

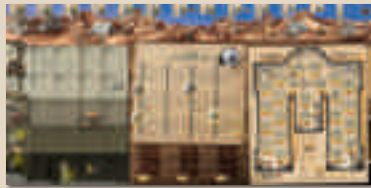
PERGAMON

Spielidee

Im Auftrag der Königlichen Museen zu Berlin beginnen im Jahr 1878 die Ausgrabungen im antiken Pergamon auf dem Gebiet der heutigen Türkei. Die Stadt erlebte ihre Blütezeit etwa 200 Jahre v. Chr. (im Spiel verwenden wir die Bezeichnung AC = ante Christum natum) als bedeutendster Hafen der antiken römischen Provinz Asia. Als Archäologen versucht ihr möglichst viele Forschungsgelder zu erhalten, um Ausgrabungen in Pergamon zu finanzieren. Dabei grabt ihr nach Bruchstücken antiker Vasen, Kannen, Armreife und goldener Masken. Je nach Tiefe der Ausgrabungen stoßt ihr auf Fundstücke aus den ersten fünf Jahrhunderten v. Chr. Durch das Zusammensetzen passender Fundstücke erhaltet ihr unterschiedlich wertvolle Sammlungen, die im Pergamonmuseum ausgestellt werden. Derjenige von euch, der die wertvollsten Sammlungen ausstellt und dabei die höchste Anerkennung der Besucher in Form von Siegpunkten erhält, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

1 Spielplan



4 Spielfiguren



12 runde Markierungsplättchen für Sammlungen (je 4 Sätze mit I, II, III)



in 4 Farben

12 eckige Markierungsplättchen für Sammlungen (je 4 Sätze mit I, II, III)

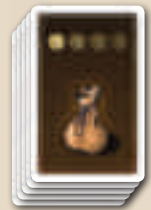


in 4 Farben

60 eckige Fundstückplättchen



24 Forschungsgeld-Karten (die Kartenwerte 1-8 sind jeweils 3 x vorhanden)



40 Münzen



36 Siegpunktplättchen (je 12 mit 1, 2 und 5 Siegpunkten)



1 schwarzer Grabräuber (für 2 Spieler)



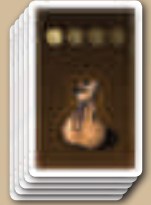
4 Erinnerungskarten (zum Ausstellen von Sammlungen)



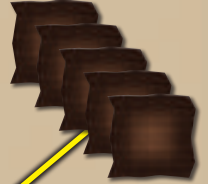
Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Am oberen Rand seht ihr die **13 Forschungsgeld-Felder**. Auf der linken Seite befindet sich der **Ausgrabungsbereich** mit 5 Stollen (Stockwerken). In jeden Stollen können maximal 4 Fundstücke nebeneinander gelegt werden. In der Mitte befindet sich der **Kalender**, auf dem die 12 Spielrunden angezeigt werden. Auf der rechten Seite seht ihr das **Pergamonmuseum** mit dem Ausstellungsplan (Felder 1-24).

2. Die **24 Forschungsgeld-Karten** werden gut gemischt und als verdeckter Nachzugstapel neben den Spielplan gelegt.



3. Die **60 Fundstücke** werden gemischt und jeweils 5 Plättchen verdeckt als Stapel auf die 12 Felder des Kalenders gelegt.



Forschungsgeld-Felder



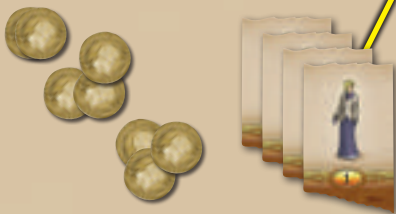
Ausgrabungsbereich



Kalender



Pergamonmuseum



Spielfigur

Markierungsplättchen

Erinnerungskarte

Spielmaterial Spieler Gelb

4. Die **Münzen** kommen als Vorrat neben den Spielplan. Die **Siegpunkte** werden unterhalb des Kalenders auf den Ablagefeldern gestapelt.

5. Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich seine **Spielfigur** sowie die 3 runden und 3 eckigen **Markierungsplättchen** für die Sammlungen. Außerdem erhält jeder eine **Erinnerungskarte**, auf der vermerkt ist, was beim Ausstellen einer Sammlung nicht vergessen werden darf. Der älteste Spieler wird Startspieler.

