

JENSEITS VON THEBEN THEBES



Spielmaterial

- 1 Spielanleitung und • 1 Beiblatt mit Übersicht
- 1 Spielplan – zeigt 12 Orte verbunden durch ein Wegenetz; 7 Städte in Europa sowie 5 Grabungsgebiete im Mittelmeerraum.

Zeitleiste mit den 52 Wochen eines Jahres

4 Felder für Forscherkarten

3 Felder für Ausstellungs-karten



- 4 Archäologen – die Spielerfiguren in vier Farben
- 4 Zeitsteine – einer für jeden Spieler
- 1 Jahresstein – zeigt an, in welchem Jahr sich die Spieler befinden
- 85 Forscherkarten – darunter Wissenskarten, verschiedene Unterstützungskarten und 9 Kongresskarten



Jede Forscherkarte zeigt ...

... die Stadt, in der man diese Karte bekommen kann.

... die Anzahl der Wochen, die man für den Erwerb dieser Karte investieren muss.

... ihre Wirkung im Spiel. Diese Karte bringt ihrem Besitzer 3 Punkte Spezialwissen über das Gebiet Ägypten (Gelb).



- 10 Ausstellungskarten – Fünf kleine Ausstellungen mit 4 Siegpunkten und fünf große mit 5 Siegpunkten



Siegpunkte Stadt, in der man diese Karte bekommen kann. Benötigte Artefakte Benötigte Zeit

- 5 Übersichtskarten – zeigen die Fundstücke aus jedem Grabungsgebiet



- 4 Chronokel – sie bestehen jeweils aus zwei Pappscheiben und einer zweiteiligen Kunststoffniete. Vor dem ersten Spiel werden die Chronokel entsprechend der folgenden Skizze montiert.



- 4 Sätze Grabungserlaubnisse – für jeden Spieler jeweils eine Grabungserlaubnis zu jedem Gebiet (1 Satz = 5 St.)



Vorderseite: Gültige Grabungserlaubnis
Rückseite: Abgelaufene Grabungserlaubnis

- **155 Grabungsplättchen** – jedes Grabungsgebiet hat 15 Fundstücke: 13 Artefakte, 1 Spezialwissen aus einem anderen Grabungsgebiet und 1 Allgemeinwissen. Der Rest sind Niete (wertloser Schutt). Aus jedem Gebiet wird ein Artefakt (Wert 1) beiseite gelegt. Alle anderen Plättchen werden auf die zugehörigen Stoffbeutel verteilt.

Einige Grabungsplättchen aus Ägypten (Gelb):

Nieten

und

Fundstück (Artefakt)

Fundstücke (Wissen)



Kreta (Lila)

Palästina (Grün)

Griechenland (Orange)

Mesopotamien (Blau)



- **5 Stoffbeutel** – werden jeweils mit 30 passenden Grabungsplättchen gefüllt. Jeder Beutel enthält bei Spielbeginn 14 der 15 Fundstücke und 16 Niete in der passenden Farbe.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält:
- einen Satz Grabungserlaubnisse, sowie in der Farbe seiner Wahl
 - eine Forscherfigur, • einen Zeitstein und • ein Chronokel.

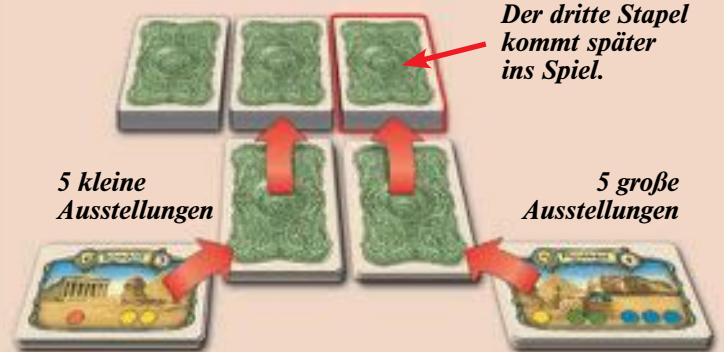
Aus den Spielkarten werden die **10 Ausstellungen** aussortiert. Die übrigen Karten werden gemischt und die obersten **4 Karten werden offen** auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

Die restlichen Karten werden in **drei ungefähr gleichhohe Stapel** aufgeteilt. In den zweiten Stapel werden die 5 Karten mit den kleinen Ausstellungen gemischt, die 5 großen werden in den dritten Stapel gemischt.

