

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online (www.spielbox-online.de)
Zusammengestellt von Michael Andersch

[RF] Amun Re

Autor: Volker L.

Datum: 23.05.03 18:03 (Beitrag Nr. 68751)

Zur Umwandlung von 3 Steinen in 1 Pyramide hat HiG ja schonmal Stellung bezogen, aber leider noch nicht mit der von mir benötigten Genauigkeit
<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=64541&t=64541>

Hans im Glück Verlag schrieb:

>

> Antwort: Immer, wenn in einer Provinz 3 Bausteine liegen,
> werden diese umgehend in eine Pyramide umgewandelt. Das gilt
> hauptsächlich für Aktion c in Phase 3, in dieser speziellen
> Situation ist die Regel aber ebenfalls anzuwenden.

Das möchte ich mal noch genauer wissen (sekundengenau)
Also, ich kaufe 4 Steine, die ich in dieselbe Provinz zu legen beabsichtige, ausserdem habe ich einen Baumeister auf der Hand. Wie ist jetzt die Reihenfolge Steine legen/Umwandeln/Baumeister ganz exakt?

Ich lege den ersten Stein - ich lege den zweiten Stein - ich spiele den Baumeister und mache aus den 2 Steinen eine Pyramide - ich lege den dritten Stein - ich lege den vierten Stein
==> In der Provinz sind 1 Pyramide und 2 Steine
ODER

Ich lege den ersten Stein - ich lege den zweiten Stein - ich lege den dritten Stein - automatische Umwandlung - ich lege den vierten Stein
==> In der Provinz sind 1 Pyramide und 1 Stein (dafuer habe ich den Baumeister noch auf der Hand)

Diese Frage kann sehr wichtig werden, wenn ich naemlich beabsichtige, Amun Kontra (SCNR) mindestens ein Goldstueck zu spenden und das dafuer erhaltene Geschenk in Form eines Steins in Empfang zu nehmen. Im ersten Fall waere das der dritte Stein, so dass diese Provinz eine zweite Pyramide erhaelt, im zweiten dagegen nicht, da ich den Baumeister ja nur in Phase 3, nicht aber in Phase 4 spielen darf.

Und noch eine Frage:

Laut Regel kann man zwei Pyramiden in einer Provinz durch einen Doppelpyramidenstein ersetzen, man muss es also nicht. Wenn man das haarspalterisch auslegt, ist es also moeglich, dass in mehreren Provinzen 2 Einzelpyramiden stehen und im Vorrat keine mehr vorhanden sind, ein anderer Spieler also gar keine bauen kann.

Ich glaube zwar nicht, dass diese Blockadeoption gewollt ist, moechte aber doch Eure Meinung (und/oder eine Stellungnahme von HiG) hoeren.

Gruss, Volker

Re: [RF] Amun Re

Autor: Gregor Breckle

Datum: 23.05.03 19:04 (Beitrag Nr. 68764)

Hallo Volker,

Volker L. schrieb:

- > Hans im Glück Verlag schrieb:
- > >
- > > Antwort: Immer, wenn in einer Provinz 3 Bausteine liegen,
- > > werden diese umgehend in eine Pyramide umgewandelt. Das gilt
- > > hauptsächlich für Aktion c in Phase 3, in dieser speziellen
- > > Situation ist die Regel aber ebenfalls anzuwenden.
- >
- > Das moechte ich mal noch genauer wissen (sekundengenau)
- > Also, ich kaufe 4 Steine, die ich in dieselbe Provinz zu legen
- > beabsichtige, ausserdem habe ich einen Baumeister auf der Hand.
- > Wie ist jetzt die Reihenfolge Steine legen/Umwandeln/Baumeister
- > ganz exakt?
- >
- >
- Ich lege den ersten Stein - ich lege den zweiten Stein - ich
- > spiele den Baumeister und mache aus den 2 Steinen eine
- > Pyramide -
- > ich lege den dritten Stein - ich lege den vierten Stein
- > ==> In der Provinz sind 1 Pyramide und 2 Steine
- > ODER
- >
- Ich lege den ersten Stein - ich lege den zweiten Stein - ich
- > lege den dritten Stein - automatische Umwandlung - ich lege den
- > vierten Stein
- > ==> In der Provinz sind 1 Pyramide und 1 Stein (dafuer habe ich
- > den Baumeister noch auf der Hand)
- >

Genau, weiß ich es gerade nicht (keine Regel parat), aber es steht sinngemäß in den Regeln, daß nur am Stück gekauft werden kann, d.h. du kaufst 4 Steine und zahlst diese zusammen, was wiederum bedeutet, daß Du quasi ein "Steinpaket" kaufst und nicht einen Stein nach dem anderen. Diese werden dementsprechend auch zusammen in das Feld gelegt, d.h. es wird sofort umgetauscht und Du hast leider Pech für Deine zweite Möglichkeit.

Ich habe die Postings hierzu jedenfalls so verstanden (stand nicht sogar explizit irgendwo dieses Beispiel?). Habe es auf die Schnelle nicht gefunden, aber in <http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=64016&t=63967> steht, daß HiG es so gedacht hat, daß man beim Erwerb von Machtkarten ansagen muß, wieviel gekauft werden. Ich sehe keinen Grund, weshalb das bei Steinen anders sein soll, was wiederum bedeutet, daß diese Ansage dann komplett ins Feld gelegt wird.

Viele Grüße

Gregor (hofft, mit seiner Interpretation nicht schon wieder wie bei Al Cabohne falsch zu liegen)

- > Und noch eine Frage:
- > Laut Regel kann man zwei Pyramiden in einer Provinz
- > durch
- > einen Doppelpyramidenstein ersetzen, man muss es also
- > nicht. Wenn man das haarspalterisch auslegt, ist es also
- > moeglich, dass in mehreren Provinzen 2 Einzelpyramiden stehen
- > und
- > im Vorrat keine mehr vorhanden sind, ein anderer Spieler also
- > gar keine bauen kann.
- > Ich glaube zwar nicht, dass diese Blockadeoption gewollt ist,
- > moechte aber doch Eure Meinung (und/oder eine Stellungnahme
- > von HiG) hoeren.

Also ich würde das tatsächlich als haarspalterisch betrachten und würde einen Zwangstausch einführen.

Viele Grüße

Gregor (fragt sich, wie Volker noch Haare spalten kann , ist aber selbst in einer ähnlichen Lage)

Re: [RF] Amun Re
Autor: Peter Steinert
Datum: 23.05.03 19:04 (Beitrag Nr. 68765)

Hi Volker,

die erste Frage ist nicht ganz unberechtigt, aber dennoch sehr "heavy"
Ich gehe mal von einer gleichzeitigen Platzierung der Steine und sofortigem Einsatz des Baumeisters aus, also:

4 Steine Legen UND Baumeister Spielen = Resultat 1 Pyramide und 2 Steine.

Die zweite Frage:
Ich sehe keine Blockadefunktion beim Pyramidenvorrat. Das ist ungefähr so wahrscheinlich wie eine Blockadefunktion für bestimmte Geldscheinwerte.
Also einfach Pyramiden austauschen, falls nötig.

Andere Meinungen?

Gruß

Peter

Re: [RF] Amun Re
Autor: David Haupt
Datum: 23.05.03 19:19 (Beitrag Nr. 68767)

Gregor Breckle schrieb:

>

> > Genau, weiß ich es gerade nicht (keine Regel parat), aber es
> steht sinngemäß in den Regeln, daß nur am Stück gekauft
> werden kann, d.h. du kaufst 4 Steine und zahlst diese
> zusammen, was wiederum bedeutet, daß Du quasi ein
> "Steinpaket" kaufst und nicht einen Stein nach dem anderen.
> Diese werden dementsprechend auch zusammen in das Feld
> gelegt, d.h. es wird sofort umgetauscht und Du hast leider
> Pech für Deine zweite Möglichkeit.

Hallo Gregor,

daß kann nicht sein. mann darr doch wohl frei entscheiden, wie man die Bausteine verzeilt, sprich man kann sie in verschiedene Provinzen legen.

Gruß
Dave

Re: [RF] Amun Re
Autor: David Haupt
Datum: 23.05.03 19:26 (Beitrag Nr. 68770)

Hallo Volker,

vielleicht vertue ich mich ja, aber hier gibts doch kein Problem.

In der von Dir beschriebenen Phase kannst Du doch frei entscheiden ob und falls ja, wann Du den Baumeister spielst ?! Es gibt hier meines Wissens keine fest definierte Reihenfolge...das würde in meinen Augen auch einiges am Reiz des Spieles bzw dieser Phase verringern und wäre zu starr.

Also leg die Steine, bzw spiel den Baumeister so wie Du es aus taktischen Gründen für am sinnvollsten hältst.