6. Der schwarze Grabräuber wird nur im Spiel zu zweit benötigt (siehe Seite 7).



Spielablauf

Das Spiel verläuft über 12 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1. Fundstücke auslegen
2. Forschungsgelder verteilen
3. Fundstücke ausgraben, ausstellen, lagern
4. Wertung (nur in der 5., 7., 9. und 12. Runde)

Für 2 Spieler gibt es eine kleine Regelergänzung, die im Anschluss an die allgemeinen Regeln auf S. 7 erklärt wird.

1. Fundstücke auslegen

In dieser Phase legt der aktuelle Startspieler neue Fundstücke in den Ausgrabungsbereich.

Du nimmst den ersten Stapel mit 5 Fundstücken vom Kalender und deckst die Plättchen auf. Sortiere diese Fundstücke nach ihrem Alter vom jüngsten bis zum ältesten: Auf der rechten Seite der Fundstücke steht das Jahrhundert AC als große Zahl (1-5).



1(00) AC ist jünger als 3(00) AC.

Stammen mehrere Fundstücke aus demselben Jahrhundert, werden sie entsprechend der linken zweistelligen Zahl sortiert.



50 AC ist jünger als 57 AC.

Du legst die 5 Plättchen offen untereinander in die Stollen der Ausgrabungsstätte. Das jüngste Fundstück kommt in den Stollen I, das zweitjüngste in den Stollen II usw.

Wenn sich im Laufe des Spiels in einem Stollen bereits 4 Fundstücke befinden, wird in diesem Stollen kein neues Fundstück gelegt. Du deckst dann zu Beginn dieser Phase nur so viele Fundstücke vom aktuellen Stapel auf,

wie noch in die Stollen gelegt werden können. Die restlichen Fundstücke werden nicht mehr benötigt und kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.



Beispiel: Du ziehst die Fundstücke mit den Altersangaben 1, 2, 4, 4 und 4. Das Fundstück mit der 1 kommt in den Stollen I, das Fundstück mit der 2 in den Stollen II. Die drei Plättchen mit der 4 folgen in der Reihenfolge 14, 36 und 85.

2. Forschungsgelder verteilen

In dieser Phase erhaltet ihr neue Forschungsgelder. Der aktuelle Startspieler zieht 2 Forschungsgeld-Karten vom Nachzugstapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

Auf der Rückseite der Karten ist angegeben, ob es sich pro Karte entweder um 1-4 Münzen (Geldsack) oder 5-8 Münzen (Truhe) handelt, die in Summe diese Runde ins Spiel kommen. Somit könnt ihr abschätzen, ob in der laufenden Runde mehr oder weniger Forschungsgelder zur Verfügung stehen.

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend reihum im Uhrzeigersinn setzt ihr eure Spielfiguren auf ein beliebiges Forschungsgeld-Feld. Auf jedem Feld darf sich stets nur eine Spielfigur befinden. Durch das Setzen der Spielfigur zeigt ihr an, wie viele Forschungsgelder ihr haben möchtet und in welchen Stollen ihr in Phase 3 nach Fundstücken graben könnt.

Du möchtest 3 Münzen bekommen und in dem Stollen I oder II graben.



Deckt nun die beiden Karten auf und legt die Summe an Münzen neben dem Spielplan bereit.



Beispiel: Auf den beiden Karten sind 7 und 4 Münzen abgebildet, somit werden 11 Münzen bereit gelegt.

Der Spieler, dessen Spielfigur am weitesten rechts auf den Forschungsgeld-Feldern steht, nimmt sich so viele Münzen, wie auf seinem Feld abgebildet sind. In Reihenfolge von rechts nach links nehmen auch die anderen Spieler die Anzahl an Münzen entsprechend ihres gewählten Felds, solange noch Münzen zur Verfügung stehen.

Der letzte Spieler darf stets **alle übrigen** Forschungsgelder kassieren. Das kann manchmal weniger als gewünscht sein, aber durchaus auch mehr. Wer zu viel riskiert, bekommt manchmal auch gar nichts.