Achtung: Bei 2 Spielern werden **alle** Ausstellungskarten in den zweiten Stapel gemischt.

Der erste Stapel kommt auf den zweiten und wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der dritte Stapel wird beiseite gelegt. Er kommt ins Spiel, wenn die anderen Karten aufgebraucht sind.



Die Zeitsteine aller Spieler werden in einer zufälligen Reihenfolge gestapelt und als kleiner Turm auf das Startfeld (bei 2 und 4 Spielern) des Spielplans gestellt.

Bei 3 Spielern werden die Steine auf das Feld „16“ gestellt.

Der Jahresstein wird auf das Feld 1901 (bei 2 und 3 Spielern) bzw. das Feld 1902 (bei 4 Spielern) gestellt.

Jeder Spieler legt seine Grabungserlaubnisse gut sichtbar vor sich aus und hält das Chronokel bereit.

Alle Forscher werden nach Warschau gestellt.

Die fünf Übersichtskarten werden neben den Spielplan gelegt.

Hier werden bei Spielbeginn 4 Forscherkarten offen abgelegt.

Die beiseite gelegten Artefakte mit dem Wert „1“ werden auf die zugehörigen Grabungsgebiete des Spielplans gelegt.



Spielziel

Die Spieler reisen als Archäologen durch Europa, um sich das nötige Wissen für ihre Grabungsexpeditionen anzueignen. Dabei können ihnen Assistenten und Ausrüstung wie Fahrzeuge oder Schaufeln wertvolle Dienste leisten. Bestens ausgerüstet geht es dann z.B. nach Ägypten, Kreta oder Mesopotamien, um dort nach wertvollen Artefakten zu graben, die ihnen Ruhm

und Ansehen in Form von Siegpunkten bringen. Die Durchführung von Ausstellungen und das Besuchen von Kongressen bringt ebenfalls großes Ansehen. Doch das alles kostet Zeit und die ist für jeden gleich bemessen. Wer sie am besten nutzt, und durch Wissen und erfolgreiche Grabungen die meisten Siegpunkte erlangt, wird das Spiel gewinnen.

Spielablauf

Das Spiel geht je nach Spielerzahl über:

- 3 Jahre bei 2 Spielern
- etwa 2 1/2 Jahre bei 3 Spielern
- 2 Jahre bei 4 Spielern.

1. Spielerreihenfolge

Startspieler ist derjenige Spieler, dessen Zeitstein oben auf dem Stapel des Startfeldes liegt.

Im weiteren Verlauf des Spiels ist immer derjenige Spieler am Zug, dessen Zeitstein auf der Zeitleiste an letzter Position steht. Stehen dort mehrere Steine gestapelt, ist derjenige an der Reihe, dessen Zeitstein oben liegt.

Ein Spieler kann durchaus mehrere Male hintereinander an der Reihe sein und zwar solange, bis er den Zeitstein eines anderen Mitspielers überholt.

Der Spieler zieht seine Figur auf dem Spielplan entlang den gestrichelten Linien von Ort zu Ort und führt anschließend **eine** Aktion durch. Dabei dürfen andere Figuren überholt werden. An einem Ort dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Sowohl die Bewegung als auch die Durchführung der Aktion werden in Wochen abgerechnet und als Summe auf der Zeitleiste mit dem Zeitstein markiert.