Gruß
Dave

Re: [RF] Amun Re
Autor: Wolfgang Ditt
Datum: 23.05.03 19:28 (Beitrag Nr. 68771)

Hallo Volker.

zu deinen Fragen:

- Beim Kauf haben wir beide Vorgehensweisen erlaubt. Es gibt keinen vernünftigen Grund, eine der beiden Möglichkeiten ausschließen
- Nun, die Doppelpyramiden dienen der Übersicht und auch dazu, bei der Produktion nur eine gewisse Menge Material zu benötigen (einen gewissen Preis nicht zu überschreiten).

Eine Sache spreche ich einfach mal direkt an, weil wir beide lange im Forum aktiv sind und ich ziemlich sicher bin, dass du es nicht persönlich nimmst: deine beiden Fragen sind Fragen, die nur von Vielspieler kommen, die jedes Wort einer Regel auf die Waagschale werfen. Eine Regel kann aber nun mal nicht die Präzision mathematischer Gleichungen haben, weil sie dann nur wenige verstehen würden. In letzter Zeit häufen sich solche Fragen (du gibst wenigstens dabei zu, es *ganz* genau wissen zu wollen). Manchmal denke ich, gerade wir Vielspieler sollten bei vielen Regelfragen einfach mal den gesunden Menschenverstand anschalten und den alles-genau-wissen-wollenden Spielefreak mal nach hinten schieben.

Wolfgang

Re: [RF] Amun Re

Autor: Volker L.

Datum: 23.05.03 19:57 (Beitrag Nr. 68777)

Zunaechst mal Danke fuer die Antworten.

Schoen zu sehen, dass ihr das so beantwortet, wie ich es selbst auch fuer sinnvoll halte

Wolfgang Ditt schrieb:

>

> Hallo Volker.

>

> zu deinen Fragen:

- > - Beim Kauf haben wir beide Vorgehensweisen erlaubt. Es gibt
- > keinen vernünftigen Grund, eine der beiden Möglichkeiten
- > ausschließen

Mir gefaell'ts so auch besser, aber es waere denkbar, dass die Intention des Autors anders war.

- > - Nun, die Doppelpyramiden dienen der Übersicht und auch dazu,
- > bei der Produktion nur eine gewisse Menge Material zu
- > benötigen (einen gewissen Preis nicht zu überschreiten).

Wie ich selbst schon geschrieben hatte, wuerde ich die Blockade fuer ziemlich widersinnig halten. Ich bin nur stuetzig geworden, weil da "kann umgewandelt werden" steht (ich habe die Regel nicht hier, aber ich glaube, dass "kann" ist sogar hervorgehoben), wenn ein "wird bei Bedarf umgewandelt" oder ein "wird automatisch umgewandelt" eindeutiger gewesen waere.

- > Eine Sache spreche ich einfach mal direkt an, weil wir beide
- > lange im Forum aktiv sind und ich ziemlich sicher bin, dass
- > du es nicht persönlich nimmst: deine beiden Fragen sind
- > Fragen, die nur von Vielspieler kommen, die jedes Wort einer
- > Regel auf die Waagschale werfen.

Nunja, normalerweise tue ich das nicht. Hier aber habe ich in meinem inneren Ohr geradezu die Regelfuchser gehoert, wie sie mit mir darueber diskutieren wollen, wenn wir das irgendwann mal spielen, und ich wollte gerne Rueckendeckung fuer meine Interpretation (die ich ja erfreulicherweise bekommen habe)

- > Eine Regel kann aber nun mal
- > nicht die Präzision mathematischer Gleichungen haben, weil
- > sie dann nur wenige verstehen würden.

schon klar

- > Manchmal denke ich, gerade wir
- > Vielspieler sollten bei vielen Regelfragen einfach mal den
- > gesunden Menschenverstand anschalten

der mit Deiner Antwort uebereinstimmt - aber es ist eben schoen, sich zu vergewissern, dass man nicht alleine dasteht mit seiner Auslegung.

Gruss, Volker (hat sich bei manchen woertlich-interpretierenden Fragen im Forum auch schon gefragt, wie andere auf so eine abgedrehte Idee kommen koennen)

Re: [RF] Amun Re
Autor: Gregor Breckle
Datum: 23.05.03 23:35 (Beitrag Nr. 68786)

Hallo,

David Haupt schrieb:

- > daß kann nicht sein. mann darr doch wohl frei entscheiden,
- > wie man die Bausteine verzeilt, sprich man kann sie in
- > verschiedene Provinzen legen.

Ja, das war natürlich Blödsinn, es war "auf das Spielbrett" gemeint. Man sollte freitags um 19.00 Uhr nicht mehr arbeiten.

Jetzt habe ich aber mal die Anleitung vorgekrämt. Ich bezog mich auf den Passus "kauft ein Spieler Bausteine, muss er sie sofort einsetzen. Er gibt an, wieviele Steine er kaufen will..." Zum Einsatz der Machtkarten steht übrigens nur bei den Gratisbauern und beim Baumeister in der Anleitung "An dieser Stelle...", sonst steht "In Phase X...", wobei Phase 3 ja auch die einzige mit mehreren "Unterphasen" ist. Vielleicht ist dies ja aber tatsächlich auf die Reihenfolge in der Anleitung zu münzen.

Viele Grüße

Gregor (hat sehr wahrscheinlich wieder mal Unrecht)

RF - Amun Re
Autor: Manfred Stenzel
Datum: 23.04.03 20:02 (Beitrag Nr. 66099)

Welchen Sinn hat die Regel, dass man in der 2. Spielhälfte nur mit den in der 1. Spielhälfte belegten Provinzen spielen kann? Was spricht dagegen, wiederum alle Provinzen ins Spiel zu bringen? Hat das schon mal wer probiert?

Re: RF - Amun Re
Autor: Peter Steinert
Datum: 23.04.03 20:37 (Beitrag Nr. 66100)

Hi Manfrd,

ein wesentlicher Reiz von Amun Re ist der rapide ansteigende Spannungsbogen bei den Versteigerungen der Provinzen im Neuen Reich. Da alle im Alten Reich errichteten Pyramiden ja stehen bleiben und mitversteigert werden, ergeben sich herrliche Strategien bereits im Alten Reich. Bereits hier sollte für eine ausreichende Menge Geld gesorgt werden.

Würdest Du bei drei oder 4 Spielern im Neuen Reich erneut alle Provinzen versteigern, käme diese sehr schöne Spielmechanik kaum zum Tragen, und die Wertung des Neuen Reiches wäre auch in den meisten Fällen weniger relevant für den Spielausgang.

Dadurch würde das Spiel einen Großteil seiner Dynamik und Spannung verlieren.

Viele Grüße

Peter

Re: [RF] Amun Re
Autor: Kathrin Nos
Datum: 23.04.03 23:57 (Beitrag Nr. 66113)

Hallo,

ein weiterer Faktor sind die Karten mit den Zusatzsiegpunkten für bestimmte Bedingungen (alle eigenen Provinzen nur am Ober-/Unternil, oder nur auf einer Seite des Nils, oder bestimmte Anzahl von Kartensymbolen oder Bauernplättchen in den eigenen Provinzen, etc.).

Im Neuen Reich kann man dann besser abschätzen, welche Provinzen kommen können oder eben nicht, und sein Bietverhalten taktischer darauf ausrichten.

Alles Gute wünscht
Kathrin (hat Amun-Re gestern kennengelernt, möchte dieser ersten Partie aber gerne weitere folgen lassen).

bitte so lassen wie es ist!!!
Autor: Rolf Braun
Datum: 24.04.03 00:52 (Beitrag Nr. 66115)

Hallo Manfred,

kann mich Peter und besonders Katrin voll und ganz anschließen und rate dringend davon ab im 2. Königreich alle Provinzen zu versteigern, damit machst du eine wichtige taktische Komponente (Pyramidenmehrheiten und Erfüllung von Bonuskarten) kaputt, da es nicht mehr planbar wäre mit welchen Provinzen man in der 5. und 6. Runde rechnen darf.

Gruß
Rolf

[RF] Mal wieder Amun Re
Autor: Bernd
Datum: 03.04.03 07:31 (Beitrag Nr. 64834)

Gestern fand unsere erste Partie Amun Re statt, und 3 von 4 Leuten (u.a. ich) waren begeistert! Allerdings blieben zwei "Regelfuchser"-Fragen offen:

1: Angenommen, ich spiele in Phase 2 die Karte aus, die mir das Überbieten eines Mitspielers im gleichen Gebiet erlaubt. Im Laufe dieser Phase wird mir aber das Gebiet aber zu teuer und ich wechsel in ein anderes Gebiet. Gilt die Karte auch in dem neuen Gebiet?

