



MEN NEFER

Ein verzahntes Optimierungsspiel für
1 bis 4 architekturbegeisterte Ägyptenfans
ab 12 Jahren von Germán P. Millán

ANLEITUNG

Ca. 3100 Jahre vor unserer Zeitrechnung wurde im Süden des Nildeltas die Stadt Men-Nefer (im Griechischen „Memphis“) gegründet. Sie war nicht nur für 9 Dynastien die Hauptstadt des Alten Ägyptens, sondern – soweit wir wissen – zur damaligen Zeit die bevölkerungsreichste Stadt der Welt.

1979 wurde die Ruine der Stadt zum UNESCO-Weltkulturerbe erklärt, vor allem wegen ihrer weltbekannten Nekropolen und Pyramidenkomplexe, wie etwa Abusir, Sakkara, Dahschur und Gizeh.

Taucht mit *Men-Nefer* in die Geschichte des Alten Ägyptens ein und erfüllt Aufgaben, die für die damalige ägyptische Kultur üblich waren: Erlangt Wissen in den Lebenshäusern, navigiert Boote über den Nil, um Handel zu betreiben, bietet Opfergaben im Großen Tempel des Ptah dar, balsamiert die Körper von Verstorbenen ein, um ihren Übergang ins Jenseits vorzubereiten, und bestattet sie in der Nekropole, errichtet wundervolle Sphinxen und leistet euren Beitrag zum Bau der Pyramiden. Zusätzlich zu all dem müsst ihr darauf achten, wie ihr euer irdisches Dasein gestaltet, damit Osiris euch schließlich Zugang zu Aaru gewährt, dem himmlischen Paradies im Jenseits. Dazu muss euer Herz leichter sein als eine Feder.

IMPRESSUM

Spieldesign: Germán P. Millán
Illustrationen: Laura Bevon
Grafikdesign und Layout: David Prieto
Entwicklung und Anleitung: Germán P. Millán, Juan Luque, Rafael Sáiz

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Ludonova S.L.
© 2024 Ludonova S.L. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



SPIELMATERIAL

1 Spielplan (doppelseitig)  <i>Vorderseite für 2–4 Personen, Rückseite für das Solospiel</i>	1 Zusatzplan „Steinbruch“ 	4 Verwaltungstafeln 	5 Platzierungsplättchen für neutrale Lehrlinge  <i>Vorderseite für 2 Personen (●●), Rückseite für 3 Personen (●●●)</i>	20 Aktionsplättchen  x4 x4 x4 x8	6 Plättchen „Königinnenpyramiden“ 	40 Plättchen „Papyrusrolle“ 
35 Plättchen „Ware“  x7 x7 x7 x7 x7	51 Plättchen „Handelsabkommen“  x15 x18 x18	8 Plättchen „Gottheit“ 	6 Plättchen „Stadtvorteil“ 	7 Plättchen „Mastaba-Bonus“ 		

Hinweis: Von den folgenden Materialien sind hier nur die Rückseiten abgebildet, da alle Vorderseiten unterschiedlich sind: Aktionsplättchen, Plättchen „Königinnenpyramiden“, „Papyrusrolle“, „Ware“, „Handelsabkommen“, „Gottheit“, „Stadtvorteil“ und „Mastaba-Bonus“.

12 Lehrlinge



16 Priesterinnen



16 Mumien/Sarkophage



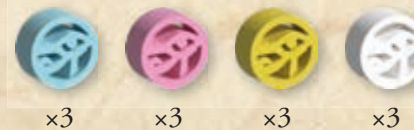
16 Boote



16 Sphinxen



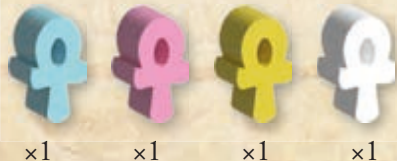
12 Horusaugen



4 Herzen



4 Anch



4 Fische



4 Federn



4 Siegel



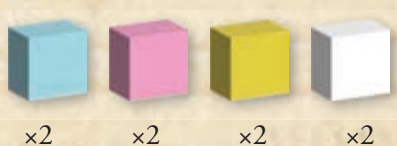
4 Sonnenscheiben



4 Wasserlilien



8 Steinblöcke



4 Hieroglyphenmarker



20 Skarabäen



2 Plättchen „Konstruktion“



1 Überlieferungsmarker



4 neutrale Lehrlinge



2 Stoffbeutel



Crafts

Papyri

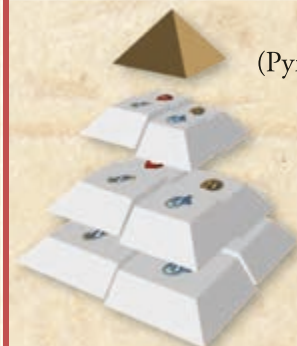
1 Spielhilfe



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

Pyramiden-Bauteile

13 Bauteile „Große Pyramide“



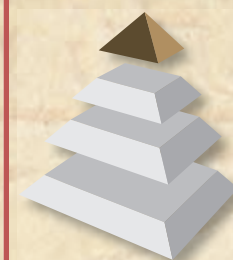
Level IIII
(Pyramidion) x1

Level III x4

Level II x4

Level I x4

12 Bauteile „Königinnenpyramiden“



Level IIII
(Pyramidion) x3

Level III x3

Level II x3

Level I x3

Für das Solospiel

1 Anleitung für das Solospiel

1 Würfel



9 Plättchen „Imhotep“



SPIELVORBEREITUNG

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG

(Beispiel: Spielvorbereitung für 3 Personen)



1 Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche, mit der Seite für 2 bis 4 Personen nach oben (●●/●●●/●●●●).

2 Legt den Steinbruch unten links an den Spielplan an und legt die Pyramiden-Bauteile wie folgt darauf ab:

2A Sortiert die Bauteile für die Große Pyramide in 3 Stapel, je 1 für die Ebenen I, II und III. Mischt jeden Stapel und legt die Bauteilstapel (mit den Symbolen nach oben) auf ihre jeweiligen Felder (I, II bzw. III) unter dem -Symbol auf dem Steinbruch. Legt das Pyramidion der Großen Pyramide auf das Feld mit IIII.

Bei 2 oder 3 Personen: Legt das oberste Bauteil von Ebene I auf das Baufeld der Großen Pyramide auf dem Spielplan, das mit markiert ist.

2B Sortiert die Bauteile für die Königinnenpyramiden in 3 Stapel, je 1 für die Ebenen I, II und III. Legt die Bauteile auf ihre jeweiligen Felder (I, II bzw. III) neben dem -Symbol auf dem Steinbruch. Legt die Pyramiden der Königinnenpyramiden auf das Feld mit IIII.

Bei 3 Personen: Legt die 3 Bauteile für Ebene I auf die 3 Baufelder der Königinnenpyramiden auf dem Spielplan.

Bei 2 Personen: Legt zusätzlich auch die 3 Bauteile für Ebene II auf die 3 Baufelder der Königinnenpyramiden auf dem Spielplan. (Die Baufelder der Königinnenpyramiden erinnern euch an diese Änderungen mit dem Symbol .)

- 3 Mischt die dreieckigen Plättchen „Königinnenpyramiden“ und legt je 1 dieser Plättchen offen (mit der Vorderseite nach oben) auf jedes der 3 Felder mit  neben den Baufeldern für die Königinnenpyramiden. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.
- 4 Legt den Überlieferungsmarker auf Feld I der Zeitalterleiste.
- 5 Mischt die Plättchen „Mastaba-Bonus“ und legt je 1 zufälliges Plättchen offen auf jedes der 5 Felder mit  um die Nekropole. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.
- 6 Mischt die Plättchen „Gottheit“ und legt 1 zufälliges Plättchen offen auf den Altar des Tempels. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.
- 7 Füllt die Plättchen „Ware“ in den dunklen Beutel und mischt sie gut durch. Zieht 4 zufällige Plättchen aus dem Beutel und legt sie offen von links nach rechts auf die 4 Felder des Warenmarktes.
- 8 Füllt die Plättchen „Papyrusrolle“ in den hellen Beutel und mischt sie gut durch. Zieht 4 zufällige Plättchen aus dem Beutel und legt sie offen von links nach rechts auf die 4 Felder des Papyrusmarktes.
- 9 Mischt die 6 Plättchen „Stadtvorteil“ und legt je 1 zufälliges Plättchen offen auf die 6 Felder mit  in den Städten entlang des Nils.
- 10 Sortiert die Plättchen „Handelsabkommen“ in 3 Stapel entsprechend der Werte auf ihren Rückseiten (1, 2 und 3). Mischt jeden Stapel verdeckt und legt die Stapel neben dem Spielplan bereit. Befüllt die Städte entlang des Nils wie folgt mit offenen Plättchen von diesen Stapeln: Handelsabkommen mit Wert 1 in die beiden Städte links oben und unten am Nil, Handelsabkommen mit Wert 2 in die beiden Städte in der Mitte oben und unten am Nil, Handelsabkommen mit Wert 3 in die beiden Städte rechts oben und unten am Nil. Befüllt dabei nur die Felder für eure Personenzahl:
 - **Bei 4 Personen:** Befüllt alle Felder.
 - **Bei 3 Personen:** Befüllt alle Felder außer die mit .
 - **Bei 2 Personen:** Befüllt alle Felder außer die mit  und .
- 11 **Nur bei 2 oder 3 Personen:** Mischt die 5 Platzierungsplättchen für neutrale Lehrlinge, mit der Seite für eure Personenzahl nach oben (2 oder 3). Zieht 1 zufälliges dieser Plättchen und platziert die neutralen Lehrlinge wie darauf abgebildet in den Lebenshäusern. Legt anschließend alle 5 Platzierungsplättchen in die Schachtel zurück.
- 12 **Nur bei 2 Personen:** Legt die 2 Plättchen „Konstruktion“ neben das 3. und 8. Feld der Leiste der Großen Pyramide, sodass die beiden Symbole  dort überdeckt werden.