Jeder Schritt von einem Ort zum Nachbarort kostet **1 Woche** Zeit. Die benötigten Wochen für die verschiedenen Aktionen sind im entsprechenden Regelabschnitt zu finden.

2. Eine Aktion durchführen

Der Spieler am Zug führt **eine** der folgenden Aktionen durch:

- Eine Forscherkarte nehmen
- Die Kartenauslage austauschen
- Eine Ausgrabung durchführen
- Eine Ausstellung durchführen

▶	...in Berlin, London, Moskau, Paris, Rom oder Wien
▶	...in Warschau
▶	...in Griechenland, Ägypten, Kreta, Palästina od. Mesopotamien
▶	...in Berlin, London, Moskau, Paris, Rom oder Wien



Beispiel: Spieler „Blau“ ist am Zug.

Anmerkung: Landet ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels mit seinem Zeitstein auf einem Feld mit anderen Steinen, setzt er seinen obenauf.



Beispiel: Spieler „Blau“ zieht seine Figur mit zwei Schritten von London nach Warschau. Das kostet ihn 2 Wochen plus 1 Woche für die anschließende Aktion „Karten austauschen“.

Anmerkung: Der Besitz der Forscherkarte „Auto“ verkürzt jede Reise, die 3 oder mehr Wochen dauert, um 1 Woche.



Der Einsatz der Karte „Zeppelin“ verkürzt eine beliebig lange Reise auf 0 Wochen. Diese Karte muss danach abgeworfen werden.

ACHTUNG! Man muss auf alle Fälle eine Aktion durchführen! Das Reisen oder Stehenbleiben **ohne** die Durchführung einer Aktion ist **nicht** erlaubt!

Die Aktionen im Einzelnen:

■ Eine Forscherkarte nehmen

Der Spieler sucht sich **eine** der 4 offenen Forscherkarten aus und zieht seine Spielfigur in die Stadt, die auf der Karte angegeben ist. Sollte seine Spielfigur schon in der Stadt stehen, hat der Spieler die Zeit für die Bewegung gespart.

Der Spieler setzt seinen Zeitstein um die Anzahl benötigter Wochen (Angabe auf der Forscherkarte plus ggf. Bewegung) weiter.

Dann nimmt er sich die entsprechende Forscherkarte und legt sie offen vor sich ab. Von nun an kann er die Vorteile dieser Karte nutzen.

Eine neue Forscherkarte wird aufgedeckt

Anschließend zieht der Spieler eine Karte vom Stapel nach. Handelt es sich dabei um eine Forscherkarte, legt er sie offen auf den frei gewordenen Platz.

Eine Ausstellungskarte wird aufgedeckt

Sollte er stattdessen eine Ausstellungskarte ziehen, wird diese auf das erste Ausstellungsfeld (a) gelegt. Bereits auf den Ausstellungsfeldern liegende Karten werden entsprechend ein Feld in Pfeilrichtung weitergeschoben. Wird dabei eine Ausstellungskarte aus dem dritten Feld (c) herausgeschoben, kommt sie auf den Ablagestapel.

Auf jeden Fall zieht er **solange** weitere Karten vom Stapel, bis wieder vier Forscherkarten offen ausliegen.

Der Kartenstapel ist aufgebraucht

Ist der Stapel zum ersten Mal aufgebraucht, wird der Ablagestapel **zusammen mit dem Stapel, der bei Spielbeginn beiseite gelegt wurde**, gemischt. Sie bilden einen neuen Stapel.

Sollte der Stapel erneut aufgebraucht sein, werden die abgelegten Karten neu gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

■ Die Kartenauslage austauschen

Will ein Spieler die Forscherkarten austauschen, zieht er seine Spielfigur nach Warschau (es sei denn, er steht schon dort), nimmt die 4 offenen Forscherkarten und legt sie auf den Ablagestapel. Dann zieht er solange Karten vom Stapel und legt sie offen auf die freigewordenen Plätze, bis wieder 4 Forscherkarten ausliegen.

