Sobek

Das Duell

Ein taktisches Sammelspiel im alten Ägypten für 2 Personen
ab 10 Jahren von Bruno Cathala und Sébastien Pauchon

Im Schatten der Baustelle des neuen Sobektempels ist ein neuer Markt entstanden. Feluken und Pirogen fahren den Nil auf und ab, um Waren dorthin zu liefern. Eine solche Gelegenheit, reich zu werden, will sich keine Handelsgilde entgehen lassen. Handelt geschickt und lasst euch nur in günstigen Momenten bestechen, denn Sobeks Blick ruht auf euch allen!

Anleitung

Spielmaterial

1 Markttafel

1 Anch

2 Wertungsmarker

10 Startplättchen

Vorderseiten Rückseite

45 Warenplättchen

Vorderseiten Rückseite

13 Pirogenplättchen

Vorderseiten

Rückseite

10 Charakterplättchen

Vorderseiten Rückseite

1 Beutel und 13 Debenplättchen

Vorderseite

Rückseite

2 Korruptionstafeln

Übersicht Pirogenplättchen

Rückseite: Übersicht der Häufigkeiten der Waren- und Debenplättchen

Übersicht Charakterplättchen

Rückseite: Wertungs-leiste

Die Warenplättchen

Auf jedem Warenplättchen ist 1 von 6 verschiedenen Warensorten oder die Sobekstatue (ein Joker) abgebildet.

6× Elfenbein

7× Ebenholz

7× Marmor

9× Vieh

10× Fisch

11× Weizen

5× Statue

Auf manchen der Plättchen sind Skarabäen abgebildet, auf anderen nicht.

Jeweils 1 Plättchen jeder Warensorte weist 1 Deben auf.

Die Ausrichtung des Anchs auf der Markttafel gibt vor, welche Plättchen euch zur Verfügung stehen. Die braunen Markierungen auf den Plättchen zeigen euch, wie ihr das Anch ausrichten müsst, wenn ihr das entsprechende Plättchen nehmt.

Die Charakterplättchen

Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die auf der Übersicht näher erläutert ist.

Jeder Charakter kann alternativ als die Warensorte, die links oben auf seinem Plättchen abgebildet ist, verwendet werden. (Der grüne Charakter kann entsprechend als Sobekstatue verwendet werden.)

Charakterplättchen erkennt ihr an ihrer roten Rückseite.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.

Spielvorbereitung

A Legt die Markttafel auf die Spielfläche.

B Mischt die 10 Startplättchen. Nehmt je 2 davon auf die Hand. Haltet sie verdeckt, sodass die Gegenseite die Vorderseite nicht sehen kann. Legt zufällig 4 der verbliebenen 6 Startplättchen offen auf die 4 zentralen Felder der Markttafel. Legt die 2 übrigen Startplättchen unbesehen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr.

C Mischt die 45 Warenplättchen und die 10 Charakterplättchen zusammen und legt sie als 1 verdeckten Ziehstapel neben der Markttafel bereit.

D Befüllt den Markt, wie auf Seite 5 beschrieben. (Beachtet, dass die 4 zentralen Felder bereits befüllt sind.)

E Mischt die 13 Pirogenplättchen und legt je 1 verdeckt in jede Aussparung am linken Rand der Markttafel. Legt die übrigen als verdeckten Vorrat bereit.

F Legt die Debenplättchen in den Beutel und mischt sie. Legt den Beutel neben der Markttafel bereit. Legt die 2 Übersichten bereit. (Die Wertungsleiste darauf benötigt ihr erst am Spielende.)

G Nehmt euch je 1 Korruptionstafel und legt sie vor euch.