INDIVIDUELLE SPIELVORBEREITUNG

Wähle 1 Farbe und nimm dir alles Material dieser Farbe. Platziere dann dein Material wie folgt auf dem Spielplan:

- 13** Lege dein Herz und deine Feder auf ihre jeweiligen Startfelder links bzw. rechts auf der Duatleiste.

- 14 Lege je 1 deiner Skarabäen auf jedes Startfeld links auf den 5 Spezialisierungsleisten in den Lebenshäusern.
- 15 Lege deine Sonnenscheibe auf das Startfeld unterhalb des Obelisken.
- 16 Stelle deine 4 Priesterinnen aufrecht unter den Eingang des Tempels.
- 17 Stelle deine 4 Boote auf das Startfeld ganz links auf dem Nil (= Hafen von Men-Nefert).
- 18 Lege je 1 deiner Steinblöcke neben das erste Feld der Leiste für die Große Pyramide und der Leiste für die Königinnenpyramiden.
- 19 Lege dein Siegel auf Feld 10 der Prestigeleiste am Rand des Spielplans.



- 20** Nimm dir 1 zufällige Verwaltungstafel. Der einzige Unterschied ist die Abfolge der Hieroglyphen.

Platziere dein Material wie folgt auf deiner Verwaltungstafel:

- 21 Stelle je 1 deiner Lehrlinge auf jedes Feld mit .
- 22 Stelle deine 4 Sphinxen auf ihr Vorratsfeld (links oben).
- 23 Lege deine 4 Mumien/Sarkophage auf ihr Vorratsfeld (mittig oben) mit der Mumienseite nach oben.
- 24 Lege deine 3 Horusaugen auf ihr Vorratsfeld (rechts oben).
- 25 Lege je 1 deiner Körbe auf jedes der 9 Felder des pyramidenförmigen Warenbereichs.
- 26 Lege deinen Hieroglyphenmarker auf das Startfeld links von deiner Hieroglyphenleiste.
- 27 Lege dein Anch auf Feld 2 der Hekaleiste.

ABSCHLIESSENDE SPIELVORBEREITUNG

- 28 Wer zuletzt etwas gebaut oder gebastelt hat, beginnt das Spiel.
- 28A Diese Person legt ihre Wasserlilie auf Position 1 der Leiste für die Spielreihenfolge. Die nächste Person im Uhrzeigersinn legt ihre Wasserlilie auf Position 2 usw.
- 28B Entsprechend eurer Spielreihenfolge legt ihr euren Fisch auf eure Nahrungsleiste:

Position	1.	2.	3.	4.
Nahrung	3	4	5	5

- 29 Mischt alle Aktionsplättchen verdeckt. Jede Person nimmt sich je 1 zufälliges Plättchen mit dem Zahlen 1, 2 und 3.
- 29A Legt eure erhaltenen Aktionsplättchen offen auf die 3 -Felder eurer Verwaltungstafel, die Reihenfolge spielt keine Rolle.
- 29B Bildet aus den verbleibenden Aktionsplättchen mit 1, 2 und 3 sowie allen 4er-Aktionsplättchen genau 1 Stapel. Legt ihn offen auf das -Feld auf dem Spielplan. Dies ist der Nachschub.
- 29C Füllt nun die 5 -Felder unter dem Nachschub auf, indem ihr die obersten 5 Plättchen vom Nachschub offen darauf legt. Diese Aktionsplättchen sind zu Beginn des Spiels verfügbar.

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Im Verlauf von 3 Zeitaltern (I, II und III) führt ihr Aktionen aus, um die unterschiedlichen Aufgaben des Spiels zu erfüllen und Prestige zu sammeln. Dazu aktiviert ihr Aktionsplättchen und schickt eure Lehrlinge in die Lebenshäuser. Jedes Mal, wenn ihr einen Lehrling in einem Lebenshaus aktiviert, führt ihr nicht nur die entsprechende Aktion aus, ihr macht auch Fortschritte auf der Spezialisierungsleiste des Hauses, wodurch eure Aktionen stärker werden. Am Ende jedes Zeitalters wertet ihr die unterschiedlichen Aufgaben: eure Vorbereitung für das Jenseits (bzw. Aaru), eure Handelsabkommen, die Nekropole, den Obelisk sowie den Bau der Großen Pyramide und der Königinnenpyramiden. Nach dem dritten Zeitalter gewinnt die Person mit den meisten Prestigepunkten.

WICHTIGE ELEMENTE UND BEGRIFFE



HEKA UND NAHRUNG

In *Men-Nefer* gibt es 2 Ressourcen: der Fisch symbolisiert Nahrung, das Anch symbolisiert Heka. Wenn du diese Ressourcen erhältst bzw. zahlst, bewege den entsprechenden Marker auf deiner Verwaltungstafel vorwärts (nach rechts) bzw. rückwärts (nach links). Du kannst von jeder Ressource höchstens 10 haben. Entsprechender Überschuss verfällt.

Heka war der Gott der Magie und der Medizin, bezeichnete aber gleichzeitig auch die Magie an sich und ihre Praxis in Form von Zaubersprüchen und Ritualen. Heka wird in medizinischen Texten, Zaubersprüchen und Beschwörungen erwähnt. Das ägyptische Volk glaubte, Heka sei die allgegenwärtige Macht, die hinter den Gottheiten steckte.



HERZ UND FEDER

Oben auf dem Spielplan befindet sich die Duatleiste. Bei Spielbeginn befindet sich dein Herz ganz links und deine Feder ganz rechts auf dieser Leiste. Das Herz bewegt du immer nach rechts, die Feder hingegen immer nach links, wenn du sie „vorwärts“ ziehst. Dein Ziel ist es, dass sie so schnell wie möglich aneinander vorbeiziehen, denn am Ende jedes Zeitalters erhältst bzw. verlierst du Prestige für die Distanz zwischen ihnen.

Die Duat war in der ägyptischen Mythologie die Unterwelt und der Ort, an dem die Verstorbenen vor Osiris gerichtet wurden. Bei diesem Gericht wog Anubis – der Gott des Todes – das Herz der Verstorbenen auf einer Waage gegen die Feder der Wahrheit von Maat, der Göttin der Gerechtigkeit. Wenn das Herz der Verstorbenen leichter war als die Feder, galten sie als würdig, das ewig fruchtbare Land Aaru zu betreten, wo sie eine sorglose Ewigkeit erwartete.



PAPYRUSROLLEN UND TÖTENBUCH

Erhältst du Papyrusrollen, legst du sie unten auf deine Verwaltungstafel von links nach rechts hin, ohne Lücken dazwischen zu lassen. Damit schreibst du dein Totenbuch. Am Ende jedes Zeitalters wirst du alle deine genommenen Papyrusrollen „aufrollen“ und ziehst dann für jede dieser Papyrusrollen deine Feder auf der Duatleiste 1 Feld vorwärts (plus 1 weiteres für jede vollständige Zeichnung).

Die Duat galt als anspruchsvoller Durchgang durch ein Labyrinth aus Hügeln, Höhlen und feurigen Seen. Das Totenbuch war ein Kompendium von Zaubersprüchen und Verzauberungen, die den Verstorbenen bei ihrer Reise durch die Duat helfen sollten, damit sie sich nicht verirren. Einer dieser Zaubersprüche verhinderte beispielsweise, dass man auf der Reise enthauptet wurde.



MUMIEN UND SARKOPHAGE

Bei Spielbeginn liegen deine 4 Mumien/Sarkophage auf ihrem Vorratsfeld auf deiner Verwaltungstafel, mit der Mumienseite nach oben. Diese Seite symbolisiert den Prozess des Einbalsamierens. Die Sarkophagseite zeigt an, dass der Prozess abgeschlossen ist. Mit der Aktion *Einbalsamieren* drehst du eine Mumie auf ihre Sarkophagseite und bewegst sie in den Bereich für verfügbare Sarkophage. Erst dann darfst du sie mit der Aktion *Bestatten* in einer Mastaba (einem Grabbau) in der Nekropole auf dem Spielplan platzieren.

Durch die Mumifizierung wurde die Verwesung der Körper von Verstorbenen verhindert. Bei dem aufwendigen Bestattungsritus wurde sichergestellt, dass der physische Körper konserviert blieb, um sich im Jenseits mit seiner Seele zu vereinen und so sein ewiges Leben fortzusetzen.



SPHINXE

Bei Spielbeginn stehen deine 4 Sphinxen auf ihrem Vorratsfeld auf deiner Verwaltungstafel. Mit der Aktion *Sphinx meißeln* bewegst du eine Sphinx in den Bereich für verfügbare Sphinxen. Erst dann darfst du sie mit der Aktion *Sphinx errichten* auf einem der Podeste auf dem Spielplan platzieren.

„Sphinx“ ist der griechische Name eines Fabelwesens mit dem Körper eines Löwen und einem menschlichen Kopf. Die Sphinx symbolisierte Königswürde, Stärke und Leben. Man glaubte, dass sie nachts zum Leben erwachte und den Ort beschützte, an dem sie aufgestellt wurde. Deshalb wurden Sphinxen an den Eingängen von Tempeln aufgestellt und bildeten die berühmten Sphinx-Alleen.



PYRAMIDEN UND HORUSAUGEN

Bei Spielbeginn befinden sich deine 2 Steinblöcke jeweils vor den Leisten für die Große Pyramide und die Königinnenpyramiden. Durch die Aktion *Kalkstein transportieren* bewegst du deine Steinblöcke auf diesen Leisten vorwärts und leistest einen Beitrag zum Bau der Pyramiden, wann immer du ein Konstruktionsfeld erreichst. Für die Königinnenpyramiden benötigst du zusätzlich immer auch ein Horusauge – ein Symbol für die Zustimmung Chufus zu deinem Vorhaben.