Sollte er dabei Ausstellungskarten ziehen, wird mit diesen so verfahren, wie im Abschnitt: ■ **Eine Forscherkarte nehmen** beschrieben (siehe oben).

Der Spieler setzt seinen Zeitstein um die Anzahl benötigter Wochen (1 Woche für die Aktion plus ggf. Bewegung) weiter.



Nachdem sich der Spieler eine Karte genommen hat, wird der freie Platz mit einer neuen Forscherkarte vom verdeckten Stapel aufgefüllt ...

... Wird dabei eine Ausstellungskarte gezogen, kommt sie auf das Ausstellungsfeld „a“.



Sollte dort schon eine Karte liegen, wird diese 1 Feld weitergeschoben (auf Feld „b“).



Sonderfall: Ist ein Spieler ein zweites Mal direkt hintereinander am Zug (d.h. kein anderer war inzwischen an der Reihe), kostet ihn der zweite Austausch der Karten 2 Wochen (für die Bewegung muss er keine Zeit investieren, denn seine Figur steht ja noch in Warschau).

Ist er sogar ein drittes Mal direkt hintereinander am Zug, kostet ihn der dritte Austausch in Folge 3 Wochen, usw.

■ Eine Ausgrabung durchführen

Erfüllt ein Spieler die entsprechenden Voraussetzungen, kann er sich entscheiden eine Ausgrabung durchzuführen.

Die Mindestvoraussetzung

- Der Spieler hat eine **gültige Grabungserlaubnis** für das Gebiet.
- Der Spieler verfügt über **mindestens 1 Punkt des Spezialwissens**, das zum Grabungsgebiet passt; entweder durch eine Forscherkarte oder durch ein entsprechendes Fundstück.

Der Spieler zieht seine Spielfigur zum gewünschten Grabungsort (es sei denn, seine Figur befindet sich schon vor Ort) und führt dort eine Ausgrabung durch. Dazu zieht er eine bestimmte Anzahl Grabungsplättchen aus dem entsprechenden Stoffbeutel.

Die Anzahl hängt davon ab, wie viel Zeit der Spieler in die Ausgrabung investiert und wie viel Wissen, d.h. Wissenspunkte er für dieses Grabungsgebiet vorweisen kann.

Ermittlung der Wissenspunkte

Die Anzahl Wissenspunkte, die der Spieler für ein Grabungsgebiet aufbringen kann, setzt sich zusammen aus:

- **Spezialwissen**
 - durch Fachbücher (farblich zum Grabungsgebiet passendes Buch),
 - durch Hinweise aus der Bevölkerung (farblich passendes Symbol)
 - Assistenten (zählen für jedes Gebiet)

Anmerkung: Der Einsatz der Karte „Hinweis aus der Bevölkerung“ erhöht einmalig das Spezialwissen um 2 Punkte. Das gilt nur für die Dauer einer Ausgrabung. Diese Karte muss danach abgeworfen werden.



sowie dem

- **Allgemeinwissen**,
 - aus Büchern (aufgeschlagenes Buch, zählt für alle Gebiete).

Jedes **Symbol** (aufgeschlagenes Buch, farbiges Fachbuch oder Hinweis) **bringt 1 Wissenspunkt**.

Beispiel: Eine Ausgrabung auf Kreta erfordert...

... eine gültige Grabungserlaubnis



... mindestens 1 Punkt Spezialwissen „Kreta“

... die Spielerfigur im Grabungsgebiet „Kreta“



Beispiel Spezialwissen „Kreta“

(Forscherkarten und Fundstück aus Griechenland):



Anmerkung: 2 Assistenten zählen 1 Punkt Spezialwissen, 3 Assistenten zählen 2 Punkte Spezialwissen.

Besitzt ein Spieler nur einen Assistenten, darf er auch diese Einzel-Karte bei einer Ausgrabung einsetzen.

Sie hat die gleiche Wirkung wie 2 Assistenten, allerdings kommt sie direkt nach der Ausgrabung auf den Ablagestapel.