3. Fundstücke ausgraben, ausstellen, lagern

In dieser Phase grabt ihr nacheinander Fundstücke aus und müsst sie als Ausstellung im Museum präsentieren oder lagern.

Der Spieler, dessen Figur am weitesten rechts auf den Forschungsgeld-Feldern steht, beginnt diese Phase. In Reihenfolge der Figuren von rechts nach links folgen die anderen Spieler. Du führst erst alle deine Aktionen aus, bevor der nächste Spieler dran ist.

a) Fundstücke ausgraben:

Zuerst darfst du **alle** Fundstücke in **einem** Stollen ausgraben. Welchen Stollen du für deine Ausgrabung wählen darfst, steht auf dem Feld deiner Spielfigur.

Du darfst in einem der Stollen I bis IV nach Fundstücken graben.



Für die Ausgrabung musst du Geld an die Bank zahlen. Im Stollen I kostet es 1 Münze, im Stollen II kostet es schon 2 Münzen, usw. Die Kosten sind unabhängig von der Menge der ausgegrabenen Fundstücke.

Die neuen ausgegrabenen Fundstücke legst du offen vor dir ab. Besitzt du bereits Fundstücke aus den vorherigen Spielrunden, legst du die neuen einfach dazu.



Beispiel: Du entscheidest dich für den Stollen III und zahlst 3 Münzen. Du nimmst die beiden Fundstücke und legst sie vor dir ab.

b) Fundstücke ausstellen:

Wenn du möchtest, kannst du nun eine oder mehrere Sammlungen ausstellen. Für eine Sammlung musst du mehrere passende Fundstücke zusammensetzen, so dass aus den Hälften vollständige Gegenstände entstehen (Masken, Armreife, Kannen oder Vasen).

Je älter diese sind, desto wertvoller ist die jeweilige Sammlung. Ein Fundstück aus dem 5. Jahrhundert AC ist 5 Punkte wert, eines aus dem 4. Jahrhundert AC 4 Punkte usw. Solange die Fundstücke noch nicht im Museum ausgestellt werden, kannst du deine Fundstücke neu anordnen und beliebig zusammenstellen. Sobald eine Sammlung aber im Museum ausgestellt wird, darf diese Sammlung nicht mehr verändert oder erweitert werden.

Beim Ausstellen kannst du den Wert der Sammlung durch „Polieren“ noch zusätzlich erhöhen. Für je 1 Münze, die du in den Vorrat legst, erhöht sich der Wert der Sammlung um 1 Punkt. Die Sammlung kann durch das Polieren aber maximal um 3 Punkte wertvoller werden. Nur in der letzten Runde darf für beliebig viele Münzen poliert werden.

Um die Sammlung im Museum auszustellen, legst du ein eckiges Markierungsplättchen (I, II oder III) vor die zusammengesetzten Fundstücke und legst das dazugehörige runde Markierungsplättchen im Pergamonmuseum auf das Ausstellungsfeld, das dem Wert der Sammlung entspricht. Wenn deine Sammlung mehr als 24 Punkte wert sein sollte, legst du das runde Markierungsplättchen auf das Feld 24.

Für jede neu ausgestellte Sammlung bekommst du sofort 1 Siegpunkt.



Auf jedem Feld des Ausstellungsplans darf sich immer nur 1 Markierungsplättchen befinden. Wenn eine neue Sammlung im Museum ausgestellt wird, verringert sich das Interesse an allen bereits ausgestellten gleich- und weniger wertvollen Sammlungen. Jedes Markierungsplättchen, das denselben Wert wie oder einen geringeren Wert als die neue Sammlung aufweist, wird um 1 Feld nach unten verschoben.



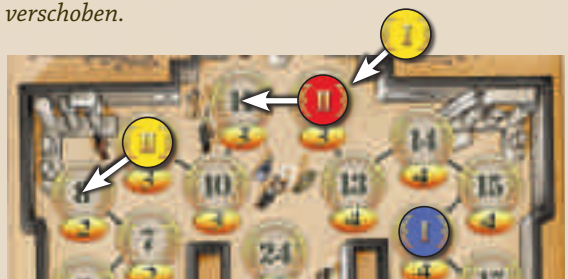
Die Erinnerungskarte zeigt, auf was beim Ausstellen einer Sammlung zu achten ist.