Bei Spielbeginn liegen deine 3 Horusaugen auf ihrem Vorratsfeld auf deiner Verwaltungstafel. Mit der Aktion *Horusauge erhalten* bewegst du sie aus dem Vorrat in den Bereich für verfügbare Horusaugen. Erst dann darfst du sie bei einer Konstruktionsaktion neben eine Königinnenpyramide legen, um deren nächste Ebene zu bauen.

Die Nekropole von Gizeh besteht aus mehreren Pyramiden und zahlreichen Mastabas, in denen Adelige und Mitglieder der königlichen Familie aus mehreren Dynastien begraben liegen. Die Große Pyramide – eines der 7 Weltwunder der Antike – wird Chufu (im Griechischen „Cheops“) zugeschrieben, der zusätzlich den Bau von 3 kleineren Pyramiden neben seiner eigenen anordnete: je 1 für seine Mutter Hetepheres I und 2 seiner Frauen, Meritites und Henutsen.



BOOTE

Bei Spielbeginn befinden sich deine 4 Boote auf dem Spielplan im Hafen von Men-Nefer. Mit den Aktionen *Boote bewegen* und *Boote aktivieren* bewegst du sie den Nil entlang, um Nahrung zu sammeln und Städte zu erreichen, in denen du Handelsabkommen und andere Vorteile erhalten kannst.

Mit ca. 6650 km ist der Nil der längste Fluss Afrikas. Er war für das Gedeihen der altägyptischen Zivilisation von entscheidender Bedeutung, sodass seine Überschwemmungen den ägyptischen Kalender prägten. Die meisten ägyptischen Städte lagen im Tal und Delta des Nils, was ihnen die Entwicklung einer starken Landwirtschaft ermöglichte.



WAREN UND OPFERGABEN

Bei Spielbeginn befindet sich je 1 Korb auf jedem Feld deines Warenbereichs. Immer wenn du eine Ware nimmst, musst du sie auf ein Feld ohne Ware legen, und zwar von links nach rechts, ohne Lücken zu lassen. Lege dann den Korb auf die Ware. Dies zeigt an, dass eine deiner Priesterinnen den gefüllten Korb mit der Ware nun als Opfergabe darbringen kann.

In den Handwerkswerkstätten wurden wunderschöne, wertvolle Gegenstände hergestellt, die unter anderem im Großen Tempel des Ptah als Opfer dargeboten wurden, um die Gunst der Gottheiten zu erlangen.



PRIESTERINNEN

Bei Spielbeginn stehen deine 4 Priesterinnen vor dem Eingang zum Tempel. Mit den Aktionen *Priesterinnen bewegen* und *Opfergabe darbringen* kannst du sie nach und nach tiefer in die Räume des Tempels ziehen und dort gefüllte Körbe mit Opfergaben einsetzen. Dafür erhältst du unterschiedliche Belohnungen. Häufig darfst du auch deine Sonnenscheibe auf dem Obelisken nach oben bewegen, um weitere Vorteile und die Gunst der Gottheit zu erhalten, die sich im Spiel befindet.

Tempel wurden in erster Linie zur Anbetung der Götter errichtet und galten als deren irdische Wohnstätte. In ihnen wurden Opfergaben dargeboten und eine Vielzahl von Ritualen durchgeführt. Tempel dienten neben ihrer offensichtlich religiösen Rolle auch als soziale, wirtschaftliche und administrative Zentren. Der Tempel von Men-Nefer war einer der wichtigsten seiner Zeit und war dem Gott Ptah gewidmet. Heute sind nur noch einzelne Steinblöcke und Statuenreste von der einstigen Anlage übrig. Das Priesteramt wurde sowohl von Männern als auch von Frauen ausgeübt.



LEBENSHÄUSER UND LEHRLINGE

Im Laufe des Spiels führst du einen erheblichen Anteil deiner Aktionen aus, indem du deine Lehrlinge in die Lebenshäuser auf dem Spielplan schickst oder Lehrlinge dort aktivierst. Jedes Lebenshaus widmet sich einem anderen Aufgabenbereich: den Pyramiden, der Nekropole, dem Tempel, dem Nil und den Sphinxen. Je mehr du dich auf eine Aufgabe spezialisierst, desto stärker werden die damit verbundenen Aktionen.

Die Lebenshäuser waren an die Tempel angeschlossene Bildungszentren. Dort wurde fortgeschrittenes Wissen in den Bereichen Medizin, Astronomie, Religion, Kunst und Schreiben vermittelt. In diesen Schulen wurden auch Berufe erlernt, beispielsweise fand dort die Ausbildung zum Schreiber oder zur Priesterin statt.



PRESTIGE

Prestigepunkte (kurz: PP) erhältst du vor allem durch die Wertung am Ende jedes Zeitalters (symbolisiert durch rote Wachssiegel). Du kannst aber auch während deiner Züge hin und wieder Prestigepunkte erhalten (symbolisiert durch lila Wachssiegel). Die Person, die am Ende von Zeitalter III die meisten Prestigepunkte gesammelt hat, gewinnt.

Wichtig: Du startest das Spiel mit 10 PP. Du kannst nie unter 0 PP fallen, wenn du während der Wertung PP verlierst.



SPIELABLAUF



Eine Partie *Men-Nefer* verläuft über 3 Zeitalter. In jedem Zeitalter seid ihr je 9x am Zug (ihr habt also insgesamt je 27 Züge pro Partie). Der Überlieferungsmarker zeigt an, in welchem Zeitalter ihr euch befindet.

Jedes Zeitalter besteht aus 3 Phasen, die den ägyptischen Jahreszeiten entsprechen:

1. Überschwemmung (Achet)
2. Aussaat (Peret)
3. Ernte (Shemu)

Ausnahme: Überspringt in Zeitalter I die Phase *Überschwemmung* und startet direkt mit der *Aussaat*.

Mit dem Abschluss der *Ernte* von Zeitalter III endet das Spiel.

Der ägyptische Kalender war in 3 Jahreszeiten unterteilt, die hauptsächlich durch die Überschwemmungen des Nils bestimmt wurden. Achet (heute ca. Juni bis September) war die Jahreszeit der Überschwemmungen bzw. des Anstiegens des Flusses. Peret (heute ca. Oktober bis Januar) war die Zeit der Aussaat und Keimung des Landes. Shemu (heute ca. Februar bis Mai) war die Erntezeit, die stattfand, bevor der Nil die Felder erneut überschwemmte.



PHASE 1: ÜBERSCHWEMMUNG (ACHET)

Führt in der *Überschwemmung* die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:



Überlieferungsmarker bewegen (gemeinsam): Schiebt den Überlieferungsmarker 1 Feld nach rechts, auf das Feld für das nächste Zeitalter.



Nahrung erhalten (jede Person für sich): Erhalte 1 Nahrung für jedes deiner Boote, das nur das linke Fischerboot überholt hat, und 2 Nahrung für jedes deiner Boote, das beide Fischerboote überholt hat. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich deine Boote auf dem Fluss oder in einer Stadt befinden. Du erhältst keine Nahrung für Boote, die keines der Fischerboote überholt haben.

Hinweis: Die 2. und 3. Stadt am oberen Nilufer (von links nach rechts) befinden sich auf der gleichen Höhe wie die weißen Linien mit den Fischerbooten. Befindet sich dein Boot in der 2. Stadt, erhältst du also keine Nahrung, da du das 1. Fischerboot nicht überholt hast. Befindet sich dein Boot in der 3. Stadt, erhältst du 1 Nahrung.



Weiß erhält 3 Nahrung:

- A** 1 Boot hat beide Fischerboote überholt = 2 Nahrung.
- B** 1 Boot befindet sich in der 3. Stadt am oberen Nilufer und damit auf einer Höhe mit dem 2. Fischerboot = 1 Nahrung.
- C** 2 Boote befinden sich auf einer Höhe mit bzw. vor dem 1. Fischerboot = 0 Nahrung.



Heka erhalten (jede Person für sich): Erhalte 1, 2 bzw. 3 Heka, sofern du mit deiner Sonnenscheibe das 1., 2. bzw. 3. Hekafeld auf dem Obelisken erreicht oder passiert hast.



Lehrlinge zurückholen (jede Person für sich): Nimm deine 3 Lehrlinge aus den Lebenshäusern und stelle sie zurück auf die -Felder deiner Verwaltungstafel.



Nur bei weniger als 4 Personen:

Neutrale Lehrlinge bewegen (gemeinsam): Bewegt jeden neutralen Lehrling 1 Lebenshaus weiter nach unten, ohne die Seite (Sonne/Mond) zu wechseln. Befindet sich ein Lehrling bereits im untersten Lebenshaus, bewegt ihn stattdessen in das oberste Lebenshaus.



Handelsabkommen auffüllen (gemeinsam): Befüllt alle leeren Plätze in den Städten entlang des Nils mit neuen Handelsabkommen (entsprechend eurer Personenzahl, siehe Seite 5: 10). Verwendet in Zeitalter II ausschließlich Handelsabkommen mit 2 und im Zeitalter III ausschließlich Handelsabkommen mit 3.



Spielreihenfolge anpassen (gemeinsam): Ordnet eure Wasserlilien auf der Leiste für die Spielreihenfolge entsprechend eurer PP an. Die Person mit den wenigsten PP legt ihre Wasserlilie auf Position 1, die mit den zweitwenigsten auf Position 2 usw. Im Falle eines Gleichstands bei den PP bleibt die Reihenfolge der daran beteiligten Personen unverändert.