Anmerkung: Für Allgemeinwissen muss beim Erwerb mehr Zeit aufgewendet werden, dafür kann man es auch überall einsetzen.

4 Punkte Allgemeinwissen (gilt für jedes Grabungsgebiet).

Zunächst wird das Spezialwissen für das aktuelle Grabungsgebiet gezählt (Summe der Punkte aus Fachbüchern, Assistenten und Hinweisen). Dazu kommt das Allgemeinwissen; auch hier zählt jedes Buch 1 Punkt.

Man darf **nicht mehr Punkte Allgemeinwissen** verwenden als **Punkte Spezialwissen**. Verfügt man über mehr Allgemeinwissen, bleibt der Rest bei dieser Ausgrabung ungenutzt.

Einsatz des Chronokels - Anzahl der Plättchen, die man ziehen darf

Der **aktuelle Gesamtwert** (Spezial- plus Allgemeinwissen) wird auf dem Chronokel eingestellt. Dazu wird die Vorderseite der Scheibe solange gedreht, bis am oberen Rand die entsprechende Zahl auftaucht (weiße Zahl auf blauem Hintergrund).

Nun entscheidet sich der Spieler, **wie viele Wochen** er graben möchte. Die Wochen sind als schwarze Zahlen von 1 bis 12 neben dem Schlitz in der Scheibe dargestellt.

Links neben der gewünschten Wochenzahl kann dann abgelesen werden, wie viele Plättchen gezogen werden dürfen. Dieser Wert ist als **rote Zahl** zu erkennen. Es **muss** eine Wochenzahl gewählt werden, bei der die **rote Zahl größer „0“** ist. Eine Ausgrabung darf nicht mehr als 12 Wochen dauern. Der Spieler sagt deutlich an, wie lange er graben wird.

Der Spieler setzt seinen Zeitstein um die Anzahl benötigter Wochen (gewählte Wochenzahl plus ggf. Bewegung) weiter.

Die Ausgrabung: Fundstücke oder wertloser Schutt

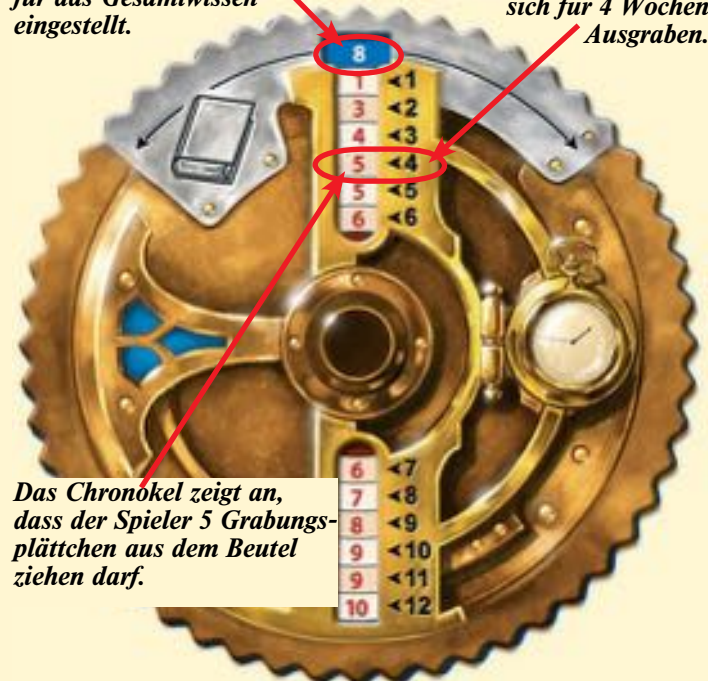
Der Spieler zieht dann die angezeigte Anzahl Plättchen aus dem Beutel, der zum Grabungsgebiet gehört. Der **Schutt** (Plättchen ohne Gegenstand) kommt anschließend **zurück in den Beutel**, Fundstücke (Artefakte und Wissenspunkte) legt der Spieler gut sichtbar vor sich ab.



