

Florian & Helmut Ortlepp / Steffen Benndorf

ANUBIXX®

SCHAU GENAU UND WÄHLE SCHLAU!
REGARDE ATTENTIVEMENT ET CHOISIS HABILEMENT !
LOOK CAREFULLY AND CHOOSE CLEVERLY!



NSV

ANUBIX®

935326

Spieler: 2-5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Ein Spiel von Florian Ortlepp,
Helmut Ortlepp und Steffen Benndorf

INHALT 4 Farbwürfel, 1 Spielblock, 5 Stifte

SPIELIDEE

Pharao Cheops hat die besten Baumeister seines Reiches zusammengerufen, um ihm eine prächtige Pyramide zu errichten. Ein Triumphbogen und ein Bodenrelief sollen die Pyramide schmücken.

In diesem Spiel bist du ein Baumeister und darfst dein Können zeigen. Erstelle die imposanten Bauwerke Stein für Stein auf deinem eigenen Spielzettel. Wenn du clever baust, wenig Baumaterial verschwendest und unterwegs die Belohnungen einsammelst, wirst du den Wettstreit gewinnen und der größte Baumeister aller Zeiten werden.

VORBEREITUNG

Jeder von euch erhält einen **unterschiedlichen** Zettel vom Spielblock und einen Stift. Am Buchstaben unten rechts könnt ihr die Zettel unterscheiden.

Im Spiel verwendet ihr nur **so viele Jokersteine wie ihr Spieler** seid. Streiche die überzähligen Steine weg. **Zu zweit** spielt ihr mit **3 Würfeln** sonst benutzt ihr alle 4 Würfel.

Ein Spieler wird zum Startspieler bestimmt. Er nimmt sich die Würfel.

2 Spieler:



3 Spieler:



4 Spieler:



5 Spieler:



DIE BAUREGELN

oder: wie du Steine auf dem Spielzettel ankreuzt

Pro Spielzug darfst du **maximal 2 Steine** in deinen Bauwerken verbauen. Das machst du durch Ankreuzen der Felder auf deinem Spielzettel.

Passende Steine wählst du aus dem Vorrat der Farbwürfel und aus dem eigenen **Steinbruch**.



- Am **Bodenrelief** musst du **2 Steine auf einmal** ankreuzen. Die beiden Steine müssen direkt **senkrecht** oder **waagrecht nebeneinanderliegen**.



- An der **Pyramide** darfst du 1 oder 2 Steine ankreuzen. Die Pyramide musst du in der **untersten Ebene beginnen**. Einen Stein in einer **höheren Ebene** kannst du nur dann ankreuzen, wenn du **beide darunterliegenden Steine** schon angekreuzt hast.




- Am **Triumphbogen** darfst du 1 oder 2 Steine ankreuzen. Die Säulen des Bogens musst du **von unten** beginnen. Die Säulen kannst du unterschiedlich schnell errichten. Den **abschließenden Stein** kannst du aber nur ankreuzen, wenn **beide Säulen die volle Höhe** haben.



*Du darfst die 2 Steine auch auf die Pyramide und den Triumphbogen **aufteilen!**
Du darfst auf das Verbauen von Steinen **ganz verzichten.***

SPIELABLAUF

Der Startspieler wird automatisch zum ersten aktiven Spieler. Als aktiver Spieler würfelst du die Würfel genau einmal und legst sie gut sichtbar in die Tischmitte. Danach darfst du **bis zu 2 Steine** in deinen Bauwerken **ankreuzen** (Bauregeln beachten!).

Für jeden so angekreuzten Stein, musst Du **sofort** einen passenden **Würfel** aus der Tischmitte **nehmen** und oben auf deinem Spielzettel ablegen. **Gibt es keinen Würfel** in der angekreuzten Farbe, musst du einen farblich passenden Stein oder einen Jokerstein () **im Steinbruch abstreichen**.

Die farbigen Steine des Steinbruchs musst du immer **von links beginnend** abstreichen. Du darfst **beliebig viele Steine überspringen**. Du kannst nur Steine abstreichen, die rechts des zuletzt angekreuzten Steines liegen.



Beispiel: Florian hat im Steinbruch zuletzt den blauen Stein abgestrichen. Rot und Lila hat er übersprungen. Ab dem orangenen Stein kann er weiter abstreichen.

Willst du für das gleiche Bauwerk (Pyramide oder Triumphbogen) 2 Steine aus dem Steinbruch verwenden, musst du die Steine in der Reihenfolge im Steinbruch abstreichen, wie du sie im Bauwerk verbauen darfst.

Schau vorher genau! Kannst du weder einen Würfel nehmen, noch einen Stein oder Jokerstein aus dem Steinbruch abstreichen, dann darfst du das Feld in deinem Bauwerk auch nicht ankreuzen!

Hast du Würfel genommen, legst du sie im Anschluss an deine Bauaktion **nicht** wieder **zurück** in die Tischmitte!

Jetzt kommen deine **Mitspieler** reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Auch sie dürfen nach den oben beschriebenen Regeln bis zu 2 Steine an ihren Bauwerken ankreuzen.

