

# NILE - Das altägyptische Landwirtschaftsspiel

## ÜBERBLICK

In Nile ziehen 2-6 Spieler Karten, um damit ihre Felder zu bepflanzen. Zu Beginn jeder Runde gibt es eine Überschwemmung, die darüber entscheidet, welche Felder abgeerntet werden können. Geerntete Feldfrüchte werden in Vorratslagern gesammelt, die schlussendlich den Sieger des Spiels bestimmen. Während des Spiels liegen die Spieler im Wettstreit um die Feldfrüchte, treiben Handel auf dem Markt und bringen Hapi, dem Gott des Nils, Opfergaben dar. Das Spiel gewinnt, wer seine Felder am besten verteidigt und die wertvollsten Vorräte anlegt.

## SPIELVORBEREITUNG

Es gibt sieben verschiedene Feldfruchtsorten, denen jeweils eine Farbe zugeordnet ist: Papyrus (Rot), Weizen (Gelb), Salat (Grün), Rizinus (Braun), Flachs (Blau), Trauben (Violett) und Zwiebeln (Beige), sowie mehrere Spekulationskarten. Je nach Anzahl der Spieler werden eine oder mehrere der Fruchtsorten aus dem Spiel entfernt. Bei 2-4 Spielern werden alle Karten von zwei Fruchtsorten entfernt, bei 5 Spielern alle Karten einer Sorte, und bei 6 Spielern wird mit allen Karten gespielt. Wenn Fruchtkarten entfernt werden, müssen immer auch die zugehörigen Spekulationskarten aus dem Spiel genommen werden!

Es gibt außerdem Stein- und Monumentkarten. Wenn nicht mit den Regeln der Monumente-Erweiterung gespielt wird, die später beschrieben werden, werden diese beiden Kartensorten ebenfalls aus dem Spiel genommen.

Die Überschwemmungskarte wird offen in die Tischmitte gelegt, die Heuschreckenplage und Jahreszeitenkarten daneben platziert. Die übrigen Karten werden gemischt, und an jeden Spieler werden fünf Karten ausgeteilt. Die Heuschreckenplage wird danach in den Stapel eingemischt und dieser als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Ein Startspieler wird zufällig ermittelt.

## ABLAUF EINES SPIELZUGS

- 1 - Überschwemmung
- 2 - Ernten
- 3 - Handeln
- 4 - Anpflanzen oder Spekulieren
- 5 - Nachziehen

### 1) Überschwemmung:

Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und auf die Überschwemmungskarte gelegt. Diese Karte gibt an, welche Felder abgeerntet werden können (siehe Ernten) und welche Karten diese Runde nicht gespielt werden können (siehe Anpflanzen oder Spekulieren). Spekulationskarten werden in diesem Schritt wirksam (siehe Spekulationskarten).

### 2) Ernten:

Welche Feldfrüchte geerntet werden dürfen, hängt von der aktuellen Überschwemmungskarte ab. Immer wenn eine neue Überschwemmungskarte aufgedeckt wird, nimmt der Spieler, der diese Feldfrucht in dem Moment angebaut hat (unabhängig davon, wer gerade am Zug ist) die oberste Karte von dem entsprechenden Feld und legt sie verdeckt in das eigene Vorratslager.

Im Vorratslager werden alle Feldfruchtkarten gesammelt, die ein Spieler im Laufe des Spiels erntet. Es dient als Punktekonto des Spielers und bestimmt den Sieger. Darüber hinaus kann ein Spieler sein Vorratslager jederzeit während des Spiels einsehen und Karten daraus austauschen (siehe Handeln). Der Inhalt des eigenen Vorratslagers sollte vor den Mitspielern geheim gehalten werden!

Wenn die Überschwemmungskarte eine Spekulationskarte ist, zeigt sie mehrere Feldfrüchte. In diesem Fall werden alle betreffenden Fruchtarten geerntet. Wenn die Heuschreckenplage als Überschwemmungskarte aufgedeckt wird, wird sie sofort abgehandelt (siehe Heuschreckenplage) und abgeworfen. Dann wird eine weitere Karte aufgedeckt und als Überschwemmungskarte verwendet.

### **3) Handeln:**

Handel erlaubt es einem Spieler, zwei alte Karten abzugeben, um eine neue Karte zu erhalten. Es gibt zwei Möglichkeiten des Autauschs:

Markt - Der Spieler wirft zwei Karten aus seiner Hand und/oder seinem Vorratslager ab (Feldfrüchte und/oder Spekulationskarten) und zieht eine Karte vom Nachziehstapel, die er auf die Hand nimmt.