Beispiel: Der Spieler verfügt für seine Ausgrabung auf Kreta über ein Gesamtwissen von 8 Punkten. (Von den 5 Punkten Allgemeinwissen zählen nur 4 Punkte.)

Beispiel: Hier ist der Wert „8“ für das Gesamtwissen eingestellt.

Der Spieler entscheidet sich für 4 Wochen Ausgraben.



Das Chronokel zeigt an, dass der Spieler 5 Grabungsplättchen aus dem Beutel ziehen darf.

Anmerkung: Sollten im späteren Spielverlauf die Wissenspunkte den Wert 12 überschreiten, werden sie bei der Einstellung des Chronokels wie 12 Punkte behandelt.

Forscherkarte „Schaufel“: Besitzt ein Spieler 2 Karten dieser Sorte, darf er bei jeder Ausgrabung 1 Plättchen mehr ziehen;

hat er sogar 3 Karten „Schaufel“, darf er 2 Plättchen mehr ziehen.

Besitzt der Spieler nur eine „Schaufel“, darf er diese Karte auch bei einer Ausgrabung einsetzen. Sie hat die gleiche Wirkung wie 2 dieser Karten, muss allerdings direkt nach der Ausgrabung abgeworfen werden.



Anmerkung: Es versteht sich von selbst, dass nicht in den Beutel geschaut werden darf.

Die Entscheidung, wie viele Wochen gegraben wird, darf nicht mehr geändert werden, sobald das erste Plättchen gezogen wurde.

Beispiel: Der Spieler durfte 5 Grabungsplättchen ziehen. Er fand 3 Artefakte, die ihm insgesamt 8 Siegpunkte einbringen und 2x wertlosen Schutt, der wieder zurück in den Beutel kommt.

Abschluss der Ausgrabung

Die Ausgrabung ist nun abgeschlossen und der Spieler dreht seine Grabungserlaubnis zu diesem Gebiet um (die Seite mit dem X wird nun sichtbar).

Er darf in diesem Gebiet erst wieder graben, wenn sein Zeitstein über das Feld „52“ der Zeitleiste hinausgezogen wird (also erst wieder im nächsten Jahr).

Bonus für die erste Ausgrabung in einem Gebiet

Der Spieler, der die jeweils erste Ausgrabung in einem Gebiet durchführt, bekommt **zusätzlich** das auf dem Plan ausliegende Artefakt (Wert „1“) für dieses Gebiet.



Anmerkung: Verfügt der Spieler über die Forscherkarte „Sonder-Grabungserlaubnis“, darf er ein zweites Mal innerhalb eines Jahres eine Ausgrabung im selben Gebiet durchführen. Diese Karte ist eine gültige Grabungserlaubnis, muss aber nach ihrer Verwendung abgeworfen werden.



■ Eine Ausstellung durchführen

Im Laufe des Spiels werden Ausstellungskarten offen auf den Ausstellungsfeldern des Spielplans ausliegen.

Will ein Spieler eine solche Ausstellung durchführen, zieht er mit seiner Figur in die Stadt, die auf der Karte angegeben ist, falls er dort nicht schon steht.

Jede Ausstellungskarte zeigt an, **wie viele Artefakte** aus welchen Grabungsgebieten der Spieler mindestens haben muss, um die Ausstellung durchführen zu können. Der Wert der Artefakte spielt dabei **keine** Rolle.

Der Spieler zeigt die nötigen Artefakte vor, nimmt sich die entsprechende Ausstellungskarte und legt sie offen vor sich ab. Die Artefakte behält er.

Der Spieler setzt seinen Zeitstein um die Anzahl benötigter Wochen (Angabe auf der Ausstellungskarte plus ggf. Bewegung) weiter.