PHASE 2: AUSSAAT (PERET)

Die *Aussa* ist die Hauptphase jedes Zeitalters und wird reihum in Spielreihenfolge gespielt.

Bist du am Zug, führe 1 der folgenden 3 Optionen aus:

Lebenshaus besuchen
ODER
Spezialisierung steigern
ODER
Aktionsplättchen nehmen

Nach deinem Zug ist die nächste Person in der Reihenfolge am Zug. Spielt so lange, bis ihr jede der 3 Optionen je 3× ausgeführt habt (also 9 Züge pro Person).

Lebenshaus besuchen

Wichtig: Du darfst diese Option nur ausführen, wenn mindestens 1 deiner Lehrlinge auf deiner Verwaltungstafel steht.

Handle die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ab:

1. Jedem Lehrling ist ein Aktionsplättchen zugeordnet, das oberhalb des Lehrlings liegt. Wähle 1 Aktionsplättchen mitsamt dem Lehrling darunter aus.
2. Platziere den Lehrling auf das Sonnenfeld eines Lebenshauses deiner Wahl auf dem Spielplan. Befinden sich auf diesem Sonnenfeld bereits andere Lehrlinge (deine eigenen, fremde oder neutrale), musst du Nahrung abgeben: **1/3/5 Nahrung für 1/2/3+ andere Lehrlinge**. Kannst du das nicht: Platziere deinen Lehrling dennoch, erhalte 3 Nahrung und überspringe dafür Schritt 3 (d. h. du darfst keine Aktionen ausführen) und handle direkt Schritt 4 ab.
3. Führe die Aktionen von dem gewählten Aktionsplättchen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus. Sind 2 Aktionen durch / getrennt, musst du dich für 1 davon entscheiden.
4. Hast du alle Aktionen ausgeführt: Lege das Aktionsplättchen **verdeckt** auf das ☹️-Feld auf dem Spielplan. Die Plättchen auf diesem Feld bilden den Ablagestapel.



Weiß besucht ein Lebenshaus:

- A** Weiß wählt 1 Aktionsplättchen mitsamt Lehrling aus.
- B** Weiß platziert den Lehrling auf dem Sonnenfeld des Lebenshauses, das der Nekropole gewidmet ist. Da sich dort schon 2 Lehrlinge befinden, gibt Weiß dafür 3 Nahrung ab.
- C** Anschließend führt Weiß die Aktionen des Aktionsplättchens aus. Weiß erhält 2 Heka und muss sich dann für 1 von 2 Aktionen entscheiden. Weiß entscheidet sich für die Aktion Einbalsamieren.
- D** Nachdem die Aktionen abgehandelt sind, legt Weiß das Aktionsplättchen verdeckt auf das ☹️-Feld auf dem Spielplan.

Spezialisierung steigern

Wichtig: Du darfst diese Option nur ausführen, wenn mindestens 1 deiner Lehrlinge in einem Lebenshaus auf einem Sonnenfeld steht.

Handle die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ab:

1. Bewege 1 deiner Lehrlinge vom Sonnenfeld auf das Mondfeld desselben Lebenshauses. Befinden sich auf diesem Mondfeld bereits andere Lehrlinge (deine eigenen, fremde oder neutrale), musst du Nahrung abgeben: **1/3/5 Nahrung für 1/2/3+ andere Lehrlinge**. Kannst du das nicht: Bewege deinen Lehrling dennoch, erhalte 3 Nahrung und überspringe dafür Schritt 2 (d. h. du darfst deinen Skarabäus nicht bewegen und keine Aktionen ausführen).
 2. Bewege deinen Skarabäus auf der Spezialisierungsleiste dieses Lebenshauses 1 Feld nach rechts. Führe dann die Aktionen auf dem Feld mit deinem Skarabäus aus. Du darfst alternativ auch die Aktionen von 1 Feld wählen, das sich weiter links auf derselben Leiste befindet.
- Hat dein Skarabäus bereits das Ende der Leiste eines Lebenshauses erreicht, kannst du ihn nicht weiter bewegen, wenn du deine Spezialisierung bei diesem Lebenshaus steigertest. Führe in diesem Fall im 2. Schritt die Aktionen von 1 Feld deiner Wahl dieser Leiste aus.



Weiß steigert eine Spezialisierung:

- A** Weiß wählt den Lehrling im Lebenshaus, das der Nekropole gewidmet ist, und bewegt ihn vom Sonnenfeld auf das Mondfeld dieses Lebenshauses. Da sich dort bereits 1 anderer Lehrling befindet, gibt Weiß dafür 1 Nahrung ab.
- B** Weiß bewegt den Skarabäus auf der entsprechenden Spezialisierungsleiste 1 Feld nach rechts und führt die beiden Aktionen aus, die auf diesem Feld abgebildet sind: Papyrus kaufen und Bestatten. (Weiß hätte auch die Aktionen von 1 Feld weiter links auf der Leiste wählen dürfen.)

Aktionsplättchen nehmen

Wichtig: Du darfst diese Option nur ausführen, wenn du mindestens 1 leeres -Feld auf deiner Verwaltungstafel hast.

Handle die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ab:

1. Nimm 1 der 5 verfügbaren Aktionsplättchen auf dem Spielplan. (**Hinweis:** Du darfst **nicht** das oberste Plättchen vom Nachschub auf dem -Feld wählen.)
2. Erhalte soviel Nahrung bzw. bezahle soviel Nahrung, wie links neben dem gewählten Aktionsplättchen angegeben ist. Du darfst kein Aktionsplättchen wählen, dessen Kosten du nicht bezahlen kannst.
3. Platziere das Aktionsplättchen auf 1 leeren -Feld auf deiner Verwaltungstafel. Stimmt die Hieroglyphe auf diesem Aktionsplättchen mit der nächsten Hieroglyphe rechts von deinem Hieroglyphenmarker überein, bewege den Marker 1 Feld nach rechts (auf die Hieroglyphe) und erhalte den Bonus, der darunter abgebildet ist:

1 Erhalte sofort 1 PP.



Bewege 1 deiner Skarabäen 1 Feld auf seiner Spezialisierungsleiste nach rechts, ohne Aktionen von dieser Leiste auszuführen. (**Hinweis:** Dieser Bonus findet sich auch auf einigen Waren.)

4. Führe die Aktionen aus, die sich rechts neben der entstandenen Lücke (wo eben noch dein gewähltes Aktionsplättchen lag) befinden. Du darfst alternativ auch die Aktionen neben 1 Aktionsplättchen wählen, das sich weiter unten in der Auslage befindet. Sind 2 Aktionen durch getrennt oder 3 Aktionen durch getrennt, musst du dich für 1 davon entscheiden.
5. Schließe die Lücke, indem du alle Aktionsplättchen über der Lücke entsprechend nach unten verschiebst. Lege dann das oberste Aktionsplättchen vom Nachschub auf das oberste leere Feld der Auslage.

Ist der Nachschub leer, nimm den Ablagestapel von , drehe ihn um (ohne die Reihenfolge zu verändern) und lege ihn offen als neuen Nachschub auf .



Weiß nimmt ein Aktionsplättchen:

- A** Weiß nimmt ein Aktionsplättchen, das 1 Nahrung kostet, bezahlt die Kosten und legt das Plättchen auf die eigene Verwaltungstafel.
- B** Die Hieroglyphe auf dem Plättchen stimmt mit der Hieroglyphe rechts neben dem Hieroglyphenmarker überein, daher bewegt Weiß den Marker 1 Schritt nach rechts und erhält sofort 1 PP als Bonus.
- C** Weiß muss nun eine Aktion wählen, die sich rechts neben der entstandenen Lücke oder darunter befindet, und entscheidet sich für die Aktion ganz unten, um 1 Heka zu erhalten.
- D** Dann bewegt Weiß die beiden Aktionsplättchen über der Lücke je 1 Feld nach unten und füllt das oberste Feld mit dem obersten Aktionsplättchen vom Nachschub.

AKTIONEN

Dieser Abschnitt erklärt die verschiedenen Aktionen in *Men-Nefer*. Ihr findet sie vor allem auf den unterschiedlichen Spezialisierungsleisten der Lebenshäuser, aber auch auf anderen Bereichen des Spielplans, Aktionsplättchen und Waren in unterschiedlichen Kombinationen und mit einigen Variationen (die alle hier erklärt werden). Wenn ein Feld oder Plättchen mehrere Aktionen zeigt (die nicht durch oder getrennt sind), darfst du sie stets in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen. Solltest du eine Aktion nicht ausführen können oder wollen, verfällt sie.

Jedes Lebenshaus ist mit den Aktionen auf seiner Spezialisierungsleiste einem bestimmten Aufgabenbereich des Spiels gewidmet. Im Folgenden sind die Aktionen nach diesen Aufgabenbereichen sortiert.



DIE PYRAMIDEN

Der Pharao Chufu ordnete den Bau der Großen Pyramide sowie der Königinnenpyramiden in einiger Entfernung der Stadt an. Der Bau erforderte den Transport großer Mengen Kalkstein.



Auf den Feldern dieser Leiste findest du die folgenden Aktionen:

Die Gunst des Chufu



Du kannst im Verlauf des Spiels auf verschiedene Arten die Gunst des Chufu erhalten. Oberhalb der Bauplätze für die Große Pyramide auf dem Spielplan sind 4 Gunstaktionen abgebildet. Zeigt das Symbol für die Gunst des Chufu ein einfaches Ausrufezeichen (!), darfst du 1 Gunstaktion deiner Wahl ausführen. Zeigt das Symbol ein doppeltes Ausrufezeichen (!!), darfst du 2 Gunstaktionen deiner Wahl ausführen (auch dieselbe mehrfach). Die 4 Gunstaktionen sind:

Erhalte 1 Heka.