Opfer für Hapi - Der Spieler wirft zwei Karten aus seiner Hand und/oder seinem Vorratslager ab (Feldfrüchte und/oder Spekulationskarten) und ersetzt die aktuelle Überschwemmungskarte durch eine neue Karte vom Nachziehstapel. Die neue Überschwemmungskarte wirkt wie jede andere Überschwemmungskarte, sie löst also eine neue Ernte aus und verhindert, dass bestimmte Karten gespielt werden können. Der Zug wird bei Schritt 2) Ernten fortgesetzt.

Ein Spieler kann in seinem Zug beliebig oft handeln und dabei frei zwischen den beiden verfügbaren Möglichkeiten wählen. Er kann aber auch ganz darauf verzichten. Die Spieler können nicht untereinander handeln und auch keine Karten von ihren Feldern abgeben.

### **4) Anpflanzen oder Spekulieren:**

Die aktuelle Überschwemmungskarte legt fest, welche Karten in diesem Schritt gespielt werden können. Alle Karten, die die auf der Überschwemmungskarte abgebildete(n) Fruchtart(en) zeigen, dürfen nicht ausgespielt werden.

Anpflanzen - Der Spieler legt Karten aus seiner Hand offen vor sich ab und bildet damit ein Feld. Solange ein Feld einer bestimmten Fruchtart im Spiel ist, kann kein Spieler ein Feld mit derselben Fruchtart besitzen. Es kann also niemals mehr Felder geben als Fruchtarten im Spiel sind.

Beim Bepflanzen eines Feldes kann der Spieler:

- Mindestens zwei Karten der gleichen Fruchtart auf einem neuen Feld anpflanzen
- Genau zwei Karten von unterschiedlichen Fruchtarten anpflanzen (eine davon darf auf einem bereits bestehenden Feld angepflanzt werden)
- Eine beliebige Anzahl von Feldfruchtkarten auf beliebigen bereits bestehenden Feldern anpflanzen

Ein Spieler darf kein neues Feld anlegen, wenn bereits ein Spieler ein Feld mit der gleichen Fruchtart vor sich liegen hat, es sei denn, das neue Feld würde mehr Karten enthalten als das bestehende. In diesem Fall muss der andere Spieler sofort alle Karten auf seinem bestehenden Feld abwerfen.

Spekulieren - Statt zu pflanzen kann der aktive Spieler eine oder zwei Spekulationskarten spielen. Diese Karten zeigen immer zwei Fruchtarten. Wenn eine Spekulation erfolgreich ist,

kann der Spieler sofort drei Karten von Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Wie beim Anpflanzen dürfen auch hier keine Karten gespielt werden, die eine Fruchtsorte zeigen, die auf der aktuellen Überschwemmungskarte abgebildet ist. Gespielte Spekulationskarten legt der Spieler offen vor sich ab.

Eine Spekulation ist erfolgreich, wenn die Karte mindestens eine Fruchtsorte mit der nächsten aufgedeckten Überschwemmungskarte gemeinsam hat. Ist dies der Fall, pausiert das Spiel und der Spekulant nimmt sofort drei (eine Karte stimmte überein) oder sechs (beide Karten stimmten überein) Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Alle Spekulationskarten (erfolgreich oder nicht) werden danach abgeworfen und das Spiel fortgesetzt.

### **5) Nachziehen:**

Um seinen Zug zu beenden, zieht der Spieler zwei Karten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Damit ist sein Zug beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden der Überschwemmungsstapel, die Heuschreckenplage und alle abgeworfenen Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

### **HEUSCHRECKENPLAGE**

Wenn ein Spieler die Heuschreckenplage zieht, muss er dies sofort bekanntgeben. Die Karte wird dann abgelegt. Es wird das Feld ermittelt, auf dem im Moment die meisten Karten liegen (einschließlich Monumente). Dieses Feld wird von den Heuschrecken verheert und muss von seinem Besitzer vollständig abgeworfen werden. Bei einem Gleichstand werden alle betreffenden Felder verwüstet. Wenn die Heuschreckenplage als Überschwemmungskarte aufgedeckt wird, wird sie ausgewertet und dann eine neue Überschwemmungskarte gezogen. Wenn ein Spieler die Plage zieht, darf er sofort eine weitere Karte ziehen.

### **SPIELENDE**

Der Nachziehstapel wird so oft durchgespielt wie Spieler teilnehmen (also zweimal bei zwei Spielern, dreimal bei drei Spielern und so weiter). Wenn der Stapel zum letzten Mal aufgebraucht wurde, endet das Spiel. Die Jahreszeitenkarten werden genutzt um nachzuhalten, wie oft der Stapel bereits leergespielt wurde.