2: Muss ich als größter Opferbringer ansagen, was ich mir als Belohnung nehme und mir die drei Sachen dann nehmen, oder kann ich z.B. eine Karte nehmen, sie mir anschauen, dann eine weiter nehmen usw.?

Bernd (wird heute abend hoffentlich seine zweite Partie Amun Re spielen)

Amun Re (noch ´ne RF)
Autor: Gerd Hebbinghaus
Datum: 02.04.03 18:02 (Beitrag Nr. 64820)

Hallo

Eigentlich wollten wir ja New England spielen, aber dann waren wir zu Fünft, da blieben nur Bohnhansa oder Amun Re von den Neuheiten.

Zu 5. hat uns Amun Re noch besser gefallen als zu 4.

Die Versteigerungen werden viel spannender. Allerdings haben wir ohne erklären 2 1/2 Stunden gebraucht (auf der Schachtel sind 90 Min. angegeben).

Die Frage die auftauchte:

Wann genau kann bzw. muß man die Machtkarten "Bietblockade" und "Überbieten" ausspielen? Kann ich zB. die "Überbietenkarte" noch spielen nachdem ich überboten wurde und dann in der gleichen Provinz bleiben? Oder muß ich die Karte beim ersten Einsetzen des Bietsteines spielen?

Und kann ich entspr. die "Bietblockade" noch in dem Moment spielen wo ich überboten werde?

Gruß Gerd

Re: Amun Re (noch ´ne RF)

Autor: Peter Steinert

Datum: 02.04.03 19:16 (Beitrag Nr. 64822)

Hi Gerd,

exakt die gleichen Fragen hatte ich auch schon gepostet. Wenn ich alles richtig verstanden habe, ist hier wie folgt zu verfahren:

- Aktionen dürfen nur von dem jeweils aktiven Spieler gespielt werden.
- Somit ist die Bietblockade bei einem beliebigen eigenen Gebot spielbar, nicht unbedingt vor dem ersten. Als passiver Spieler, also als Reaktion auf ein gegnerisches Gebot, ist die Karte nicht einsetzbar.
- Die Karte Überbieten darf ebenfalls bei einem beliebigen eigenen Gebot eingesetzt werden.

Sind damit alle einverstanden?

Gruß

Peter

RE: Amun Re (noch ´ne RF)

Autor: Wolfgang Ziemer

Datum: 02.04.03 20:32 (Beitrag Nr. 64825)

"Peter Steinert" hat am 02.04.2003 geschrieben:

- >
- > Sind damit alle einverstanden?
- >
- > Gruß
- >
- > Peter

Hallo Peter!

Genau so ist es.

Gruß Wolfgang

[RF] Amun Re

Autor: Bernd

Datum: 02.04.03 07:36 (Beitrag Nr. 64764)

Hallo zusammen,

da heute - wahrscheinlich - meine erster Partie Amun-Re ins Haus steht, habe ich mir schon Mal die Regel durchgelesen. Dabei sind zwei Punkte etwas unklar geblieben:

1: Es steht nirgends, "wie" man sein Geld hortet. Liegt es offen oder verdeckt vor den Spielern? Da die Geldkarten die gleiche Rückseite wie die Machtkarten haben, könnte man sie auch auf die Hand nehmen um die Gegner über die Anzahl der Machtkarten und das eigene Vermögen im Unklaren zu lassen.

2: Die beiden Machtkarten die während der Ernte ausgespielt werden, werden in eine Provinz gelegt. Bleiben sie dort bis zum Spielende liegen? Wenn ja, kann man mehrere gleiche Karten in eine Provinz legen? Wenn nicht, warum werden sie überhaupt in die Provinz gelegt (ist ungefähr so wie die Markierungssteine bei New England)?

Bernd (nimmt sich heute die Regel von Waterloo vor)

Re: [RF] Amun Re
Autor: Kai Borschinsky
Datum: 02.04.03 08:56 (Beitrag Nr. 64772)

Hallo Bernd,

Bernd schrieb:

> 1: Es steht nirgends, "wie" man sein Geld hortet. Liegt es
> offen oder verdeckt vor den Spielern? Da die Geldkarten die
> gleiche Rückseite wie die Machtkarten haben, könnte man sie
> auch auf die Hand nehmen um die Gegner über die Anzahl der
> Machtkarten und das eigene Vermögen im Unklaren zu lassen.

Wenn es nirgends steht, darf man es halten wie die Dachdecker. Also: Wie du möchtest... Da aber zumindest in der Opferphase für Amun-Re es durchaus wichtig sein kann, die Gegner über die Höhe der eigenen Spende im Unklaren zu lassen, würde ich dazu neigen, mein Geld immer verdeckt zu behalten.

> 2: Die beiden Machtkarten die während der Ernte ausgespielt
> werden, werden in eine Provinz gelegt. Bleiben sie dort bis
> zum Spielende liegen? Wenn ja, kann man mehrere gleiche
> Karten in eine Provinz legen? Wenn nicht, warum werden sie
> überhaupt in die Provinz gelegt (ist ungefähr so wie die
> Markierungssteine bei New England)?

So wie ich es verstanden habe, gelten sie nur für die eine Phase und werden nach Ende der Phase auf den Ablagestapel gelegt. Sie werden nur zur Verdeutlichung, welche Provinz gemeint ist, in die selbige gelegt. Man kann dies natürlich auch durch ansagen lösen... So ist es aber eindeutiger.

Amun-Re
Autor: Hans im Glück Verlag
Datum: 28.03.03 17:07 (Beitrag Nr. 64541)

Zwei Fragen sind in den letzten Tagen hier im Forum zu unserem Spiel Amun-Re gestellt worden. Diese möchten wir gerne beantworten.

Frage 1: Was passiert, wenn bei der Wertung ein Spieler auf einer Seite des Nils 2 Regionen hat, die beide die meisten Pyramiden aufweisen? Erhält er dann einmal oder zweimal den Bonus von 5 Punkten?
Antwort: Er erhält die 5 Punkte nur einmal!

Frage 2: Was passiert, wenn in der Region Memphis aus dem alten Königreich 1 bzw. 2 Bausteine liegen und somit im neuen Königreich durch die zwei zusätzlichen Bausteine dort 3 bzw. 4 Steine liegen?
Antwort: Immer, wenn in einer Provinz 3 Bausteine liegen, werden diese umgehend in eine Pyramide umgewandelt. Das gilt hauptsächlich für Aktion c in Phase 3, in dieser speziellen Situation ist die Regel aber ebenfalls anzuwenden.

Wir wünschen Euch weiterhin viel Vergnügen mit Amun-Re.

Euer Hans im Glück Verlag

Re: Amun-Re und 'minus3'-Karte
Autor: Ritter OhneRegel
Datum: 31.03.03 15:09 (Beitrag Nr. 64652)

Hallo,

in unserer Partie gab es Diskussionen darüber, ob die 'minus3'-Goldkarte nach dem Ausspiel

1. wieder auf die Hand genommen wird, oder
2. auf die Ablage der Machtkarten gelegt wird oder
3. aus dem Spiel genommen wird.

Da ich die Regel nicht gelesen habe, sondern nur während des Spiels die möglichst entsprechenden Passagen, kann ich nicht mit 100iger Sicherheit sagen, ob es sich um eine Regellücke handelt. Also Verzeihung, falls es irgendwo konkret steht. Falls nicht ...

wer weiss Bescheid ?

PS Ich tendiere tendiere zu Punkt 1.) und zwar indirekt abgeleitet aus der Passage über die Opferphase, in der steht, dass auf jeden Fall mindestens eine Goldkarte gespielt werden muss. Falls man keine Zahlenwerte mehr hat, dann muss die 'minus3'-Karte gespielt werden.

D.h. die Minus3-Karte muss Runde für Runde auf der Hand sein, oder nicht ?

RE: Amun-Re und 'minus3'-Karte
Autor: Wolfgang Ziemer
Datum: 01.04.03 00:06 (Beitrag Nr. 64681)

"Ritter" hat am 31.03.2003 geschrieben:

- > Danke für die Info,
- >
- > also die Minus3 doch auf die Hand nehmen.
- > Diese Interpretation ist leider nur ein Privat-Statement.
- > Mich würde es schon interessieren, was HiG dazu sagt ?

Hallo unbekannter Ritter!

Ich denke Dirk Geilenkeuser vom HiG wird mir nicht böse sein, wenn ich das für ihn bestätige. Die -3 wird nach der Opferauswertung wieder auf die Hand genommen. Habe nämlich heute wegen einer anderen Sache mit ihm telefoniert und dabei diese Auskunft erhalten.