Bewege deine Feder 1 Schritt vorwärts.

Erhalte 1 Nahrung.

Bewege dein Herz 1 Schritt vorwärts.

Horusauge erhalten



Bewege 1 Horusauge vom Vorratsfeld auf deiner Verwaltungstafel in den Bereich für verfügbare Horusaugen rechts daneben. Ist dein Vorratsfeld leer, transportiere stattdessen 1 Kalkstein für jedes weitere Horusauge, das du erhalten würdest. (Das Symbol auf dem Vorratsfeld erinnert daran.)



Kalkstein transportieren



Bewege für jeden Schritt, den die Aktion dir gewährt, 1 deiner beiden Steinblöcke auf den Pyramidenleisten 1 Feld vorwärts (in der Illustration links sind es 2 Schritte). Bei 2 oder mehr Schritten darfst du sie nach deiner Wahl auf deine beiden Steinblöcke aufteilen.

Wenn du Steinblöcke auf den Pyramidenleisten bewegst, können folgende Effekte ausgelöst werden:



Leiste der Großen Pyramide

Immer wenn du 1 Konstruktionsfeld erreichst (oder überschreitest), nimm das oberste Bauteil vom Steinbruch entsprechend der Ebene, die gerade gebaut wird, und setze es auf der Großen Pyramide ein (es spielt keine Rolle, welche Orientierung das Symbol auf dem Bauteil hat, es muss aber sichtbar sein).

Hinweis: Du darfst eine neue Ebene erst dann beginnen, wenn die Ebene darunter vollständig gebaut wurde.

Die 4 Bauplätze der Großen Pyramide und die Bauteile zeigen je 1 Gunstaktion. Wenn du 1 Bauteil einsetzt, führst du immer 2 Gunstaktionen aus: die, die du überdeckst, und die auf dem Bauteil, das du gerade eingesetzt hast.

Ausnahme: Setzt du das Pyramidion ein, überdeckst du zwar alle 4 Bauteile darunter, führst aber nur 2 Gunstaktionen aus, nicht 4. Du darfst dir aussuchen, welche 2 der 4 überdeckten Gunstaktionen du ausführst.

Das Einsetzen des Pyramidions vollendet den Bau der Großen Pyramide. Solltest du danach erneut ein Konstruktionsfeld erreichen, fügst du dadurch keine Bauteile mehr zur Pyramide hinzu und führst auch keine Gunstaktionen aus.



Weiß führt die Aktion Kalkstein transportieren mit dem Wert 2 aus:

- A** Weiß bewegt seinen Steinblock auf der Leiste der Großen Pyramide 2 Schritte weiter und erreicht ein Konstruktionsfeld.
- B** Da Ebene I der Pyramide vollständig ist, setzt Weiß das oberste Bauteil vom Stapel für Ebene II ein.
- C** Durch das Einsetzen erhält Weiß 1 Nahrung (vom überdeckten Bauteil in Ebene I) und 1 Heka (vom eingesetzten Bauteil in Ebene II) als Gunst des Chufu.



Immer wenn du auf der Leiste der Großen Pyramide ein Feld mit der Gunst des Chufu erreichst, darfst du 2 Gunstaktionen deiner Wahl ausführen (siehe Seite 11).



Hast du das Ende der Leiste erreicht und müsstest erneut deinen Steinblock vorrücken, darfst du stattdessen 1 Gunstaktion deiner Wahl ausführen für jeden Schritt, den du nicht mehr vorwärts ziehen kannst.



Leiste der Königinnenpyramiden



Auf dieser Leiste ist das Konstruktionsfeld mit dem Horusauge verknüpft. Du darfst deinen Steinblock nur dann auf ein Konstruktionsfeld bewegen, wenn du mindestens 1 verfügbares Horusauge hast. Andernfalls darfst du deinen Steinblock nicht auf das Feld bewegen.

Hast du mindestens 1 verfügbares Horusauge und du erreichst ein Konstruktionsfeld, musst du 1 dieser Horusaugen auf 1 leeres -Feld neben einer Königinnenpyramide legen, die **noch nicht vollendet** ist. Nimm dann vom Steinbruch das Bauteil, das der nächsten Ebene dieser Pyramide entspricht und setze es auf der Pyramide ein.

Das Einsetzen des Pyramidions vollendet den Bau einer Königinnenpyramide. Ist eine Pyramide vollendet, darfst du keine weiteren Horusaugen danebenlegen.



Weiß hat 1 verfügbares Horusauge und führt die Aktion Kalkstein transportieren mit dem Wert 1 aus:

- A** Weiß bewegt seinen Steinblock auf der Leiste der Königinnenpyramiden 1 Schritt weiter und erreicht ein Konstruktionsfeld (mit Horusauge).
- B** Weiß legt das Horusauge neben die untere unvollständige Königinnenpyramide (die mittlere Pyramide ist bereits vollständig, hier darf Weiß kein Horusauge hinlegen).
- C** Weiß platziert das oberste Bauteil vom Stapel für Ebene II auf der Königinnenpyramide, da Ebene I bereits vorhanden ist.



DIE NEKROPOLE

Nach der Einbalsamierung einer Mumie wurde diese in einer feierlichen Bestattungszeremonie zur Mastaba transportiert.



Auf den Feldern dieser Leiste findest du die folgenden Aktionen:

Einbalsamieren



Drehe 1 Mumie vom Vorratsfeld auf deiner Verwaltungstafel auf ihre Sarkophagseite und bewege sie in den Bereich für verfügbare Sarkophage rechts daneben. Ist dein Vorrat leer, bewege stattdessen dein Herz und deine Feder je 1 Schritt vorwärts für jede Mumie, die du einbalsamieren würdest. (Das Symbol auf dem Vorratsfeld erinnert daran.)



Bestatten



Die Nekropole ist durch die ägyptischen Zahlen I, II und III in Spalten unterteilt. Hast du mindestens 1 verfügbaren Sarkophag, platziere 1 dieser Sarkophage auf 1 leerem Feld der Nekropole. Du darfst ihn nur auf dem Feld einer Spalte platzieren, deren Zahl genauso groß oder kleiner ist als im Aktionssymbol angegeben ist (in der Illustration links ist die Zahl II, du dürftest den Sarkophag also nur auf einem Feld in den Spalten mit I oder II platzieren, nicht in Spalten mit III).



Durch das Platzieren eines Sarkophags erhältst du sofort den Bonus des Felds, das du abgedeckt hast. Zusätzlich aktivierst du die Mastaba-Boni, die sich waagrecht bzw. senkrecht zu diesem Feld befinden. Wie oft du die Boni aktivieren darfst, hängt von der Spalte ab, in die du den Sarkophag gelegt hast:

- Spalte I: Aktiviere 1× 1 Mastaba-Bonus
- Spalte II: Aktiviere 2× 1 Mastaba-Bonus (beide je 1× oder denselben 2×)
- Spalte III: Aktiviere 3× 1 Mastaba-Bonus (in einer Kombination deiner Wahl)

Du musst Boni immer getrennt voneinander abhandeln. Zeigt ein Mastaba-Bonus 2 Aktionen, die durch  getrennt sind, musst du dich pro Aktivierung für 1 dieser beiden Aktionen entscheiden.



Weiß führt die Aktion Bestatten II aus und darf daher 1 Sarkophag in einer Spalte mit I oder II in der Nekropole platzieren:

- A** Weiß platziert den Sarkophag auf einem leeren Feld in einer Spalte mit II und erhält dadurch 2 Heka sowie 3 Schritte für sein Herz.
- B** Weiß darf zudem 2× Mastaba-Boni aktivieren, die sich waagrecht bzw. senkrecht zu diesem Feld befinden.
- C** Weiß entscheidet sich, 2× den Mastaba-Bonus waagrecht neben dem Sarkophag zu aktivieren. Durch die 1. Aktivierung erhält Weiß 2 Nahrung, durch die 2. Aktivierung 1 Ware.

Manche Aktionsplättchen zeigen für die Aktion *Bestatten* ein Fragezeichen anstelle einer ägyptischen Zahl. Platziere in diesem Fall 1 Sarkophag auf 1 leerem Feld in einer Spalte, deren Zahl genauso groß oder kleiner ist als die größte Zahl in einem Aktionssymbol für *Bestatten*, das du mit deinem Skarabäus auf der Leiste im Lebenshaus erreicht hast. (Hast du mit deinem Skarabäus zum Beispiel ein Feld mit *Bestatten II* erreicht, darfst du mit dieser Aktion 1 Sarkophag auf 1 Feld in den Spalten mit I oder II platzieren.)

Papyrus kaufen

Nimm 1 der 4 Papyrusrollen aus der Auslage im Markt und zahle dafür die darunter angegebene Menge Heka. Platziere die Papyrusrolle auf dem 1. leeren Feld rechts des -Symbols unten auf deiner Verwaltungstafel und zahle auch die dort abgebildete Menge Heka. Platziere die Papyrusrollen immer von links nach rechts, ohne Lücken zu lassen. Jede Papyrusrolle hat genau 1 korrekte Orientierung, du darfst sie nicht auf den Kopf stellen. Sind alle Plätze mit Papyrusrollen belegt, kannst du im aktuellen Zeitalter keine weiteren mehr nehmen.



Am Ende deines Zuges (nachdem du alle deine Aktionen ausgeführt hast): Fülle den Papyrusmarkt auf. Schiebe dazu die verbleibenden Papyrusrollen so weit wie möglich nach rechts. Fülle dann die leeren Plätze links mit neuen Papyrusrollen aus dem Beutel auf.



DER TEMPEL UND DER OBELISK

Priester und Priesterinnen widmeten ihr Leben der Verehrung der Gottheiten, boten ihnen Opfertgaben dar und erlangten Einfluss im Großen Tempel des Ptah.