### **WERTUNG**

Jeder Spieler sortiert die Karten in seinem Vorratslager nach Fruchtsorten und legt sie dann in fünf Stapeln von links nach rechts aufsteigend nebeneinander aus. Er beginnt dabei mit der Fruchtsorte, von der er die wenigsten Karten gesammelt hat (auch wenn er von dieser Sorte gar keine Karten haben sollte), und endet mit der Fruchtsorte, von der er die meisten Karten in seinem Vorratslager hat. Der Spieler, der die meisten Karten auf seinem linken Stapel hat (die Fruchtsorte mit den wenigsten Karten), gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens vergleichen die betreffenden Spieler ihre nächsten Stapel. Falls es für alle fünf Stapel ein Unentschieden gibt... wird nochmal gespielt!

## **DIE MONUMENTE-ERWEITERUNG**

In der Monumente-Erweiterung für Nile wetteifern die Spieler neben dem Ernten von Feldfrüchten auch noch darum, wer die größten Monumente baut. Monumente bieten den Spielern Spezialeigenschaften und Privilegien, die sie im Verlauf des Spiels unterstützen.

### **VORBEREITUNG**

Vor Spielbeginn, aber nachdem je nach Spielerzahl Fruchtarten aus dem Spiel entfernt wurden, werden die Steinkarten in den Kartenstapel eingemischt. Die drei Monumentkarten werden in die Tischmitte gelegt.

Das Spiel verläuft wie gewohnt mit den folgenden Erweiterungen:

### **STEINKARTEN**

Steinkarten werden mit anderen Feldfruchtkarten gehandelt und "angepflanzt" als wären sie eine weitere Fruchtart. Statt sie aber anzupflanzen und zu ernten, können die Spieler sie nutzen, um damit Monumente zu errichten. Wenn ein Spieler Steinkarten "anpflanzt", muss er sich für ein Monument (Sphinx, Obelisk, Mauer) entscheiden, dessen Karte dann auf den Steinhaufen gelegt wird.

Wie bei den anderen "Feldfrüchten" kann ein Spieler nur dann ein Monument bauen, wenn es größer ist (mehr Steinkarten enthält) als ein bereits bestehendes Monument des gleichen Typs. Eine Monumentkarte auf einem Steinhaufen zeigt an, dass der entsprechende Spieler dieses Monument kontrolliert und als einziger seine Spezialeigenschaft nutzen kann. Ein anderer Spieler kann in seinem Zug das Monument "überbauen", indem er mehr Steinkarten ausspielt und sich für den gleichen Monumenttyp entscheidet. Dieser Spieler erhält sofort die entsprechende Monumentkarte und legt sie oben auf seinen Steinhaufen. Der andere Spieler muss seinen überbauten Steinhaufen abwerfen.

Ein Spieler darf in seinem Zug niemals mehr als ein neues Monument bauen, darf aber bis zu drei Monumente (eines von jedem Typ) kontrollieren. Ein Spieler kann also bis zu drei Steinhaufen oder drei Spieler je einen Steinhaufen besitzen. Zwei Spieler können niemals den gleichen Monumenttyp kontrollieren.

Wenn eine Steinkarte als Überschwemmungskarte aufgedeckt wird, muss von jedem Monument eine Steinkarte abgeworfen (nicht geerntet) werden. Diese werden, wenn der Nachziehhaufen aufgebraucht ist, wieder mit den übrigen abgeworfenen Karten vermischt und als neuer Nachziehhaufen verwendet. Wenn ein Spieler durch eine Überschwemmung gezwungen wird, eine Karte von einem Monument mit nur einer Steinkarte abzuwerfen, verliert er die Kontrolle über das Monument und legt die Monumentkarte wieder in die Tischmitte. Für Steinkarten gibt es am Spielende keine Punkte.

### **MONUMENTE UND SPEZIALEIGENSCHAFTEN**

Jedes Monument besitzt eine Spezialeigenschaft. Der Besitzer eines Monuments kann die Eigenschaft wie beschrieben nutzen, solange er im Besitz der Monumentkarte bleibt. Ein Spieler kann mehrere Monumente gleichzeitig kontrollieren. In diesem Fall kann er auch alle entsprechenden Eigenschaften nutzen. Die Spezialeigenschaften sind:

#### **Sphinx:**

Der Besitzer der Sphinx darf bei der Ernte die obersten zwei Karten eines Feldes ernten statt nur einer.

**Obelisk:**

Der Besitzer des Obeliskens zieht am Ende seines Zuges drei Karten und erhält bei einer erfolgreichen Spekulation vier statt drei Karten.

**Mauer:**

Die Mauer schützt die Felder und Monumente ihres Besitzers. Sie können nur überpflanzt oder überbaut werden, wenn ein Mitspieler mindestens zwei Karten mehr ausspielt. Ein Feld mit 2 Weizen kann also nur mit 4 oder mehr Weizenkarten überpflanzt werden.