Gruß Wolfgang

RE: Amun-Re und 'minus3'-Karte
Autor: Ferdinand Köther
Datum: 02.04.03 00:19 (Beitrag Nr. 64759)

Hallo alle zusammen,
nach meiner mail an Dirk G., dessen Antwort und unserer Interpretation der Regeln nach "normalem Menschenverstand" habe ich einen andern Eindruck - die -3 ist eine Goldkarte, s. Überblick Spielmaterial, und wird wie alle andern Goldkarten nach Gebrauch an die Bank gegeben, aus und vorbei.
Ebenso wird meiner Meinung nach die anfänglich zugeteilte Baumeisterkarte einmalig ausgespielt, wie alle später erworbenen Machtkarten, und ist dann futsch.

So oder so, sinnvoll finde ich die einmalige Anwendung der -3 Karte, ist aber Geschmackssache und jeder kann natürlich seine "Hausregel" verwenden.

Mögen die Götter mit Euch sein
Ferd

RE: Amun-Re und 'minus3'-Karte
Autor: Greyfax
Datum: 03.04.03 07:41 (Beitrag Nr. 64835)

In den Regeln steht, daß in der Bietphase immer geboten werden *muß*, falls einer kein Geld mehr hat, dann eben mit der -3 Karte.

Was würde passieren, wenn ich die -3 Karte abgeben muß und nun kein Geld mehr habe.

Also ich denke, daß es keinen Sinn ergibt, die -3 Karte nach Anwendung abzulegen, sonst würde sich die obige Spielregel ad absurdum führen.

G.G.

RE: Amun-Re und '-3-Karte

Autor: Ferdinand Köther

Datum: 03.04.03 12:19 (Beitrag Nr. 64857)

Hallo,

inzwischen habe ich auch die offizielle Bestätigung von HiG, daß die -3 Karte - laut Materialauflistung eine Goldkarte, und Goldkarten kommen laut Regel nach dem Spielen in die Bank - wieder zurück auf die Hand kommt.

Wenn man es anders spielt, wie wir im ersten Spiel, funktioniert's allerdings auch, aber "richtig" gespielt verschieben sich natürlich die Akzente. So oder so ein tolles Spiel, leider doch mal wieder ein "Minus" für die ansonsten gute Regel, die solch einen wichtigen Punkt nicht nennt.

Mag Amun-Re mit Euch sein

Ferdi

[RF] Amun-Re und Eindruck

Autor: Peter Steinert

Datum: 27.03.03 22:23 (Beitrag Nr. 64460)

Hallo,

wir hatten nun endlich die Gelegenheit, Amun-Re zu testen, doch in beiden Partien kam es zu Diskussionen in der hier beschriebenen Situation.

Wir spielten das Neue Reich. In Memphis lagen noch zwei Steine aus dem Alten Reich, die Karte Memphis wurde erneut aufgelegt. Es wurden gemäß Region zwei weitere Steine hinzugefügt.

Einige Spieler vertraten nun die Auffassung, dass drei der Steine nun sofort zu einer Pyramide umgewandelt werden müssten.

Ich teile diese Ansicht allerdings nicht. Auch nach dem Erwerb von Memphis darf diese Umwandlung nach meiner Auffassung nicht erfolgen.

Da jedoch keine Einigkeit hierüber herrschte, wollte ich die Situation an dieser Stelle noch einmal klären.

Dann ging es noch etwas zwiespältig weiter: Da wir die 4 Steine liegen ließen, war der neue Besitzer der Region nun der Meinung, er könne in Phase 3 mit einem Baumeister aus den vier Steinen zwei Pyramiden machen. Aber auch hier bin ich eigentlich anderer Meinung und verstehe den Baumeister als Karte, die nur auf exakt zwei Steine wirken kann.

Ansonsten kann ich sagen, dass Amun-Re ganz hervorragend in meiner Spielrunde angekommen ist. Ein komplexes, anspruchsvolles Spiel, das erschlossen werden will. Mit genauer Kenntnis der verschiedenen taktischen Möglichkeiten, gerade in Verbindung mit den Machtkarten, gibt es viel zu probieren. Allerdings muss Amun-Re absolut konzentriert gespielt werden. Regelmäßiger Goldmangel rächt sich spätestens zu Beginn des Neuen Reiches bitterböse.

Gruß

Peter

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck

Autor: Andreas Spies

Datum: 27.03.03 22:52 (Beitrag Nr. 64462)

Hallo Peter!

Hier meine Interpretation der Regeln:

Peter Steinert schrieb:

- > Wir spielten das Neue Reich. In Memphis lagen noch zwei
- > Steine aus dem Alten Reich, die Karte Memphis wurde erneut
- > aufgelegt. Es wurden gemäß Region zwei weitere Steine
- > hinzugefügt.

Richtig!

- > Einige Spieler vertraten nun die Auffassung, dass drei der
- > Steine nun sofort zu einer Pyramide umgewandelt werden müssten.

Richtig!

- > Dann ging es noch etwas zwiespältig weiter: Da wir die 4
- > Steine liegen ließen, war der neue Besitzer der Region nun
- > der Meinung, er könne in Phase 3 mit einem Baumeister aus den
- > vier Steinen zwei Pyramiden machen. Aber auch hier bin ich
- > eigentlich anderer Meinung und verstehe den Baumeister als
- > Karte, die nur auf exakt zwei Steine wirken kann.

Beides falsch! Man darf zwei gleiche Machtkarten nicht in der gleichen Runde spielen (ist nochmal auf der letzten Seite der Anleitung erklärt), und mit einem Baumeister darf man auch nur 2 Steine zu einer Pyramide umwandeln.

Es müssen auch nicht exakt 2 Steine in der Provinz liegen, um die Baumeisterkarte zu spielen.

Amun Re ist sicherlich ein Highlight der Nürnberger Messe. Ob es an Puerto Rico herankommt (siehe Diskussion hier im Forum) lässt sich im Moment noch nicht feststellen, da ich z.B. Amun Re noch nicht oft genug gespielt habe.

Beide Spiele würde ich aber jedem der gerne sein Gehirnschmalz einsetzt, ohne mit der Wimper zu zucken empfehlen.

Beste Grüße

Andreas

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Roman Pelek
Datum: 28.03.03 00:34 (Beitrag Nr. 64464)

Hi Peter,

Peter Steinert schrieb:

- > Wir spielten das Neue Reich. In Memphis lagen noch zwei
- > Steine aus dem Alten Reich, die Karte Memphis wurde erneut
- > aufgelegt. Es wurden gemäß Region zwei weitere Steine
- > hinzugefügt. Einige Spieler vertraten nun die Auffassung, dass drei der
- > Steine nun sofort zu einer Pyramide umgewandelt werden müssten.
- > Ich teile diese Ansicht allerdings nicht. Auch nach dem
- > Erwerb von Memphis darf diese Umwandlung nach meiner
- > Auffassung nicht erfolgen.

Doch - welchen spieltechnischen Sinn sollte eine Nichtumwandlung auch machen? Man ersteigert dann teilweise ohne Nutzen und das Spiel begibt sich in die Gefahr, "Steinleichen" zu produzieren. Das wäre reichlich sinnentleert.

- > Dann ging es noch etwas zwiespältig weiter: Da wir die 4
 - > Steine liegen ließen, war der neue Besitzer der Region nun
 - > der Meinung, er könne in Phase 3 mit einem Baumeister aus den
 - > vier Steinen zwei Pyramiden machen. Aber auch hier bin ich
 - > eigentlich anderer Meinung und verstehe den Baumeister als
 - > Karte, die nur auf exakt zwei Steine wirken kann.
-

Ja, einmal 2:1 pro Runde.

Ciao,
Roman

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Peter Steinert
Datum: 28.03.03 00:40 (Beitrag Nr. 64465)

Hi Andreas,

vielen Dank für Deine Antwort.
So ganz richtig verstanden hast Du meine Regelfrage aber nicht, denn:

Dass nicht zwei Baumeister in einem Zug gespielt werden können, ist uns klar, und das war auch nicht Bestandteil meiner Schilderung.
Ferner bezeichnest Du meine Regelauslegung, dass ein Baumeister nur exakt zwei Steine umwandelt, als "falsch", obwohl Du direkt danach genau diesem Punkt zustimmst. Ich sehe das auch ganz genauso wie Du.
ABER: Ich bin nach wie vor der Meinung, dass das Umwandeln von Steinen in Pyramiden NUR in Phase 3 und am Ende von Phase 4 erfolgen kann, und nicht etwa durch das Anwachsen der Steinmenge in Phase 1 (vgl. Memphis).

Wer hilft noch einmal?

Gruß

Peter

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Andreas Spies
Datum: 28.03.03 16:13 (Beitrag Nr. 64536)

Hi Peter!