Beispiel: Der Spieler zieht mit seiner Figur nach London. Er kann dort die Ausstellung durchführen, weil er die entsprechenden Artefakte besitzt (mindestens 1 oranges und 2 gelbe Artefakte).

Anmerkung: Bei den Fundstücken, die Bücher oder Fachbücher zeigen, handelt es sich nicht um Artefakte. Sie können deshalb nicht für Ausstellungen verwendet werden.

Ein Jahr ist um

Überquert ein Zeitstein das Feld 52, schließt sich für den betroffenen Spieler direkt das nächste Jahr an. Der Spieler dreht am Ende seines Zuges alle seine benutzten Grabungserlaubnisse wieder auf die gültige Seite (ohne Kreuz).

Wenn der letzte Zeitstein über das Feld 52 hinausgezogen wird, rückt der Jahresstein um ein Jahr weiter.



Spielende und Wertung

Am Ende des letzten Jahres (1903) darf ein Zeitstein beim Überqueren der „52“ nur bis zu Feld „1“ gezogen werden, d.h. für die Spieler, dass sie **keine** Aktion mehr durchführen dürfen, die **mehr Wochen** benötigen würde. Haben alle Steine dieses Feld erreicht, ist das Spiel beendet und es kommt zur Wertung.

Beispiel: Der Zeitstein des roten Spielers steht im letzten Jahr auf Feld „48“. Damit verbleiben ihm noch 5 Wochen, die er z.B. für eine Ausgrabung in Griechenland einsetzen kann. Die Ausgrabung darf aber nicht 6 oder mehr Wochen dauern!



Anmerkung: Kann oder möchte ein Spieler kurz vor Spielende keine Aktion mehr durchführen, setzt er seinen Zeitstein direkt auf das Feld „1“.

Wertung

Nun addiert jeder Spieler seine Siegpunkte:

- Für jedes **Artefakt** (Punkte sind aufgedruckt)
- Für jede **Ausstellung** (Punkte sind aufgedruckt)
- Für die **Kongresse** gibt es Punkte gemäß des aufgedruckten Wertes, dieser hängt von der Zahl der Kongresskarten ab, die der Spieler sammeln konnte.
- Für das **größte Fachwissen eines Grabungsgebietes**, gibt es pro Gebiet **5 Siegpunkte**. Bei Gleichstand erhalten die Beteiligten jeweils **3 Punkte**. Zum Fachwissen gehören alle Bücher in der entsprechenden Farbe, sei es als Symbole auf den Forscherkarten oder als Fundstücke.

Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten hat gewonnen.

Anmerkung: Beim Zählen der Siegpunkte kann die Zeitleiste gute Dienste leisten. Dabei sollte beachtet werden, dass die Zeitleiste 52 Felder umfasst.

Anmerkung: Je mehr Kongress-Karten ein Spieler im Laufe des Spiels gesammelt hat, desto mehr Siegpunkte bekommt er dafür. Die nebenstehende Tabelle zeigt an, wie viele Punkte es jeweils gibt. Mehr als 28 Siegpunkte kann kein Spieler für seine Kongresskarten bekommen.

Anzahl Kongress-Karten

Anzahl Siegpunkte

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

Anmerkung: Bei der Ermittlung, welcher Spieler das größte Fachwissen in den fünf Gebieten hat, werden Assistenten, Hinweise und Karten mit Allgemeinwissen nicht berücksichtigt.

Beispiel einer Wertung

Der Spieler verfügt bei Spielende über 67 Siegpunkte:

- 13 Artefakte im Wert von **39 Siegpunkten**
- 3 Ausstellungskarten mit insgesamt **13 Siegpunkten**
- 5 Kongress-Karten mit insgesamt **15 Siegpunkten**
- Keine Mehrheit in Spezialwissen **0 Siegpunkte**

(Der Spieler verfügt in diesem Beispiel zwar über Spezialwissen, jedoch hat er in keinem der 5 Gebiete das meiste Wissen erlangt, deshalb also 0 Siegpunkte.)