Wird dabei das Markierungsplättchen eines Spielers von Feld 1 aus dem Museum herausgezogen, so bekommt er das Markierungsplättchen zurück. Die entsprechende Sammlung muss aufgelöst und die Fundstücke müssen zurück in die Schachtel gelegt werden.

Beispiel: Deine Sammlung besteht aus den 3 Fundstücken Armreif (5. Jh.), Vase (3. Jh.), Maske (4. Jh.) und ist somit 12 Punkte wert. Du legst deinen Marker auf das Feld 12 des Museums. (Wenn du die Sammlung vorher „polierst“ und 2 Münzen in den Vorrat zurücklegst, erhöht sich der Wert der Sammlung auf 14.)



Auf den Feldern 9, 12 und 16 befinden sich bereits 3 Sammlungen. Die beiden Markierungsplättchen auf den Feldern 9 und 12 werden auf die Felder 8 bzw. 11 verschoben.



Hast du bereits drei Sammlungen im Museum (alle deine 3 eckigen Markierungsplättchen liegen an Sammlungen und die 3 runden Markierungsplättchen befinden sich auf dem Ausstellungsplan) und möchtest eine weitere Sammlung im Museum ausstellen, so kannst du eine beliebige deiner ausgestellten Sammlungen auflösen (du nimmst das runde Markierungsplättchen aus dem Museum und legst die entsprechenden Fundstücke zurück

in die Schachtel). Mit den frei gewordenen Markierungsplättchen kannst du nun eine neue Sammlung ausstellen.

c) Fundstücke lagern:

Wenn du am Ende deines Zuges Fundstücke vor dir liegen hast, die du noch nicht ausstellen willst oder kannst, musst du diese lagern. Bis zu 3 Fundstücke kannst du kostenlos lagern. Für je 3 weitere Fundstücke in deinem Besitz musst du 1 Münze an Lagerungskosten in den Vorrat zahlen. Wenn du kein Geld übrig hast oder keine Münzen zahlen möchtest, kannst du auch beliebige deiner Fundstücke abwerfen und zurück in die Schachtel legen, um für diese keine Lagerungskosten zahlen zu müssen.



Für deine 5 Fundstücke musst du 1 Münze in den Vorrat zahlen.

4. Wertung

Wie auf dem Kalender angegeben, gibt es nach der 5., 7., 9. und 12. Runde jeweils eine Wertung, bei der ihr für die im Museum ausgestellten Sammlungen Siegpunkte erhaltet.

Ihr erhaltet jeweils so viele Siegpunkte, wie auf den Feldern des Ausstellungsplans bei euren runden Markierungsplättchen abgebildet sind. Für jede Sammlung gibt es also 1 bis maximal 6 Siegpunkte, die ihr in Form von Eintrittskarten (Siegpunktplättchen) bekommt. Die erhaltenen Eintrittskarten dürft ihr verdeckt vor euch ablegen.

Wie auf dem Kalender angezeigt, wird bei jeder Wertung zusätzlich ein besonders wertvolles Ausstellungsstück gewürdigt. In der ersten Wertung (5. Runde) erhält der Spieler mit der ältesten Vase 2 Siegpunkte. Es zählen natürlich nur Vasen, die im Museum ausgestellt werden!



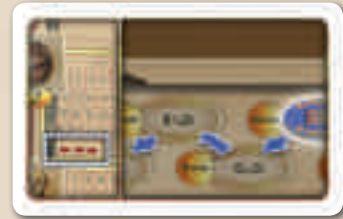
Beispiel: Bei der Wertung am Ende der fünften Spielrunde gibt es einen Bonus von 2 Siegpunkten für die älteste Vase.

Bei der zweiten, dritten und vierten Wertung erhält der Spieler mit der ältesten ausgestellten Kanne (7. Runde), der ältesten Maske (9. Runde) oder dem ältesten Armreif (12. Runde) jeweils 2 Siegpunkte. Bei der Bestimmung des Alters eines Fundstücks wird die gesamte Jahreszahl betrachtet (die linke Jahrhundertzahl und die zweistellige rechte Zahl).



Beispiel: Diese Maske stammt aus dem Jahr 463 AC.