Der Baumeister kann nur 2 Steine in eine Pyramide umwandeln aber es dürfen auch ruhig 3, 4 oder sonst viele Steine in der Provinz liegen. Es müssen nicht exakt 2 Steine in der Provinz rumliegen. Dein Wort exakt hat mich gestoert.

Es ist doch klar in der Regel erklart, dass sobald sich drei Steine in einer Provinz befinden, diese sofort zu einer Pyramide umgewandelt werden. Ist doch gleichgültig, ob eine Umwandlung in Phase 1, 2, 3 usw. stattfindet. Meistens wird es natuerlich nur in der Bau/Kaufphase vorkommen oder seltener beim Wechsel vom alten ins neue Reich.

Also, ganz einfach. Liegen 3 Steine in einer Provinz, tausch sie einfach durch eine Pyramide aus.

Bye

Andreas

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Peter Steinert
Datum: 28.03.03 00:43 (Beitrag Nr. 64466)

Lieber Roman,

es macht spieltechnisch durchaus Sinn!!

Beispiel:

In Memphis liegen 4 Steine (direkt durch auslegen der Regionenkarte).

Wenn eine Umwandlung erfolgt, ist das Resultat eine (weitere) Pyramide und ein einzelner Stein.

Wenn die Umwandlung NICHT erfolgt, was ich glaube, dann kann ich in Phase 3 mithilfe eines Baumeisters aus 2 Steinen eine Pyramide machen. Es bleiben dann 2 einzelne Steine übrig, also einer mehr!!

Gruß

Peter

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Roman Pelek
Datum: 28.03.03 12:45 (Beitrag Nr. 64515)

Hi Peter,

Peter Steinert schrieb:

>

> Lieber Roman,

> Wenn die Umwandlung NICHT erfolgt, was ich glaube, dann kann
> ich in Phase 3 mithilfe eines Baumeisters aus 2 Steinen eine
> Pyramide machen. Es bleiben dann 2 einzelne Steine übrig,
> also einer mehr!!

Stimmt - wenn man evtl. nicht vorhat, dort im Gebiet noch weiter zu bauen (sonst kann man den Baumeister ja dort einsetzen), macht das in der Tat einen Stein Vorsprung. Bin mal auf die offizielle Auslegung gespannt.

Ciao,
Roman

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Peter Steinert
Datum: 28.03.03 01:33 (Beitrag Nr. 64472)

Hi nochmal,

zur Untermauerung dieser These noch einmal der Hinweis, dass die Regel eigentlich nur in Phase 3 und 4 den Bau von Pyramiden durch den aktiven Spieler gestattet, jedoch nicht das quasi "passive" Entstehen von Pyramiden in Phase 1.

Peter

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Thomas
Datum: 28.03.03 08:49 (Beitrag Nr. 64488)

Aber steht nicht irgendwo in der Regel, das immer sofort wenn drei Steine in einem Gebiet liegen diese zu einer Pyramide gemacht werden MÜSSEN ?

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Peter Steinert
Datum: 28.03.03 09:29 (Beitrag Nr. 64491)

Hi Thomas,

nicht ganz. Es ist hiervon die Rede in Phase 3 und Phase 4. Und diese Formulierungen beziehen sich immer auf Aktionen des aktiven Spielers.

Die Spielregel sagt sogar, dass Gratisbausteine zunächst "liegenbleiben". Ich kann das nur wörtlich nehmen, auch wenn die beiden Gratisbausteine in Memphis zu drei oder 4 Steinen insgesamt führen.

Und noch ein anderer Denkansatz: In der Provinz Memphis liegen nun Steine (3 oder 4), die Provinz gehört aber niemandem. Wer sollte denn die Pyramide bauen? Wenn ich es einmal thematisch deute, muss sich doch jemand in der Provinz befinden, also ein Besitzer vorhanden sein, damit überhaupt eine Pyramide entstehen kann...

Gruß

Peter

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Thomas
Datum: 28.03.03 11:43 (Beitrag Nr. 64503)

O.K. kein Problem, dann muss man es aber so deuten, das in Phase 3 bzw. 4 (hab die Regel jetzt nicht so genau im Kopf) die Steine sofort umgesetzt werden müssen.
Und zwar 3:1 bzw. wenn einer einen Baumeister hat 2:1, wobei ich es durchaus so verstehen würde, das der Baumeister dann bei 4 liegenden Steinen auch zwei Pyramiden errichten kann.
Denn es kann zwar nur ein Baumeister eine Phase lang gespielt werden, es ist aber nirgendwo eingeschränkt, das der auch nur eine Pyramide bauen kann, oder ?
Ein weiteres aufheben der Steine, bis man irgendwann mal einen Baumeister bekommt, ist dann nicht mehr möglich.

Ist mal wieder so ein extremer Sonderfall, der wohl nicht in allen Details bedacht wurde, schade, aber man kann wohl nicht immer alles Soderfälle berücksichtigen (Obwohl bei genauerer Betrachtung kann man dies durchaus als taktischen Spielzug verwenden - zu dem natürlich auch ein bißchen Glück gehört).

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Wolfgang Ditt
Datum: 28.03.03 12:15 (Beitrag Nr. 64508)

Hallo Thomas, hallo Peter,

> Ist mal wieder so ein extremer Sonderfall, der wohl nicht in
> allen Details bedacht wurde, schade, aber man kann wohl nicht
> immer alles Soderfälle berücksichtigen (Obwohl bei genauerer
> Betrachtung kann man dies durchaus als taktischen Spielzug
> verwenden - zu dem natürlich auch ein bißchen Glück gehört).

nachdem ihr nun immer mehr in die Regel hineininterpretiert, versuche ich es mal. Die Regeln von Spielen sind nicht so geschrieben, dass man sie exakt mathematisch interpretieren darf, denn schließlich sollen auch Nivht-Mathematiker damit klarkommen.

Ich würde bei eurer Regelfrage so verfahren:

In Phase 1: zwei Bausteine hinzufügen. Das Tauschen findet ja nur in Pahse 3 und 4 statt, also bleiben sie liegen. Wie Peter zeigt, gibt es ja für den Spieler später diverse Möglichkeiten zum Tausch (nicht nur Baumeister, sondern auch Zukäufe von Steinen).
Dass die Steine liegenbleiben erscheint auch logisch, denn das Land gehört ja noch keinem und die Steine werden nicht verbaut.

In Phase 3 kommt der Besitzer des Landes an die Reihe, er kann nun Bausteine kaufen und/oder Baumeister spielen. Dann wird getauscht, je nachdem was er gemacht hat. Ein Baumeister wechselt zwei Steine in eine Pyramide, ansonsten wird 3:1 gewechselt.
Der Baumeister wirkt auch nur einmal, also einmal 2 Steine für eine Pyramide (steht da irgendwas von 4:2 oder gar 6:3?), wenn er merhfach wirken könnte, bräuchte man auch die Regel "nur einmal jede Kartenart pro Durchgang" nicht.

Wolfgang

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Peter Steinert
Datum: 28.03.03 12:15 (Beitrag Nr. 64510)

Hi Thomas,

bei dem Baumeister denke ich, dass er nur auf 2 Steine wirkt, und nicht auf 4.
Als sonderfall sehe ich die Situation im Memphis eigentlich auch nicht, denn in beiden unserer Partien ist diese Situation entstanden.
Ich habe inzwischen mit Herrn Geilenkeuser von HiG telefoniert. Er versprach, sich nach Klärung der Regelfrage (er hatte auch keine Antwort) hier im Forum zu melden.

Gruß

Peter

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Andreas Spies
Datum: 28.03.03 16:18 (Beitrag Nr. 64537)

Hi Thomas!

Also das ein Baumeister zwei Pyramiden bauen darf, nur weil 4 Bausteine in der Provinz liegen ist dann doch zu mächtig.

1 Baumeister gleich 1 Pyramide, und die kostet dann statt 3 Steine nun nur 2 Steine, und sollten sich noch 2 weitere Steine in der Provinz befinden, so kauft man sich vielleicht einen dritten Stein dazu, und baut sich eine weitere Pyramide oder man wartet auf die nächste Runde und spielt dann noch einen Baumeister (wenn man einen solchen auf der Kralle hat).