Auf den Feldern dieser Leiste findest du die folgenden Aktionen:

Ware kaufen

Nimm 1 der 4 Waren aus der Auslage im Markt und zahle dafür die darunter angegebene Menge Nahrung. Platziere die Ware auf 1 leeren (= mit Korb, aber ohne Ware) erlaubten Feld im Warenbereich deiner Verwaltungstafel. Lege den Korb von dem Feld auf die Ware. Zeigt das Feld  oder , erhalte sofort 1 bzw. 2 PP.

Erlaubte Felder: Der Warenbereich ist pyramidenartig angeordnet in die Ebenen I, II und III. Du musst die Waren dort immer von links nach rechts platzieren, ohne Lücken zu lassen. Um eine Ware in einer höheren Ebene (II oder III) zu platzieren, müssen auf den beiden Feldern in der Ebene darunter (I bzw. II) bereits Waren liegen.

Wichtig: Platzierte Waren bleiben bis zum Ende des Spiels auf diesen Feldern liegen. Du darfst sie nicht ablegen oder ersetzen. Ist dein Warenbereich voll, darfst du keine weiteren Waren mehr nehmen.

Der Korb auf der Ware zeigt an, dass du die Ware nun als Opfertgabe darbringen kannst. Waren ohne Korb darauf darfst du für diese Aktion nicht verwenden (siehe Seite 14: *Opfertgabe darbringen*).



Weiß führt die Aktion Ware kaufen aus:

- A** Weiß zahlt 2 Nahrung für den Ring.
- B** Weiß darf den Ring entweder auf dem 3. Feld von links in Ebene I platzieren oder im 1. Feld von links in Ebene II (da sich auf den beiden Feldern darunter bereits Waren befinden). Weiß entscheidet sich für das Feld in Ebene II und legt den Korb von dem Feld auf die neu platzierte Ware.

Am Ende deines Zuges (nachdem du alle deine Aktionen ausgeführt hast): Fülle den Warenmarkt auf. Schiebe dazu die verbleibenden Waren so weit wie möglich nach rechts. Fülle dann die leeren Plätze links mit neuen Waren aus dem Beutel auf.



Weiß führt die Aktion Priesterinnen bewegen mit dem Wert 2 aus und hat nun 4 Möglichkeiten:

- A** Weiß könnte die liegende Priesterin im 2. Raum mit 2 Schritten in den 3. Raum bewegen und aufstellen.
- B** Weiß könnte die stehende Priesterin im 3. Raum mit 2 Schritten in den 4. Raum bewegen.
- C** Weiß könnte 2 Priesterinnen vor dem Eingang mit je 1 Schritt in den 1. Raum bewegen.
- D** Weiß könnte 1 Priesterin vor dem Eingang mit 2 Schritten in den 2. Raum bewegen.

Opfergabe darbringen

In den meisten Fällen hält die Priesterin in dem Aktionssymbol für *Priesterinnen bewegen* zusätzlich einen Korb in den Händen. Das bedeutet, dass du zusätzlich zur Bewegung auch 1 Opfergabe darbringen darfst, sofern du eine Ware mit einem Korb darauf in deinem Warenbereich besitzt (andernfalls darfst du keine Opfergabe darbringen).



Du darfst die Opfergabe darbringen, bevor oder nachdem du deine Priesterinnen bewegt hast (aber nicht währenddessen). Handle dazu die folgenden Schritte ab:

- Wähle 1 Ware mit Korb darauf in deinem Warenbereich als Opfergabe.
- Führe die Aktionen aus, die links auf der Ware abgebildet sind, entsprechend der Ebene, in der die Ware liegt: Liegt die Ware in Ebene III, führe alle 3 Aktionen aus. Liegt die Ware in Ebene II, führe die Aktionen neben I und II auf der Ware aus. Liegt die Ware in Ebene I, führe nur die Aktion neben I aus. Darfst du mehrere Aktionen ausführen (weil die Ware in Ebene II oder III liegt), darfst du sie in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen. Du mußt aber immer erst eine Aktion vollständig abhandeln, bevor du mit der nächsten beginnst.
- Hast du alle Aktionen von der Ware ausgeführt, nimm den Korb herunter und drehe die Ware auf ihre Rückseite (sie zeigt nur die Illustration der Ware, ohne Aktionen). Du kannst diese Ware nicht mehr verwenden.



Priesterinnen bewegen

Bewege 1 oder mehrere deiner Priesterinnen tiefer in den Tempel hinein entsprechend der Anzahl an Schritten, die dir die Aktion gewährt (in der Illustration links ist es 1 Schritt), und den Kosten der Räume, in die du die Priesterinnen bewegen willst. Die Kosten findest du im Mittelgang des Tempels: Räume 1 und 2 benötigen je 1 Schritt, Räume 3 und 4 benötigen je 2 Schritte. Bei 2 oder mehr Schritten darfst du sie nach deiner Wahl auf deine Priesterinnen aufteilen. Du darfst sowohl aufrechte als auch liegende Priesterinnen (siehe *Opfergabe darbringen* rechts) bewegen. Stelle Priesterinnen nach ihrer Bewegung immer aufrecht in den Raum, den sie erreicht haben.



Du darfst Priesterinnen nie Richtung Eingang zurück bewegen. Priesterinnen im hintersten Raum können nicht weiterbewegt werden. Du darfst auch keine Schritte nutzen, um liegende Priesterinnen wieder aufzustellen, ohne sie in den nächsten Raum zu bewegen.

4. Platziere den Korb auf 1 leerem Feld in einem Raum des Tempels, in dem sich mindestens 1 **aufrechte** Priesterin von dir befindet. Die insgesamt 8 Felder befinden sich links und rechts im Raum und zeigen 1 oder 2 Aktionen. Führe die Aktionen von dem Feld aus, auf das du deinen Korb platzierst (in einer Reihenfolge deiner Wahl). Lege dann 1 deiner aufrechten Priesterinnen in diesem Raum auf die Seite.

Beachte: In Feldern mit 2 Aktionen ist 1 davon immer, deine Sonnenscheibe auf dem Obelisken nach oben zu bewegen (z. B. 2 = 2 Schritte). Erreicht oder überschreitet deine Sonnenscheibe dabei ein Feld mit dem Symbol der Gottheit (☉), führe sofort die Aktion der Gottheit im Spiel aus (oben auf dem Altar).



Weiß führt die Doppelaktion Priesterinnen bewegen (mit Wert 2) und Opfergabe darbringen aus:

- A** Weiß bewegt seine Priesterin im 3. Raum für 2 Schritte in den 4. (und letzten) Raum. Nach der Bewegung steht sie aufrecht.
- B** Weiß wählt die einzige Ware in Ebene II des eigenen Warenbereichs als Opfergabe und darf nun die Aktionen für I und II auf der Ware ausführen. Weiß erhält dadurch 2 Heka und kauft 1 Papyrusrolle.
- C** Weiß dreht die Ware auf die Rückseite.
- D** Weiß platziert den Korb auf einem Feld im 4. Raum, legt die Priesterin dort auf die Seite und führt die Aktionen des gewählten Feldes aus: Weiß bewegt die eigene Feder 3 Schritte vorwärts und die Sonnenscheibe 2 Schritte.
- E** Durch die Bewegung der Sonnenscheibe erreicht Weiß ein Feld mit dem Symbol der Gottheit und darf die Aktion der Gottheit im Spiel ausführen.
- F** Die Gottheit ist Hathor und erlaubt Weiß, 1 Handelsabkommen aus einer Stadt seiner Wahl am Nil zu nehmen.

Hast du die Spitze des Obelisken erreicht und müsstest deine Sonnenscheibe erneut bewegen, führe stattdessen 1 Gunstaktion deiner Wahl aus für jeden Schritt, den du deine Sonnenscheibe bewegen würdest.



DER NIL UND DIE STÄDTE

Der Nil war eine unerschöpfliche Nahrungsquelle und lukrative Handelsroute. Viele Dörfer und Städte wurden in der Nähe seiner Ufer gegründet, um all die Vorteile zu nutzen, die er zu bieten hatte.



Auf den Feldern dieser Leiste findest du die folgenden Aktionen:

Boote bewegen

Bewege 1 oder mehrere deiner Boote den Nil entlang entsprechend der Anzahl an Schritten, die dir die Aktion gewährt (in der Illustration links sind es 2 Schritte). Wähle für jeden Schritt 1 Option:

- Bewege 1 Boot über 1 weiße Linie in den nächsten Flussabschnitt.
- Bewege 1 Boot in die Stadt, die an den aktuellen Flussabschnitt grenzt, in dem sich das Boot befindet.
- Bewege 1 Boot entlang des Pfeils aus der Stadt, in der es sich befindet, in den entsprechenden Flussabschnitt.

Bei 2 oder mehr Schritten darfst du sie nach deiner Wahl auf deine Boote aufteilen. Du darfst mit deinen Booten Orte passieren, an denen sich bereits Boote von dir befinden, aber du darfst dort nicht anhalten. Sprich: Es darf sich nach der Bewegung **nicht mehr als 1 deiner Boote im selben Abschnitt** befinden, außer sie sind im Hafen (ganz links). Du darfst dein Boot nicht rückwärts bewegen.



Weiß führt die Aktion Boote bewegen mit dem Wert 2 aus. Alle Boote von Weiß befinden sich noch im Hafen von Men-Nefer (ganz links), daher hat Weiß die folgenden Möglichkeiten:

- A** Weiß könnte 1 Boot für 2 Schritte über 2 weiße Linien zum 2. Flussabschnitt bewegen.
- B** Weiß könnte 1 Boot für 2 Schritte über 1 weiße Linie und in die 1. Stadt am unteren Flussufer bewegen.
- C** Weiß könnte 1 Boot für 1 Schritt in die 1. Stadt am oberen Flussufer bewegen und 1 Boot mit dem anderen Schritt über 1 weiße Linie zum 1. Flussabschnitt bewegen.