Allerdings dürfen sie nur die **Würfel aus der Tischmitte** verwenden, nicht aber die Würfel, die du als aktiver Spieler verwendet hast.

Nach Abschluss ihrer Bauaktion legen die Mitspieler ihre benutzten Würfel **wieder zurück** in die Tischmitte.

WICHTIG: Nur die Würfel, die der **aktive** Spieler zum Ankreuzen benutzt hat, sind für die Mitspieler blockiert!








Beispiel: Clemens ist der aktive Spieler. Er hat rot, grün und 2x blau gewürfelt. Er kreuzt zuerst einen blauen Stein in der Pyramide an. Dafür legt er den blauen Würfel auf seinen Spielzettel. Dann kreuzt er einen grünen Stein an und legt den grünen Würfel auf seinen Spielzettel.

Jetzt kommt Florian an die Reihe. Er kreuzt einen gelben und einen roten Stein im Bodenrelief an. Dafür nimmt er sich den roten Würfel aus der Tischmitte und streicht einen gelben Stein in seinem Steinbruch ab. Nach seiner Aktion legt er den roten Würfel zurück in die Tischmitte.

Nun kreuzt Simon im Triumphbogen einen gelben Stein an und streicht dafür einen Jokerstein ab. Danach kreuzt er in der Pyramide noch einen roten Stein an und nimmt dazu den roten Würfel.



Hast du dir durch schnelles Bauen eine Belohnung verdient?

Kreuzt du ein **Einzelsymbol** (    ) in einem Bauwerk an, oder das **letzte Symbol des gleichen Typs** ( ), dann sagst du das laut an und markierst dir als Belohnung das entsprechende Bonussymbol auf deinem Spielzettel.



SCHLANGE!

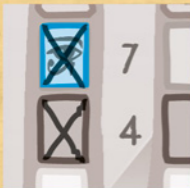


Bonussymbole
Pyramide

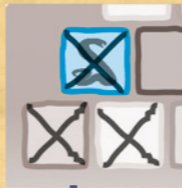
Bonussymbole
Triumphbogen

Bonussymbole
Bodenrelief

Alle noch **folgenden Spieler** können den gleichen **Bonus ebenfalls** noch erhalten, vorausgesetzt sie können die nötigen Felder noch **im gleichen Spielzug** ankreuzen. *Kannst Du einen Bonus nicht erfüllen, dann streich zur besseren Übersicht das zugehörige Bonussymbol durch.* Es ist möglich, dass in einer Runde verschiedene Boni erfüllt werden.



Simon:



Florian:



Clemens:



Hat der letzte Mitspieler seine Aktion abgeschlossen, endet der aktuelle Spielzug. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen aktiven Spieler. Er würfelt alle Würfel und führt gefolgt von den Mitspielern seine Aktion wie beschrieben aus. In der beschriebenen Weise spielt ihr nachfolgend reihum immer weiter.

SPIELLENDE UND WERTUNG

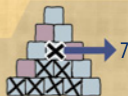
Das Spiel endet direkt **nach dem Spielzug**, in dem mindestens einer von euch sein **zweites Bauwerk fertiggestellt** hat. Jeder von euch, der 2 Bauwerke komplett abschließen konnte, erhält den entsprechenden **Bonus** für das Einleiten des Spielendes.



Ihr ermittelt die Punkte für eure Bauwerke und Boni und tragt die Werte in die Felder des Spielzettels ein.



Bei der **Pyramide** ergibt sich die Punktzahl aus dem **höchsten** angekreuzten Feld.



Sind beim **Triumphbogen** beide Säulen gleich hoch, dann erhaltet ihr die Punkte dieser Ebene. Ansonsten erhaltet ihr die Punkte für die **niedrigere** der beiden Säulen.



Für das **Bodenrelief** zählt ihr die **belegten Felder** und ermittelt die **entsprechende Punktzahl**: 4 Felder = 4 Punkte, 6 Felder = 6 Punkte, 8 Felder = 8 Punkte, 10 Felder = 11 Punkte, 12 Felder = 15 Punkte



Für jeden erreichten **Bonus** bekommt ihr **3 Punkte**.



Alle noch **übrigen Steine des Steinbruchs** (rechts des letzten angekreuzten Steines) sind **1 Punkt** wert.

Jeder **ungenutzte Jokerstein** ist **2 Punkte** wert.



Rechnet alle Punkte zusammen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Felder in der Pyramide angekreuzt hat.

Wertungsbeispiel:

Simon hat bei der Pyramide das oberste Feld erreicht
→ 21 Punkte.

Am Triumphbogen hat er keine Punkte erzielt. Dazu hätte er mindestens die beiden roten Felder (2. Ebene) ankreuzen müssen.

Am Bodenrelief hat er 8 Felder angekreuzt → 8 Punkte.

Simon hat insgesamt 5 Boni erreicht → $5 * 3 = 15$ Punkte.

Im Steinbruch sind ein Jokerstein (je 2 Punkte) und 4 farbige Steine (je 1 Punkt) noch übrig → $2 + 4$ Punkte.

Simons Gesamtergebnis ist 50 Punkte.



21 + 0 + 8 + 15 + 2 + 4 = 50