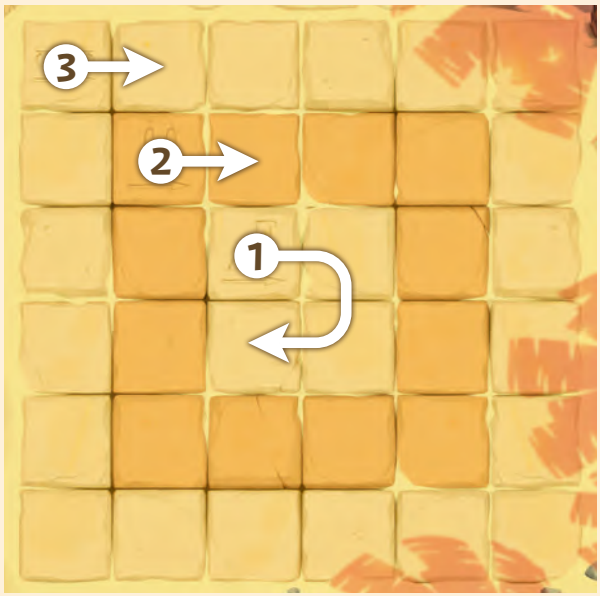
H Bestimmt zufällig, wer das Anch erhält und das Spiel beginnt. Dann kann es losgehen!

Wie man den Markt befüllt

Immer wenn ihr den Markt befüllen müsst (egal ob beim Spielaufbau oder während des Spiels), füllt ihr die **leeren** Felder der Markttafel mit je 1 Plättchen vom Ziehstapel. Nehmt dazu nacheinander jeweils das oberste Plättchen des Stapels und legt es auf das nächste leere Feld in der vorgegebenen Reihenfolge.

1. Beginnt beim Feld mit dem und füllt die 4 zentralen Felder im Uhrzeigersinn.
2. Füllt dann das Feld mit dem und danach den mittleren Ring im Uhrzeigersinn.
3. Füllt dann das Feld mit dem und danach den äußeren Ring im Uhrzeigersinn.

Legt **Warenplättchen offen** aus. Legt **Charakterplättchen verdeckt** aus (ohne die Vorderseite anzusehen).
Legt alle Plättchen so, dass die **obere Kante des Plättchens zur oberen Kante der Markttafel** zeigt.



Spielüberblick

Euer Ziel ist es jeweils, mehr Reichtum zu erlangen als die Gegenseite.

Dazu sammelt ihr Waren und nutzt eure Kontakte zu einflussreichen Persönlichkeiten, um einträgliche Verkäufe zu tätigen. Lasst euch dabei bloß nicht zu oft bestechen, denn Sobek bestraft die Unehrlichen.

Während des Spiels seid ihr abwechselnd am Zug, bis jemand von euch das Spielende (und damit die Schlusswertung) einleitet.

Wenn du am Zug bist, darfst du entweder **1 Plättchen** (Ware oder Charakter) **von der Markttafel nehmen** oder **1 Set Waren** verkaufen oder **1 Charakterplättchen ausspielen** (und nutzen).

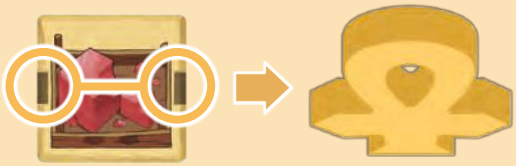
Durch das Verkaufen von Waren und das Einsammeln von Debenplättchen erhältst du Siegpunkte. Wer am Ende am meisten davon hat, gewinnt.

Spielbeginn

Wenn du das Anch hast, führst du den ersten Zug des Spiels aus.
In diesem Zug musst du 1 der 4 Plättchen auf den **zentralen** Feldern der Markttafel nehmen.
Stelle dann das Anch auf das Feld, von dem du soeben das Plättchen genommen hast. Richte das Anch so aus, wie die braunen Markierungen auf dem genommenen Plättchen anzeigen.

Susanne nimmt im ersten Zug das Marmorplättchen von einem der zentralen Felder.

Das Plättchen hat Markierungen links und rechts. Sie stellt das Anch also in der hier gezeigten Orientierung auf das nun leere Feld.



Immer wenn ihr im Spiel Plättchen von der Markttafel nehmt, nehmt das Plättchen auf die Hand. Haltet die Plättchen auf eurer Hand stets verdeckt.

Danach ist die Gegenseite am Zug. Führt ab jetzt eure Züge so aus, wie unten beschrieben.

