:



Ersatzfiguren, -brücken und -karten:



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!