Bye

Andreas

Re: [RF] Amun-Re und Eindruck
Autor: Peter Steinert
Datum: 28.03.03 12:17 (Beitrag Nr. 64513)

Hi Wolfgang,

also sind wir einer Meinung. Na das ist doch schonmal ein Anfang

Gruß

Peter

(RF) Amun Re
Autor: Gerd Hebbinghaus
Datum: 26.03.03 21:20 (Beitrag Nr. 64345)

Hallo

Gestern haben wir zu 4. die erste Runde Amun Re gespielt. Das Spiel hat allen recht gut gefallen, obwohl der "Verwaltungsaufwand" doch recht hoch ist. Wir hoffen das weitere Runden noch besser werden, denn es tauchten doch immer wieder Regelunklarheiten auf die den Spielfluss hemmten. Die meisten Fragen konnten wir anhand der Regel klären, nicht ganz eindeutig war folgendes:

- Opfer:

Muß die -3 Karte nach dem sie eingesetzt wurde abgegeben werden oder bekommt man sie zurück und kann sie in jeder Runde einsetzen?

In der Regel ist nichts dazu angegeben, aber es erschien logisch das das geopfert Gold abgegeben werden muß, also auch die -3 Karte?

Wir haben uns zunächst so geeinigt das die Karte abgegeben werden muß, dadurch ergab sich aber später folgende Frage:

Hat ein Spieler kein Gold mehr wenn geopfert werden muß und auch keine -3 Karte mehr, was dann?

Da "alle anderen Gebote" laut Regel als -3 gelten macht es doch wieder Sinn die Karte zurück zu bekommen.

- Machtkarte 8 Gold:

Bleibt die Machtkarte "8 Gold" in der Region liegen, oder gilt sie nur für diese Runde?

- Machtkartenbonus (und Bauenbonus):

Wenn man bei einer Wertung beide Machtkartenbonuskarten hat, darf man nur eine einsetzen? (Ebenso die Bauernbonuskarten)

-Startspielerwechsel:

Wechselt der Startspieler sofort nach der Auswertung der Opfer, oder am Ende der Runde? Wir haben es so verstanden das er sofort wechselt.

Gruß Gerd

Re: (RF) Amun Re
Autor: Wolfgang Ditt
Datum: 27.03.03 00:04 (Beitrag Nr. 64351)

Hallo Gerd,

> - Opfer:

> Muß die -3 Karte nach dem sie eingesetzt wurde abgeben

> werden oder bekommt man sie zurück und kann sie in jeder

> Runde einsetzen?

=> zurück auf die Hand, die -3 ist ja kein Opfer, sondern das Gegenteil

> - Machtkarte 8 Gold:

> Bleibt die Machtkarte "8 Gold" in der Region liegen, oder

> gilt sie nur für diese Runde?

=> sie gilt nur für eine Runde, Machtkarten gelten höchstens für eine Phase, dann geht es auf den Ablagestapel

> - Machtkartenbonus (und Bauenbonus):

> Wenn man bei einer Wertung beide Machtkartenbonuskarten

> hat, darf man nur eine einsetzen? (Ebenso die

> Bauernbonuskarten)

=> steht explizit in der Regel: nur eine einsetzbar, wenn du beide bekommst, kannst du eine in der ersten, die andere in der zweiten Wertung einsetzen.

> -Startspielerwechsel:

> Wechselt der Startspieler sofort nach der Auswertung der

> Opfer, oder am Ende der Runde? Wir haben es so verstanden das

> er sofort wechselt.

=> Da es am Ende steht, haben wir ihn erst nach der Auswertung wechseln lassen.

Wolfgang (ist müde)

Amun Re - GENIAL !
Autor: Thomas
Datum: 22.03.03 12:37 (Beitrag Nr. 63967)

Amun Re ist, nach der ersten Partie zu urteilen, der Retter des Spielejahrgangs !

Wir haben es gestern mit 5 Personen gespielt und es hat allen rundherum spaß gemacht. Natürlich bietet das Spiel viele Elemente, die wir von alten " vor allem Knizia" Spielen her kennen, aber wenn ein spiel superrund läuft und mal wieder eine Regel jede auftauchende Unklarheit beseitigt (bis auf eine klitzekleine, dazu gleich mehr), dann kann man nur sagen:

Danke Knizia, danke HIG !

Die Regel wirkt auf den ersten Eindruck etwas füllig, was aber an den vielen Beispielen liegt. Das Spiel lief gut, abwechslungsreich und man konnte mit verschiedenen Taktiken gut im Spiel bleiben, so das sogar der letzte nach der ersten Wertung noch auf den zweiten Platz kam.

Die Mankos möchte ich natürlich auch nicht verschweigen.

Eine Provinzkarte zeigt Theben an, auf dem Plan steht aber Thebes, ist aber eher unwesentlich. Bei der Wertung kam die einzige Unklarheit auf.

In der Regel steht das jeder Spieler 5 Punkte bekommt, der auf einer der beiden Nilseiten eine Provinz mit den meisten Pyramiden besitzt.

Auf dem Hilfsblatt das jeder Spieler bekommt steht, das jede Provinz mit den meisten Pyramiden 5 Punkte bekommt.

Da ein Spieler 2 Provinzen mit den meisten Pyramiden hatte, war nicht klar, ob er 5 oder 10 Punkte bekommt, wobei wir uns dann an die Regel gehalten haben.

Auch wenn es die Wertung betrifft, ist dies aber nur ein kleines Manko, da der eingetretene Fall sicher ein Sonderfall war, die man halt nicht immer alle abdecken kann.

Fazit: Ein Spiel der Klasse Puerto Rico, das aus dem gleichen Grund (zu Komplex), wohl keine chance haben wird Spiel des Jahres zu werden.

Re: Amun Re - GENIAL ! & [RF]
Autor: ClaudiA Hely
Datum: 23.03.03 15:42 (Beitrag Nr. 64012)

Thomas schrieb:

- > In der Regel steht das jeder Spieler 5 Punkte bekommt, der
- > auf einer der beiden Nilseiten eine Provinz mit den meisten
- > Pyramiden besitzt.
- > Auf dem Hilfsblatt das jeder Spieler bekommt steht, das jede
- > Provinz mit den meisten Pyramiden 5 Punkte bekommt.
- > Da ein Spieler 2 Provinzen mit den meisten Pyramiden hatte,
- > war nicht klar, ob er 5 oder 10 Punkte bekommt, wobei wir uns
- > dann an die Regel gehalten haben.
- > Auch wenn es die Wertung betrifft, ist dies aber nur ein
- > kleines Manko, da der eingetretene Fall sicher ein Sonderfall
- > war, die man halt nicht immer alle abdecken kann.

Dieser "Sonderfall":

'ein Spieler 2 Provinzen mit den meisten Pyramiden hatte'

wird mE in der Spielregel geklärt:

a) die Provinzen liegen östlich und westlich des Nils

-Seite 10 im Beispiel zu 3.

'Westlich des Nils besitzt Blau die Provinz mit den meisten Pyramiden.

'Östlich des Nils besitzen Blau und Weiß jeweils eine Provinz mit den meisten Pyramiden und Bausteinen.

Blau erhält 10 Punkte

Weiß erhält 5 Punkte.'

& nochmal (gleicher Sachverhalt)

-Seite 11 'Beispiel für eine Wertung nach der 2. Spielhälfte' geklärt.

Unter zu 3 steht: 'Er hat westlich und östlich des Nils, die Provinz mit den meisten Pyramiden: 10 Punkte.'

Also 5 Punkte pro Seite in der der Spieler die meisten Pyramiden und Steine hat, in diesem Fall also 10 Punkte.

b) die Provinzen liegen beide östlich oder westlich des Nils

-Seite 10 im Text von 3.

'Stehen in mehreren Provinzen die meisten Pyramiden, zählen zusätzliche Bausteine, die in diesen Provinzen liegen. Herrscht auch hier Gleichstand zwischen den beteiligten Spielern, erhalten alle beteiligten Spieler jeweils 5 Punkte.'

Also pro Spieler und Seite 5 Punkte für die meisten Pyramiden und Steine , in diesem Fall also 5 Punkte

& noch ein paar Fragen meinerseits:

RF1:

zur Aktion Machtkartenkauf:

Muss ein Spieler bevor er sich die erste Machtkarte anschaut, entscheiden wie viele Karten er letztendlich erwerben möchte, oder darf er sich nach jeder Karte entscheiden, ob er noch eine weitere möchte (klar, das Limit muss eingehalten werden und die x. Karte kostet x Gold)?

RF2:

zum Startspielerwechsel:

Wie verfährt ihr mit dem Startspielerwechsel bei gleichem (höchsten) Opfer?

So wie bei der Belohnung oder steht noch etwas widersprüchliches in der Spielregel ?

Würde mich freuen zu hören (respektive lesen) wie ihr es handhabt.

Gruß
Claudia

RE: Amun Re - GENIAL ! & [RF]

Autor: Wolfgang Ziemer

Datum: 23.03.03 17:01 (Beitrag Nr. 64016)

Hallo Claudia!

"Claudia Hely" hat am 23.03.2003 geschrieben:

- >
- > RF1:
- > zur Aktion Machtkartenkauf:
- > Muss ein Spieler bevor er sich die erste Machtkarte
- > anschaut, entscheiden wie viele Karten er letztendlich
- > erwerben möchte, oder darf er sich nach jeder Karte
- > entscheiden, ob er noch eine weitere möchte (klar, das
- > Limit muss eingehalten werden und die x. Karte kostet x
- > Gold)?

Laut Dirk Geilenkeuser vom Hans im Glück Verlag ist es so gedacht, dass der Spieler zunächst ansagen muss, wie viele Machtkarten er in seinem Zug insgesamt kaufen möchte, und dann, nachdem er den Preis laut Preistafel dafür gezahlt hat, die entsprechende Anzahl an Machtkarten vom verdeckten Stapel zieht.

- > RF2:
- > zum Startspielerwechsel:
- > Wie verfährt ihr mit dem Startspielerwechsel bei gleichem
- > (höchsten) Opfer?
- > So wie bei der Belohnung oder steht noch etwas
- > widersprüchliches in der Spielregel ?

Da es bei uns, beim Opfern zufälligerweise noch zu keinem Gleichstand beim höchsten Gebot kam, würde ich mal aus dem Bauch heraus sagen, dass in diesem Fall der (der am Gleichstand beteiligten) Spieler neuer Startspieler wird, der dem alten Startspieler im Uhrzeigersinn gesehen am nächsten sitzt. Und ist der alte Startspieler am Gleichstand beteiligt, so bleibt er Startspieler.

Gruß Wolfgang

Re: Amun Re - GENIAL ! & [RF]
Autor: Bernd Geiges
Datum: 23.03.03 21:45 (Beitrag Nr. 64027)

Hallo,
nochmal zur RF zur Wertung der meisten Pyramiden
Wenn ein Spieler auf EINER Nilseite in 2 (oder sogar 3) Provinzen die meisten Pyramiden hat, haben wir (obwohl es zugegebenermaßen in der Regel vielleicht anders gedacht ist) dafür 10 (bzw. 15) Punkte gegeben. Der Grund dafür war die Machtkarte, die 3 Extrapunkte dafür zuschreibt, dass man nur auf EINER Nilseite Provinzen ersteigert.
Denn irgendwie war es uns nicht einsichtig, dass man für das Erfüllen der Bedingung dieser speziellen Machtkarte, in den saueren Apfel beißen und bei der Wertung der Provinzen mit den meisten Pyramiden nur noch die Möglichkeit haben soll maximal 5 Punkte einkassieren zu können (da man auf der anderen Nilseite logischerweise nicht vertreten ist).
(Allerdings war es dann in einem Dreipersonenspiel prompt so, dass auf einer Nilseite 7 auf der anderen nur 2 Provinzen ins Spiel gekommen sind und diese beiden Provinzen nur einem einzigen Spieler gehörten. Der konnte natürlich völlig stressfrei jeweils ein Pyramidchen draufstellen und hat dafür 10 Punkte kassiert...)

Gruss, Bernd

Re: Amun Re - GENIAL ! & [RF]
Autor: Wolfgang Ditt
Datum: 24.03.03 08:30 (Beitrag Nr. 64046)

Hallo Bernd,

die Regel ist genauso zu verstehen. Wenn auf einer Nilseite mehrere Gebiete gleich bebaut sind, erhält jedes dieser Gebiete die 5 Punkte. Die Regel sagt dabei nichts darüber aus, dass die Gebiete verschiedenen Spielern gehören müssen. Deshalb kann es bis zu 15 Punkte für einen Spieler geben.

Ich habe das noch nicht erlebt, wohl aber die Drohung, es könnte 10 Punkte geben. Es fand sich schnell ein Bauwilliger, der mehr auf der Nilseite baute, um genau dies zu verhindern.

Wolfgang

Auf diesen Beitrag antworten

Danke & [RF]

Autor: Claudia Hely

Datum: 24.03.03 10:54 (Beitrag Nr. 64055)

Hallo,

und erst mal Danke für Eure schnelle Antwort.

Nochmal zur RF: Wertung der meisten Pyramiden, wenn ein Spieler auf EINER Nilseite in 2 (oder sogar 3) Provinzen die meisten Pyramiden hat

Bernd Geiges schrieb:

>....., haben wir (obwohl es zugegebenermaßen in der Regel vielleicht anders gedacht ist) dafür 10 (bzw. 15) Punkte gegeben. Der Grund dafür war die Machtkarte, die 3 Extrapunkte dafür zuschreibt, dass man nur auf EINER Nilseite Provinzen ersteigert.

Denn irgendwie war es uns nicht einsichtig, dass man für das Erfüllen der Bedingung dieser speziellen Machkarte, in den saueren Apfel beißen >

In unseren Runden waren wir der Ansicht, dass die Wertungs-Machtkarten ein Zubrot darstellen, für den Fall das man falls die eigenen Gebiete "einseitig" verteilt sind, man mit ihnen trotzdem noch punkten kann. Außerdem ist es auch nicht möglich bel. viele Wertungs-Machtkarten gleichzeitig zu erfüllen, wieso sollte ich dann mit jeder Spielweise jede Wertungs-Machtkarte gewinnbringend einsetzen können? (Im Notfall verkauft man sie halt wieder.)

>und bei der Wertung der Provinzen mit den meisten Pyramiden nur noch die Möglichkeit haben soll maximal 5 Punkte einkassieren zu können (da man auf der anderen Nilseite logischerweise nicht vertreten ist).<

Mit der Wertungs-Machtkarte erhält der Spieler dann ja 8 von maximal 10 Punkten

>(Allerdings war es dann in einem Dreipersonenspiel prompt so, dass auf einer Nilseite 7 auf der anderen nur 2 Provinzen ins Spiel gekommen sind und diese beiden Provinzen nur einem einzigen Spieler gehörten. Der konnte natürlich völlig stressfrei jeweils ein Pyramidchen draufstellen und hat dafür 10 Punkte kassiert...)<

Das war auch eine unserer Befürchtungen, ein Spieler erhält durch glückliche Umstände &/ oder ohne viel zu tun sehr viele Punkte.

Ich weiß nicht wieviele Punkte es bei euch so insgesamt gab, aber bei uns hatten die Gewinner 40-45 Punkte, wobei die o.g. 10/15 Punkte natürlich sehr stark ins Gewicht fallen würden.

Grüße
Claudia

Re: Amun Re - GENIAL ! & [RF]

Autor: Thomas

Datum: 24.03.03 11:38 (Beitrag Nr. 64062)

Claudia Hely schrieb:

> Dieser "Sonderfall":
> 'ein Spieler 2 Provinzen mit den meisten Pyramiden hatte'
> wird mE in der Spielregel geklärt:
> b) die Provinzen liegen beide östlich oder westlich des Nils
> -Seite 10 im Text von 3.
> 'Stehen in mehreren Provinzen die meisten Pyramiden, zählen
> zusätzliche Bausteine, die in diesen Provinzen liegen.
> Herrscht auch hier Gleichstandzwischen den beteiligten
> Spielern, erhalten alle beteiligten Spieler jeweils 5 Punkte.'
> Also pro Spieler und Seite 5 Punkte für die meisten Pyramiden
> und Steine , in diesem Fall also 5 Punkte

Ja, so haben wir es auch gemacht, da es so in der Regel steht. Wir waren nur der Meinung, das es so wie es auf den Übersichtsblättern steht, anders zu verstehen ist, nämlich das man PRO Provinz 5 Punkte bekommt unabhängig davon, ob es ein Spieler oder mehrere Spieler sind. Und da die Übersichten halt jedem vorlagen, man sich die Regel aber immer erst zum nachsehen nehmen musste, war das nicht allen klar.

- > & noch ein paar Fragen meinerseits:
- >
- > RF1:
- > zur Aktion Machtkartenkauf:
- > Muss ein Spieler bevor er sich die erste Machtkarte anschaut,
- > entscheiden wie viele Karten er letztendlich erwerben möchte,
- > oder darf er sich nach jeder Karte entscheiden, ob er noch
- > eine weitere möchte (klar, das Limit muss eingehalten werden
- > und die x. Karte kostet x Gold)?

Wir haben es so gemacht, das man sich die Karten erst anschauen darf, wenn sie bezahlt sind und da man erst bezahlen kann, wenn man weiss, wieviele man möchte, also erst entscheiden wieviele, dann anschauen. Steht nicht in der Regel, kam uns aber logisch vor.

- > RF2:
- > zum Startspielerwechsel:
- > Wie verfährt ihr mit dem Startspielerwechsel bei gleichem
- > (höchsten) Opfer?
- > So wie bei der Belohnung oder steht noch etwas
- > widersprüchliches in der Spielregel ?