Der Spielzug

Führe in deinem Zug 1 der 3 folgenden Aktionen aus:

1. Nimm 1 Plättchen vom Markt
2. Verkaufe 1 Set Waren
3. Spiele 1 Charakter

1 Nimm 1 Plättchen vom Markt

Um ***1 Plättchen vom Markt zu nehmen***, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Wähle 1 Plättchen in der Reihe, auf die das Anch zeigt. Eine Reihe kann eine **Zeile**, **Spalte** oder **Diagonale** sein.

2. Bewege das Anch in gerade Linie auf das gewählte Plättchen. Richte es so aus, wie die braunen Markierungen auf dem Plättchen anzeigen.

3. Nimm das Plättchen unter dem Anch auf die Hand.

4. Lege alle Plättchen in der gewählten Reihe, über die du das Anch bewegt hast, verdeckt auf deine Korruptionstafel.

Thomas darf 1 der Plättchen A, B, C oder D auswählen.

- *Wählt er A oder B, muss er keine Plättchen auf seine Korruptionstafel legen.*
- *Wählt er C, muss er B auf seine Korruptionstafel legen.*
- *Wählt er D, muss er B und C auf seine Korruptionstafel legen.*

Thomas wählt das Plättchen C und richtet das Anch so aus, wie auf Plättchen C abgebildet (waagerecht). Dann nimmt er das Plättchen.

Dabei hat er das Anch über das Viehplättchen bewegt. Thomas muss dieses Plättchen verdeckt auf seine Korruptionstafel legen.

- Ihr dürft so viele Plättchen auf der Hand haben, wie ihr wollt.
- Ihr dürft die Plättchen auf eurer Korruptionstafel jederzeit ansehen (aber nie die Plättchen auf der gegnerischen Tafel).

Korruption

Korruption ist ein zentraler Mechanismus des Spiels. Einerseits kann es sehr lohnenswert sein, etwas Korruption in Kauf zu nehmen, um die gewünschten Plättchen zu erreichen. Andererseits erhält die Seite, die weniger Korruption hat, am Ende des Spiels wertvolle Debenplättchen.

Warenplättchen mit Deben

Nimmst du bei der Aktion ***Nimm 1 Plättchen vom Markt*** (und nur dann) ein Warenplättchen mit Deben darauf, wähle sofort 1 der folgenden Optionen:

- Lege das Warenplättchen in die Schachtel zurück und ziehe 1 Debenplättchen aus dem Beutel. Schau es dir an und lege es verdeckt vor dir ab **ODER**
- nimm das Warenplättchen wie üblich auf die Hand. (Du darfst es später nicht mehr abgeben, um 1 Debenplättchen zu erhalten.)

Susanne hat gerade das Elfenbeinplättchen genommen, damit Thomas es nicht bekommt. Da sie aber kein Elfenbein sammeln möchte, legt sie das Plättchen ab und zieht 1 Debenplättchen.

Charakterplättchen

Nimmst du bei der Aktion ***Nimm 1 Plättchen vom Markt*** ein Charakterplättchen, stellst du das Anch wie üblich auf das entsprechende Feld. Drehe es dann so, **wie du möchtest** (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Es muss dabei auf **mindestens 1 Plättchen** zeigen, falls möglich. (Du darfst es also nicht so ausrichten, dass die neue Reihe komplett leer ist, falls möglich.)

Den Markt neu befüllen

Führst du die Aktion ***Nimm 1 Plättchen vom Markt*** aus, aber es befindet sich kein Plättchen in der vorgegebenen Reihe, musst du zunächst den Markt befüllen.

- Stelle das Anch neben die Markttafel und befülle den Markt, wie auf Seite 5 beschrieben.
- Nimm dann 1 der 4 Plättchen auf den **zentralen** Feldern der Markttafel. Stelle das Anch darauf und richte es wie üblich aus.

Hinweis: Der Markt wird also nur neu befüllt, wenn du die Aktion ***Nimm 1 Plättchen vom Markt*** wählst (nicht wenn du ***1 Set verkaufst*** oder ***1 Charakter spielst***).

Leerer Ziehstapel

Reicht der Ziehstapel nicht aus, um den Markt komplett zu befüllen, befülle ihn (mit den übrigen Plättchen) soweit wie möglich.
Ist zu Beginn eines Zuges der Ziehstapel leer und befindet sich kein Plättchen in der vom Anch vorgegebenen Reihe, darf die Aktion ***Nimm 1 Plättchen vom Markt*** **nicht** mehr ausgeführt werden.