Nach jeder Wertung verlieren die Museumsbesucher das Interesse an den alten Sammlungen, so dass **alle** Markierungsplättchen auf dem Ausstellungsplan einige Felder zurückgesetzt werden. In der 5. Runde sind dies 3 Felder, in der 7. Runde 4 Felder und in der 9. Runde sogar 5 Felder. Zur Erinnerung wird die Anzahl an Feldern auf dem Kalender durch Pfeile gezeigt. (Vergesst nicht die Sammlungen aufzulösen, deren Markierungsplättchen aus dem Museum herausgezogen werden.)



Die Erinnerungskarte zeigt, auf was bei Wertungen zu achten ist.

Eine neue Spielrunde

Nun ist die aktuelle Spielrunde beendet. Legt die beiden Forschungsgeld-Karten zurück in die Schachtel und nehmt eure Spielfiguren von den Forschungsgeld-Feldern.

Neuer Startspieler wird derjenige von euch, der in der vorhergehenden Runde seine Figur am weitesten links auf den Forschungsgeld-Feldern platziert hat. Du legst in Phase 1 die Fundstücke aus und wählst dann in Phase 2 als Erster ein neues Forschungsgeld-Feld. Die übrigen Spieler wählen ihr Feld anschließend reihum im Uhrzeigersinn.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach der 12. Runde. Nachdem ihr die Siegpunkte für eure Sammlungen erhalten habt und der älteste Armreif belohnt wurde, gibt es zum Schluss noch einen besonderen Bonus. Der Spieler, dem das älteste Ausstellungsstück im Museum gehört, erhält 3 Siegpunkte. Für das zweit- und dritt-älteste Ausstellungsstück im Museum gibt es 2 Siegpunkte bzw. 1 Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat die größte Aufmerksamkeit der Museumsbesucher auf seine Sammlungen gelenkt und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, in dessen Sammlung sich momentan das älteste Fundstück befindet.

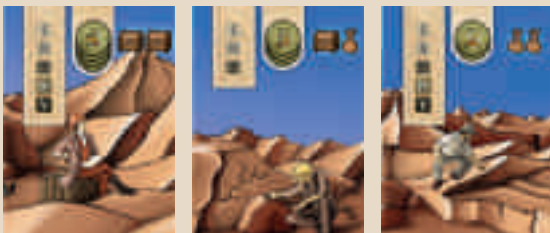
Der Grabräuber (für 2 Spieler)

Wenn ihr zu zweit spielt, kommt der Grabräuber ins Spiel. Der Grabräuber blockiert in jeder Runde eines der Forschungsgeld-Felder und nimmt euch zusätzlich noch Forschungsgelder und Fundstücke weg. Im Folgenden werden alle Regelergänzungen aufgeführt, um mit dem Grabräuber spielen zu können.

Phase 2: Forschungsgelder verteilen

Nachdem ihr die beiden Forschungsgeld-Karten bereit gelegt habt, wird der Grabräuber auf ein Forschungsgeld-Feld gestellt.

- Wurden 2 Karten mit Geldsäcken gezogen, so wird der Grabräuber auf das Feld mit den 2 Geldsäcken gestellt (das 5. Feld von rechts).
- Wurden 1 Karte mit einem Geldsack sowie eine Karte mit einer Truhe gezogen, so wird der Grabräuber auf das Feld mit dem Geldsack und der Truhe gestellt.
- Wurden 2 Karten mit Truhen gezogen, so wird der Grabräuber auf das Feld mit den 2 Truhen gestellt.



Nachdem die beiden Spieler ihre Figuren ebenfalls auf ein freies Forschungsgeld-Feld gestellt haben, kassieren sie und der Grabräuber in der entsprechenden Reihenfolge (von rechts nach links) ihre Forschungsgelder.

Phase 3: Fundstücke ausgraben, ausstellen, lagern

Die Spieler handeln diese Phase wieder laut der Reihenfolge auf den Forschungsgeld-Feldern ab (von rechts nach links). Wenn der Grabräuber dran ist, gräbt er nach Fundstücken im teuersten Stollen, den er bezahlen kann und in dem er laut seinem Forschungsgeld-Feld graben darf. Die Münzen kommen in den Vorrat und die geraubten Fundstücke zurück in die Schachtel. Wenn es in dem Stollen keine Fundstücke mehr gibt, nimmt er den nächst höheren Stollen mit Fundstücken. Wenn der Grabräuber nicht alle Münzen ausgeben muss, behält er die übrigen und kann sie in der nächsten Spielrunde ausgeben.

Beispiel: Der Grabräuber steht auf dem 7. Forschungsgeld-Feld und erhält 3 Münzen. Er darf laut diesem Feld maximal im Stollen III graben, so dass er nach Bezahlung der 3 Münzen die Fundstücke in diesem Stollen raubt. Die geraubten Fundstücke kommen aus dem Spiel zurück in die Schachtel.

Eine neue Spielrunde

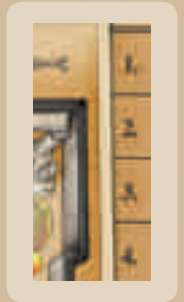
Startspieler wird immer der Spieler, der von euch beiden in der vorherigen Spielrunde als Letzter am Zug war (unabhängig davon, wann der Grabräuber dran war). Dennoch wird der Grabräuber immer zuerst auf das entsprechende Forschungsgeld-Feld gestellt und erst dann wählt der Startspieler seinen Platz.

Alternativen für mehr taktische Spieltiefe

Wenn ihr noch etwas mehr Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen wollt, könnt ihr noch eine oder beide der folgenden Varianten ins Spiel bringen.

Variante 1: Spielerreihenfolge (für 3 und 4 Spieler)

Wenn die aktuelle Runde zu Ende ist, legt ihr die beiden Forschungsgeld-Karten zurück in die Spielschachtel. Eure Spielfiguren werden von den Forschungsgeld-Feldern auf die vier Reihenfolge-Felder am rechten Spielplanrand gestellt. Die Figur ganz links kommt auf das Feld 1, die daneben stehende Figur auf das Feld 2 usw. Neuer Startspieler wird derjenige von euch, dessen Figur auf Feld 1 steht. Du legst in Phase 1 die Fundstücke aus und wählst dann in Phase 2 als Erster ein neues Forschungsgeld-Feld aus. Die übrigen Spieler wählen ihr Feld anschließend gemäß der Reihenfolge ihrer Spielfiguren.



Variante 2 : Sortierung der Fundstücke

Wenn in Phase 1 der Startspieler die 5 Plättchen offen untereinander in die Stollen der Ausgrabungsstätte legt, so sortiert er diese weiterhin nach dem Jahrhundert (1-5).

Stammen dabei aber mehrere Fundstücke aus demselben Jahrhundert, darf der **Startspieler** selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er diese auf die Stollen verteilt (die zweistellige Zahl spielt hierbei also keine Rolle).

Tipps der Autoren

Forschungsgelder beantragen

Ein Spieler, der nur geringe Forschungsgelder beantragt (1 oder 2 Münzen), kann diese Gelder relativ sicher kassieren. Er kommt frühzeitig zum Zug, so dass er noch eine große Auswahl an Fundstücken hat. Spieler, die hohe Summen beantragen (5 oder 6 Münzen), kommen erst später zum Zug. Außerdem besteht die Gefahr, dass die bereitgestellten Forschungsgelder nicht ausreichen und die letzten Spieler leer ausgehen oder weniger Münzen erhalten als beantragt.

Befinden sich in der Ausgrabungsstätte nur wenige oder relativ wertlose Fundstücke (aus dem 1. oder 2. Jahrhundert AC), so kann es sich lohnen, die erhaltenen Forschungsgelder für folgende Runden aufzubewahren.

Forschungsgelder einsetzen

Die Spieler sollten versuchen, möglichst viele Forschungsgelder zu erhalten und diese geschickt einsetzen. Gelder werden benötigt, um Ausgrabungen zu finanzieren, um Fundstücke zu lagern und um Sammlungen zu polieren. Wer jedoch zu viel poliert, hat später eventuell nicht mehr genug Geld, um lukrative Ausgrabungen zu finanzieren.

Impressum

Autoren: Stefan Dorra & Ralf zur Linde

Illustration & Layout: Klemens Franz

3D-Shot: Andreas Resch

Lektorat: Henning Kröpke

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG, Hamburg
www.eggertspiele.de



eggertspiele