Weiß darf nicht 2 Boote für je 1 Schritt über die weiße Linie zum 1. Flussabschnitt bewegen, da die beiden Boote sich nach der Bewegung nicht am selben Ort befinden dürfen.

Boote aktivieren



In den meisten Fällen zeigt das Aktionssymbol für *Boote bewegen* zusätzlich ein einfaches (!) oder doppeltes (!!) Ausrufezeichen darunter. Das bedeutet, dass du zusätzlich zur Bewegung 1 bzw. 2 Boote aktivieren darfst (in der Illustration links sind es 2). Im Falle von !! musst du 2 unterschiedliche Boote aktivieren. Du darfst nicht 2x dasselbe Boot wählen. Du bestimmst die Reihenfolge der Aktivierungen.

Du darfst die Aktivierungen nutzen bevor oder nachdem du deine Boote bewegt hast (aber nicht währenddessen). Handle dazu die folgenden Schritte ab:

1. Wähle 1 Boot, das du in diesem Zug noch nicht aktiviert hast.
- 2a. Befindet sich das Boot auf einem Flussabschnitt: Erhalte so viel Nahrung wie in dem Abschnitt abgebildet ist.
- 2b. Befindet sich das Boot in einer Stadt: Erhalte den Stadtvorteil (der auf dem runden Plättchen abgebildet ist) und nimm 1 der dort ausliegenden Handelsabkommen (falls möglich). Platziere das Handelsabkommen (ohne es umzudrehen) auf 1 freien Feld für Handelsabkommen auf deiner Verwaltungstafel. Sind alle entsprechenden Felder belegt, darfst du 1 deiner Handelsabkommen abwerfen (egal mit welcher Seite es nach oben liegt), um das neue auf dem freigewordenen Feld zu platzieren. Du darfst alternativ auch das gerade genommene Handelsabkommen abwerfen. Bewege anschließend das Boot entlang des Pfeils in den nächsten Flussabschnitt.

Ausnahme: Befindet sich in diesem Flussabschnitt bereits 1 deiner Boote, bewege das Boot aus der Stadt stattdessen in den nächsten Flussabschnitt nach **links**, in dem sich kein Boot von dir befindet (es sei denn, es ist der Hafen). Dies ist der einzige Fall, in dem du deine Boote rückwärts bewegst.



Weiß hat soeben Boote bewegt und führt anschließend 2 Aktivierungen (!!!) aus:

- A Weiß aktiviert zuerst das Boot in der Stadt. Durch den Stadtvorteil bewegt Weiß das eigene Herz 1 Schritt vorwärts.
- B Weiß nimmt sich 1 Handelsabkommen und legt es auf 1 freies Feld der Verwaltungstafel.
- C Nach der Aktivierung muss Weiß das Boot entlang des Pfeils aus der Stadt bewegen. Da sich dort bereits ein weißes Boot befindet, bewegt Weiß das Boot aus der Stadt stattdessen 1 Flussabschnitt nach links, wo sich noch kein weißes Boot befindet.
- D Für die 2. Aktivierung wählt Weiß das eigene Boot im 2. Flussabschnitt und erhält dadurch 2 Nahrung.



DIE SPHINXE

Sphinx-Alleen wurden in der ganzen Stadt gebaut. Sie boten nicht nur einen eindrucksvollen Anblick, sondern sollten auch die Bevölkerung beschützen – so der Glaube.



Auf den Feldern dieser Leiste findest du die folgenden Aktionen:

Sphinx weißeln



Bewege 1 Sphinx vom Vorratsfeld auf deiner Verwaltungstafel in den Bereich für verfügbare Sphinxen rechts daneben. Ist dein Vorratsfeld leer, erhalte stattdessen 1 PP für jede weitere Sphinx, die du weißeln würdest. (Das Symbol auf dem Vorratsfeld erinnert daran.)



Sphinx errichten



Hast du mindestens 1 verfügbare Sphinx, platziere 1 dieser Sphinxen auf 1 leerem Podest in einer Sphinx-Allee deiner Wahl auf dem Spielplan. An jedem Podest steht eine ägyptische Zahl I, II oder III. Du darfst die Sphinx nur auf einem Podest platzieren, dessen Zahl genauso groß oder kleiner ist als im Aktionssymbol angegeben ist (in der Illustration links ist die Zahl II).

Wenn du die Sphinx platzierst, erhältst du den Bonus, der auf dem entsprechenden Podest abgebildet ist. Dieser Bonus kann eine Kombination verschiedener Aktionen sein, die bereits erklärt wurden, sowie die beiden folgenden:



Nimm kostenlos 1 Papyrusrolle deiner Wahl vom Markt (du musst weder Heka für die Papyrusrolle bezahlen, noch dafür, sie auf deiner Verwaltungstafel zu platzieren).



Aktiviere pro 1 Mastaba-Bonus deiner Wahl (in der Illustration links sind es 2 Aktivierungen). Bei oder darfst du die Aktivierungen nach deiner Wahl aufteilen. Du darfst auch mehrfach denselben Mastaba-Bonus wählen.



Weiß führt die Aktion *Sphinx errichten* II aus und darf daher 1 verfügbare Sphinx auf einen Podest mit I oder II platzieren:
Weiß platziert die Sphinx auf einem Podest mit II vor dem Tempel und darf dadurch 1 Ware kaufen sowie die Sonnenscheibe 2 Schritte auf dem Obelisken nach oben bewegen.

Manche Aktionsplättchen zeigen für die Aktion *Sphinx errichten* ein Fragezeichen anstelle einer ägyptischen Zahl. Platziere in diesem Fall 1 Sphinx auf 1 leerem Podest, dessen Zahl genauso groß oder kleiner ist als die größte Zahl in einem Aktionssymbol für *Sphinx errichten*, das du mit deinem Skarabäus auf der Leiste im Lebenshaus erreicht hast. (Hast du mit deinem Skarabäus zum Beispiel ein Feld mit *Sphinx errichten* II erreicht, darfst du mit dieser Aktion 1 Sphinx auf 1 Podest mit I oder II platzieren.)



PHASE 3: ERNTE (SHEMU)

In dieser Phase führt ihr mehrere Wertungen durch. Die Aktionen, die ihr während der *Aussaat* ausgeführt habt, spiegeln sich jetzt in PP wider. Führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus (jede Person für sich):

Papyrusrollen werten und aufrollen: Bewege deine Feder 1 Schritt vorwärts für jede Papyrusrolle, die du in diesem Zeitalter gekauft bzw. genommen hast, und 1 weiteren Schritt für jede vollständige Zeichnung darauf. Drehe dann alle deine Papyrusrollen auf die Rückseite und lege sie als Stapel auf das Feld links des -Symbols auf deiner Verwaltungsleiste. Dort sammelst du alle ‚aufgerollten‘ Papyrusrollen bis zum Ende des Spiels.



Weiß rollt die eigenen Papyrusrollen auf:

- A Weiß hat in diesem Zeitalter 3 Papyrusrollen gekauft und 1 Zeichnung vervollständigt (die Vase).
- B Weiß rückt die weiße Feder entsprechend 4 Schritte vorwärts (3+1).
- C Anschließend dreht Weiß die 3 Papyrusrollen auf die Rückseite und legt sie als Stapel auf das Feld links neben .



Duateile werten: Sind dein Herz und deine Feder noch nicht aneinander vorbeigezogen, verlierst du 1 PP für jedes zwischen den beiden. Sind sie bereits aneinander vorbeigezogen, erhältst du stattdessen 1 PP für jedes zwischen ihnen.



Herz und Feder von Weiß sind noch nicht aneinander vorbeigezogen. Zwischen ihnen befinden sich 2 , daher verliert Weiß 2 PP.

Handelsabkommen erfüllen und werten: Drehe alle deine offenen Handelsabkommen auf die Rückseite, deren Bedingung du erfüllt hast (Handelsabkommen, deren Bedingung du nicht erfüllst, lässt du liegen, wie sie sind). Erhalte anschließend die auf der Rückseite abgebildeten PP für **alle** deine erfüllten Handelsabkommen (sowohl die aus diesem Zeitalter als auch die aus früheren Zeitaltern). Eine Übersicht der unterschiedlichen Bedingungen der Handelsabkommen findest du am Ende der Anleitung (siehe Seite 19 und 20).



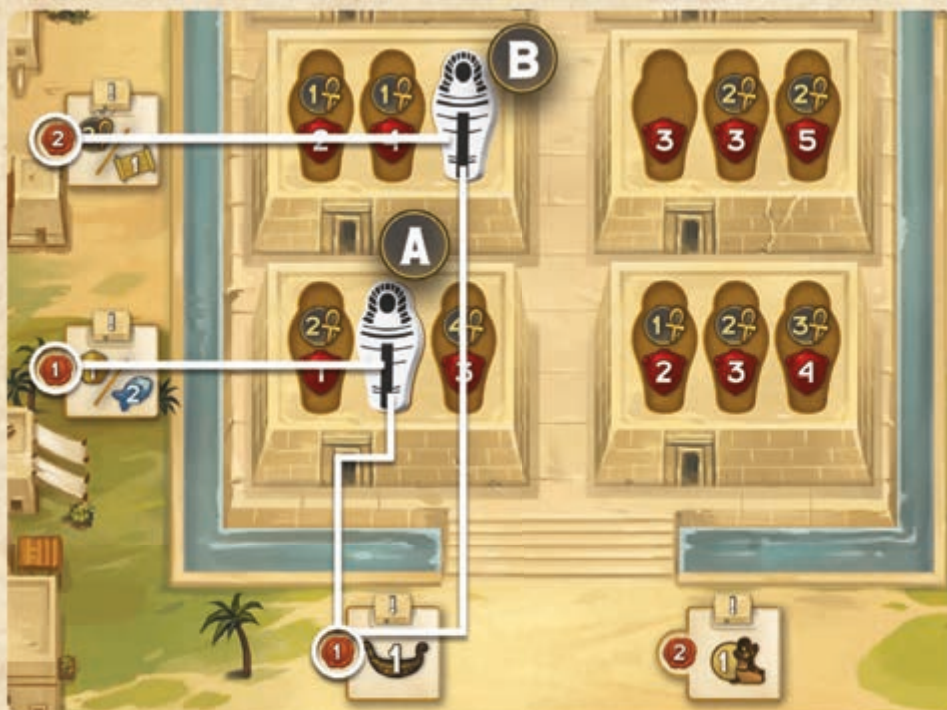


Weiß besitzt 3 offene Handelsabkommen, die je 2 PP wert sind.

- A** Weiß erfüllt die Bedingung von 2 der 3 Handelsabkommen und dreht diese auf die Rückseite.
- B** Anschließend erhält Weiß 6 PP (je 2 für die gerade erfüllten Handelsabkommen und je 1 für die beiden Handelsabkommen daneben, die bereits vorher erfüllt waren).



Sarkophagewerten: Erhalte für jeden Sarkophag, den du in der Nekropole platziert hast, so viele PP, wie die Summe der waagrecht und senkrecht angrenzenden Mastaba-Boni anzeigt.



Weiß hat 2 Sarkophag in der Nekropole platziert und erhält dadurch insgesamt 5 PP:

- A** Für den unteren Sarkophag erhält Weiß 2 PP (1+1).
- B** Für den oberen Sarkophag erhält Weiß 3 PP (2+1).



Sonnenscheibewerten: Erhalte so viele PP wie das letzte Feld mit Siegel anzeigt, das du mit deiner Sonnenscheibe erreicht oder überschritten hast.



Weiß erhält für die Sonnenscheibe 10 PP.



Große Pyramide werten: Erhalte so viele PP, wie das letzte Feld mit Siegel anzeigt, das du mit deinem Steinblock erreicht oder überschritten hast.



Weiß erhält für den Steinblock auf der Leiste der Großen Pyramide 10 PP.



Königinnenpyramiden werten: Erhalte PP für jedes Horusauge, das du neben den Königinnenpyramiden platziert hast. Werte jede der 3 Pyramiden separat: Prüfe, wie oft du die Bedingung auf dem Königinnenpyramiden-Plättchen erfüllst. Multipliziere das Ergebnis mit der Anzahl deiner Horusaugen neben dieser Pyramide. Daraus ergibt sich die Anzahl PP die du erhältst. Eine Übersicht der Wertungsbedingungen auf den Königinnenpyramiden-Plättchen findest du am Ende der Anleitung (siehe Seite 20).



Weiß hat 3 Horusaugen neben den Königinnenpyramiden platziert und erhält dafür insgesamt 13 PP:

- A** Die Pyramide, neben der Weiß nur 1 Horusauge hat, wertet Paare aus erfüllten Handelsabkommen. Weiß hat 7 Handelsabkommen erfüllt (also 3 Paare) und erhält somit 3 PP (3×1).
- B** Die Pyramide, neben der Weiß 2 Horusaugen hat, wertet Körbe im Tempel. Weiß hat 5 Körbe als Opfergaben im Tempel platziert und erhält somit 10 PP (5×2).

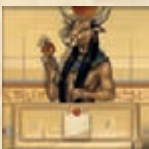
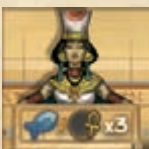
SPIELEND

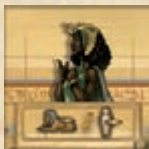
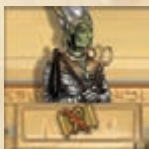
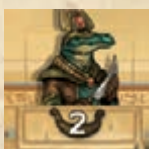
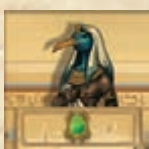
Nach der *Ernte* in Zeitalter III endet das Spiel. Die Person mit den meisten PP gewinnt. Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt die beteiligte Person mit dem reinsten Herzen: Die am Gleichstand beteiligten Personen zählen jeweils die Werte auf den Feldern, auf denen sich ihr Herz und ihre Feder befinden, zusammen. Die Person mit der höheren Summe gewinnt. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

GOTTHEITEN

Im Folgenden erklären wir die Aktionen, die die unterschiedlichen Gottheiten gewähren. Es ist immer nur 1 dieser Gottheiten im Spiel.

Zur Erinnerung: Du musst mit deiner Sonnenscheibe ein Feld mit  erreichen oder überschreiten, um die Aktion der Gottheit ausführen zu dürfen.

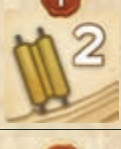
	Hathor: Nimm 1 Handelsabkommen deiner Wahl aus einer Stadt deiner Wahl am Nil.
	Isis: Erhalte 3 Nahrung/Heka in einer Kombination deiner Wahl (z. B. 1 Nahrung und 2 Heka).

	Maat: Bewege dein Herz und deine Feder je 1 Schritt vorwärts.
	Mut: Führe die Aktion <i>Sphinx meißeln</i> oder <i>Einbalsamieren</i> aus.
	Osiris: Nimm kostenlos 1 Papyrusrolle deiner Wahl vom Markt (du musst weder Heka für die Papyrusrolle bezahlen, noch dafür, sie auf deiner Verwaltungstafel zu platzieren).
	Ptah: Nimm kostenlos 1 Ware deiner Wahl vom Markt.
	Sobek: Führe die Aktion <i>Boote bewegen</i> mit Wert 2 aus.
	Thot: Bewege 1 deiner Skarabäen 1 Feld auf seiner Spezialisierungsleiste nach rechts, ohne Aktionen von dieser Leiste auszuführen.

HANDELSABKOMMEN

Im Folgenden erklären wir die Bedingungen, um die unterschiedlichen Handelsabkommen zu erfüllen. Alle angegebenen Mengen sind das Minimum, um den jeweiligen Auftrag zu erfüllen (du darfst die Menge auch überschreiten).

	Du musst die angegebene Anzahl Sarkophage in der Nekropole platziert haben.
	Du musst die angegebene Anzahl Sphinx errichtet haben.
	Du musst deine Sonnenscheibe die angegebene Anzahl Felder auf dem Obelisk bewegt haben.

	Du musst die angegebene Anzahl Horusaugen neben Königinnenpyramiden platziert haben.
	Du musst die angegebene Anzahl Priesterinnen in den Tempel bewegt haben (egal in welchen Raum).
	Du musst je 1 Priesterin in die angegebenen Räume (oder noch tiefer in den Tempel hinein) bewegt haben.
	Du musst die angegebene Anzahl Boote aus dem Hafen von Men-Nefer herausbewegt haben. Es spielt keine Rolle, ob sie sich auf Flussabschnitten oder in Städten befinden.
	Du musst so oft wie angegeben Fischerboote überholt haben. (Den abgebildeten Auftrag links erfüllst du z. B., wenn du das 1. Fischerboote mit 2 deiner Boote überholt hast oder das 2. Fischerboot mit 1 deiner Boote).
	Du musst 2 deiner Skarabäen in Summe die angegebene Anzahl Felder auf den Spezialisierungsleisten bewegt haben (du musst sie also nicht beide gleich weit bewegt haben).
	Du musst deinen Hieroglyphenmarker die angegebene Anzahl Felder bewegt haben.
	Du musst die angegebene Anzahl Körbe als Opfergaben im Tempel platziert haben.
	Du musst die angegebene Anzahl ,aufgerollte‘ Papyrusrollen auf deiner Verwaltungstafel haben.
	Du musst das angegebene Feld auf der Leiste der Großen Pyramide mit deinem Steinblock erreicht haben.
	Du musst das angegebene Feld auf der Duatleiste mit deinem Herz erreicht haben.

	Du musst das angegebene Feld auf der Duatleiste mit deiner Feder erreicht haben.
	Du musst die angegebene Anzahl Waren auf deiner Verwaltungstafel haben (egal mit welcher Seite sie nach oben liegen).
	Du musst so viele unterschiedliche Waren auf deiner Verwaltungstafel haben, wie angegeben (egal mit welcher Seite sie nach oben liegen). Es gibt 5 unterschiedliche Waren im Spiel, die auch auf dem Handelsabkommen abgebildet sind).
	Du musst die angegebene Anzahl erfüllter Handelsabkommen (= die mit dem roten Siegel nach oben liegen) auf deiner Verwaltungstafel haben.



KÖNIGINNENPYRAMIDEN-PLÄTTCHEN



Im Folgenden erklären wir die unterschiedlichen Wertungen für die Königinnenpyramiden.

Zur Erinnerung: Du wertest jede Königinnenpyramide einzeln, indem du überprüfst, wie oft du die Bedingung auf dem entsprechenden Plättchen erfüllst und diese Anzahl mit deinen neben dieser Pyramide platzierten Horusaugen multiplizierst.

	Deine Körbe (= Opfergaben) im Tempel
	Deine Sarkophage, die du in der Nekropole platziert hast
	Deine errichteten Sphinxen
	Unterschiedliche Waren auf deiner Verwaltungstafel (egal mit welcher Seite sie nach oben liegen)
	Paare aus erfüllten Handelsabkommen (= die mit dem roten Siegel nach oben liegen) auf deiner Verwaltungstafel
	Paare aus ,aufgerollten‘ Papyrusrollen auf deiner Verwaltungstafel