❷ Verkaufe 1 Set Waren

Um ***1 Set Waren zu verkaufen***, decke **3 oder mehr Warenplättchen der gleichen Sorte** aus deiner Hand auf und **lege sie** vor dir **aus**. (Es ist egal, ob Skarabäen darauf abgebildet sind oder nicht.)

Schau dir dann alle Pirogenplättchen, die in den Aussparungen links an der Markttafel liegen, im Geheimen an. Decke 1 davon auf und führe seinen Effekt aus. Lege die übrigen in die Aussparungen zurück.

- Am Spielende erhältst du für die vor dir ausliegenden Plättchen ggf. Punkte.

Thomas verkauft als Aktion in seinem Zug 3 Fische.

- Du darfst dabei auch Charaktere aufdecken und vor dir auslegen. Der Charakter entspricht dabei der Warensorte, die auf ihm abgebildet ist. (Du führst den Effekt des Charakters dabei **nicht** aus und kannst den Charakter später nicht mehr ausspielen.)

Thomas könnte statt des dritten Fisches auch den abgebildeten Charakter aufdecken und auslegen.

Sobekstatuen

Sobekstatuen sind Joker-Plättchen. Du darfst sie also gemeinsam mit Plättchen jeder Sorte auslegen. Den Architekten (grüner Charakter) darfst du aufdecken und auslegen, wie eine Sobekstatue.

- Verkaufst du eine Warensorte zum ersten Mal, muss dein Set mindestens 1 Warenplättchen enthalten. Wenn du eine Warensorte erneut verkaufst, darf das Set auch aus 3 (oder mehr) Sobekstatuen bestehen. (Du musst die Statuen dann zu 1 Sorte dazulegen.)

- Du musst **nicht alle** Plättchen einer Sorte, die du auf der Hand hast, verkaufen (es müssen nur mindestens 3 sein).

- Hast du von der verkauften Sorte bereits Plättchen vor dir ausliegen, lege die soeben verkauften Plättchen dazu. (Du musst dennoch mindestens 3 Plättchen dieser Sorte aufdecken, auch wenn diese Sorte bereits vor dir ausliegt.)

Thomas verkauft die 3 Plättchen und legt sie zu den anderen Fischen dazu.

Pirogenplättchen

- Die Pirogenplättchen in den Aussparungen werden nie aufgefüllt. Die Pirogenplättchen, die ihr bei der Spielvorbereitung bereitgelegt habt, benötigt ihr nur für den Architekten (siehe Übersicht Charakterplättchen).

- Wenn keine Pirogenplättchen mehr in den Aussparungen liegen, darfst du beim Verkaufen auch keine mehr aufdecken.

- Du musst den Effekt des gewählten Pirogenplättchens ausführen, sofern möglich. (Ist dies nicht möglich, darfst du das Plättchen dennoch wählen. So kannst du verhindern, dass die Gegenseite es bekommt.)

- **Alle Pirogenplättchen sind auf einer der beiden Übersichten erläutert.**

Susanne hat zuerst ein Set verkauft und schaut sich daher alle 5 Pirogenplättchen an.

Sie entscheiden sich dafür, die Pyramide aufzudecken. (Dank des Effekts der Pyramide wird sie gleich nochmal am Zug sein.) Die übrigen 4 Pirogenplättchen legt sie verdeckt zurück.

3 Spiele 1 Charakter

Um ***1 Charakter auszuspielen***, decke 1 Charakterplättchen von deiner Hand auf und führe seinen Effekt aus. Lege den Charakter danach in die Schachtel zurück.

- Du musst den Effekt des ausgespielten Charakters ausführen, sofern möglich. Ist dies nicht möglich (oder hat der Effekt keinen Einfluss auf das Spiel), darfst du den Charakter dennoch ausspielen. Lege ihn dann nur in die Schachtel zurück. (Das kann z. B. sinnvoll sein, wenn du keine andere Aktion ausführen willst.)