Das steht glaube ich sogar ausdrücklich in der Regel. Es wird der dem Startspieler am nächsten sitzende im Uhrzeigersinn, sofern er es nicht bleibt, weil er auch am meisten geopfert hat.

Tschau
Thomas

Re: Amun Re - GENIAL ! & [RF]
Autor: Thomas
Datum: 24.03.03 11:41 (Beitrag Nr. 64064)

Wolfgang Ditt schrieb:

- >
- > Hallo Bernd,

- >
- > die Regel ist genauso zu verstehen. Wenn auf einer Nilseite
- > mehrere Gebiete gleich bebaut sind, erhält jedes dieser
- > Gebiete die 5 Punkte. Die Regel sagt dabei nichts darüber
- > aus, dass die Gebiete verschiedenen Spielern gehören müssen.
- > Deshalb kann es bis zu 15 Punkte für einen Spieler geben.
- >
- >
- > Ich habe das noch nicht erlebt, wohl aber die Drohung, es
- > könnte 10 Punkte geben. Es fand sich schnell ein Bauwilliger,
- > der mehr auf der Nilseite baute, um genau dies zu verhindern.
- >
- > Wolfgang

Das stimmt aber nicht !

In der Regel steht eindeutig 5 Punkte pro Spieler (und pro Nilseite natürlich), nur das Übersichtskärtchen kann anders verstanden werden.

Thomas

RE: Amun Re - GENIAL ! & [RF]
Autor: Wolfgang Ziemer
Datum: 24.03.03 11:56 (Beitrag Nr. 64068)

"Wolfgang Ditt" hat am 24.03.2003 geschrieben:

- > Hallo Bernd,
 - >
-

> die Regel ist genauso zu verstehen. Wenn auf einer Nilseite
> mehrere Gebiete gleich bebaut sind, erhält jedes dieser
> Gebiete die 5 Punkte. Die Regel sagt dabei nichts darüber
> aus, dass die Gebiete verschiedenen Spielern gehören
> müssen. Deshalb kann es bis zu 15 Punkte für einen Spieler
> geben.

> Wolfgang

Hallo Wolfgang!

Ich möchte dir in diesem Punkt widersprechen.

Ich bin der Meinung, dass die 5 Punkte auf jeder Seite des Nils nur dann mehrmals vergeben werden, wenn die gleich bebauten Gebiete mehreren verschiedenen Spielern gehören und nicht nur einem einzigen Spieler. Meiner Ansicht nach geht das eindeutig aus der Regel hervor.

Ich zitiere:

....."Stehen in mehreren Provinzen die meisten Pyramiden, zählen zusätzliche Bausteine, die in diesen Provinzen liegen. Herrscht auch hier Gleichstand zwischen den *beteiligten* Spielern, erhalten alle *beteiligten* Spieler jeweils 5 Punkte".

Daraus schließe ich, dass ein Spieler auch wenn er auf einer Nilseite mehrere Provinzen mit gleichvielen (und den meisten) Pyramiden besitzt trotzdem nur 5 Punkte erhält, da außer ihm kein weiterer Spieler an diesem Gleichstand beteiligt ist.

Meiner Ansicht nach müsste es sonst z.B. folgendermaßen heißen:

Herrscht auch hier Gleichstand, so bringt jede der am Gleichstand beteiligten Provinzen ihrem Besitzer 5 Punkte.

Gruß Wolfgang

RF: Amun Re

Autor: Falko

Datum: 21.03.03 08:41 (Beitrag Nr. 63879)

Hallo,

wie lange bleibt die Machtkarte, die auf eine Provinz gelegt wird und dort zusätzlichen Ertrag bringt (Name fällt mir gerade nicht ein) in dieser Provinz liegen. Bis zum Ende des Spieles oder wird sie sofort nach der Ertragsabrechnung entfernt?

Gruss

Falko

Re: RF: Amun Re

Autor: Bernd Geiges

Datum: 21.03.03 10:25 (Beitrag Nr. 63890)

Wenn's dieselbe Karte ist, die ich meine (grüne 8), dann hab`ich das so verstanden, dass man einmalig 8 Taler kassiert und das war's dann aber.

Gruss, Bernd

Re: RF: Amun Re

Autor: Peter Steinert

Datum: 21.03.03 10:51 (Beitrag Nr. 63893)

Hi Falko,

die Frage hätte ich jetzt auch stellen wollen.

Ich vermute aber, dass Bernd richtig liegt.

Gruß

Petr

Re: RF: Amun Re
Autor: Falko
Datum: 21.03.03 11:14 (Beitrag Nr. 63897)

Hallo,

ich ging auch davon aus, dass man die Karte nur einmal nutzen kann, da irgendwo in der Regel steht, dass man die Machtkarten nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel legt. Verwirrt hat mich halt nur die Beschreibung "legen Sie die Karte auf eine Provinz". Dass die Karte dort nur eine Runde liegen soll, steht dort nicht.

Gruss
Falko

[RF] Amun - Re
Autor: Peter Steinert
Datum: 20.03.03 19:05 (Beitrag Nr. 63852)

Hi,

gerade lese ich (ganz stolz) in der Spielregel meines lang erwarteten Amun - Re, und eine Kleinigkeit ist mir nicht ganz klar.

Wer von Euch kann mir folgende Frage beantworten:

Die Machtkarte "Bietblockade" darf in Phase 2 eingesetzt werden. Zum genauen Zeitpunkt, der hier einen kleinen Unterschied macht, schweigt sich die Regel aus.

Ist der Zeitpunkt vollkommen beliebig?

Denkbar wären folgende Handlungsweisen mit unterschiedlichem Ergebnis:

-Der Spieler spielt die Karte vor oder nach seinem ersten Gebot aus und legt damit fest, dass er bis zum Ende dieser Phase um mindestens 2 Stufen überboten werden muss.

-Der Spieler spielt die Karte erst dann aus, wenn er auch tatsächlich um genau EINE Stufe überboten wird. Der überbietende Spieler muss nun sein Gebot korrigieren. Der Vorteil bei dieser Alternative wäre, dass der Spieler den Besitz seiner Bietblockade maximal ausreizen kann.

Ansonsten: Schaut gut aus, das Spiel.

Viele Grüße

Peter

[RF] Amun Re
Autor: Wolfgang Ziemer
Datum: 23.03.03 17:29 (Beitrag Nr. 64019)

Hallo zusammen!

Wir haben heute nachmittag wieder eine Partie Amun-Re hinter uns gebracht. Dabei waren wir uns bei der Opferbelohnung über die Verteilung der Belohnung bei einem Gleichstand beim Höchstgebot nicht ganz sicher.

Laut Regel darf sich der Spieler mit dem höchsten Gebot 3 Teile nehmen, danach darf sich der mit dem zweithöchsten Gebot 2 Teile nehmen und dann dürfen sich alle anderen Spieler, die keine -3 gespielt haben noch 1 Teil nehmen.

Angenommen es kam zu folgenden Opfergeboten:

Rot : 9 Gold
Blau: 9 Gold
Schwarz: 5 Gold
Weiß: 4 Gold

Entfällt nun durch den Gleichstand beim höchsten Gebot das zweithöchste Gebot, so dass Rot und Blau jeweils 3 Teile und Schwarz und Weiß jeweils nur 1 Teil nehmen dürfen oder

zählt das Gebot von Schwarz dann als das zweithöchste Gebot, so dass Rot und Blau jeweils 3 Teile, Schwarz 2 Teile und Weiß 1 Teil nehmen dürfen?

Was meint ihr?

Gruß Wolfgang

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] Amun Re

Autor: Johannes Halbig

Datum: 23.03.03 19:06 (Beitrag Nr. 64021)

Hallo Wolfgang,

wenn Rot der Startspieler ist bekommt Rot drei Teile, Blau 2 und die anderen je ein Teil (laut Spielregel entscheidet bei Gleichstand die Spielerreihenfolge).

Spielerische Grüße

Johannes

Re: [RF] Amun - Re

Autor: Wolfgang Ditt

Datum: 20.03.03 21:02 (Beitrag Nr. 63854)

Hallo Peter,

eine Karte kann man nur dann spielen, wenn man am Zug ist (die Ausnahme der Opferkarte ist gesondert beschrieben), also:

>Der Spieler spielt die Karte vor oder nach seinem (ersten) Gebot aus und legt

>damit fest, dass er bis zum Ende dieser Phase um mindestens 2 Stufen

>überboten werden muss.

Es muss nicht das erste Gebot sein.

>Ansonsten: Schaut gut aus, das Spiel.

Das sieht nicht nur gut aus, es spielt sich auch so und besser (-:

Wolfgang