- **Alle Charaktere sind auf einer der beiden Übersichten erläutert.**

Spielende

Sobald du in deinem Zug keine Aktion mehr ausführen kannst, endet das Spiel sofort.

- Dazu darfst du **keinen Charakter** auf der Hand haben, den du **spielen** könntest,
- darfst du **kein Set** auf der Hand haben, das du **verkaufen** könntest UND
- muss der Ziehstapel sowie die vom Anch vorgegebene Reihe **leer** sein (sodass du kein **Plättchen vom Markt nehmen** kannst).

Hat die Gegenseite noch Sets auf der Hand, die sie ausspielen könnte, legt sie alle Plättchen dieser Sets in die Schachtel zurück. (Sie werden also **NICHT ausgelegt** und geben **keine Punkte**.)

Legt dann jeweils eure verbliebenen Plättchen von der Hand auf eure Korruptionstafeln.

Thomas hat das Spiel beendet. Susanne hat noch 7 Plättchen auf der Hand. Die 3 Weizenplättchen und der Händler bilden ein Set. Sie legt die 4 Plättchen in die Schachtel zurück.

Das Marmor-, Elfenbein- und das Charakterplättchen bilden kein Set. Susanne muss sie also auf ihre Korruptionstafel legen.

Korruption

Bestimmt nun euren Korruptionswert. Zählt dazu die Plättchen auf eurer jeweiligen Korruptionstafel. (Jedes Plättchen zählt 1 Korruptionspunkt.) Addiert ggf. die Werte eurer entsprechenden Pirogenplättchen.
Wer den kleineren Korruptionswert hat, zieht 1 Debenplättchen aus dem Beutel. Außerdem zieht diese Person je 1 zusätzliches Debenplättchen für je 3 volle Korruptionspunkte, die sie weniger hat, als die Gegenseite.

Susanne hat 8 Korruptionspunkte.

Thomas hat 1 Korruptionspunkt

Thomas erhält insgesamt 3 Debenplättchen aus dem Beutel: 1 Debenplättchen, weil er den kleineren Korruptionswert hat, und 2 zusätzliche, weil sein Korruptionswert um 7 kleiner ist (2× 3 volle Punkte).

Schlusswertung

Verwendet die Wertungsleiste auf der Rückseite der Übersicht der Charakterplättchen und die 2 Wertungsmarker, um eure Siegpunkte zu zählen. Solltet ihr jeweils mehr als 50 Siegpunkte erreichen, dreht den Wertungsmarker auf die Rückseite, um dies anzuzeigen.

Bestimmte eure Siegpunkte wie folgt:
Zuerst erhaltet ihr Siegpunkte für eure verkauften Plättchen. Für jede Warensorte erhaltet ihr Siegpunkte entsprechend der **Anzahl der Plättchen** dieser Farbe **multipliziert mit der Anzahl der Skarabäen** auf den Plättchen dieser Farbe.

Für die Ebenholzplättchen erhält Susanne 24 Punkte (4 Plättchen × 6 Skarabäen).

Für die Viehplättchen erhält Susanne 9 Punkte (3 Plättchen × 3 Skarabäen, 2 davon durch ein Pirogenplättchen).

Addiert zu diesen Siegpunkten die Siegpunkte auf euren Debenplättchen sowie euren Pirogenplättchen.

Susanne erhält 24 Punkte für ihre Deben- und Pirogenplättchen (3+5+7+7+2).

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.
Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Person mit dem niedrigeren Korruptionswert. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Personen den Sieg.

Impressum

Autoren: Bruno Cathala und Sébastien Pauchon
Illustrationen: Naïade | **Grafikdesign:** Clement Milker
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | **Redaktion:** Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blackrock. © 2021 Catch Up Games. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. v1.0.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Bruno und Seb danken ihren treuen und unermüdlichen Testspieler:innen, besonders Marc-Antoine.
Naïade dankt Bruno und Seb, da sie deren Spiele liebt und schon lange ein Spiel der beiden illustrieren wollte. Außerdem dankt sie Seb Kihm für seine Gelassenheit, Geduld und seinen einzigartigen Humor.
Catch Up Games danken Bruno, Seb und Xaver für das tolle Projekt und ihren Shrubburo-Freunden für wachsamen Augen.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele