



A GAME
BY
REINER
KNIZIA

RAA

ARTWORK
BY
IAN
O'TOOLE



Spielinhalt



Übersicht

Das Alte Königreich des antiken Ägyptens war eine Zeit, die von Wohlstand und Sicherheit geprägt war. Die Könige schufen ein starkes bürokratisches System, das zur Verwaltung des enormen Reichtums des Landes beitrug.

Die Könige wurden jedoch nicht nur als politische Herrscher Ägyptens angesehen, sondern auch als religiöse Führer. Sie wurden tatsächlich als Söhne des Ra anerkannt, wobei das Hauptziel ihrer Herrschaft darin bestand, Ma'at – das Gleichgewicht und die Harmonie des Lebens – aufrechtzuerhalten.

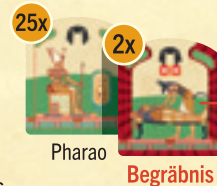
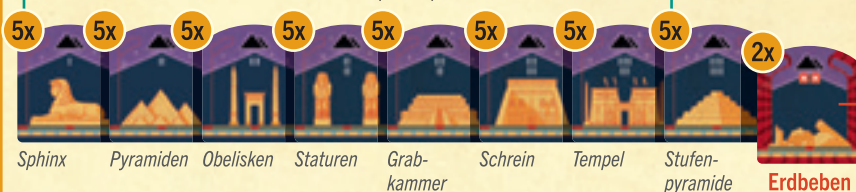
In Ra übernehmt ihr die Rolle einer Reihe altägyptischer Könige, die versuchen, Ma'at zu bewahren, während sie über das riesige Königreich herrschen. Über drei Epochen hinweg arbeitet ihr daran, die Kultur Ägyptens und die Stärke eurer königlichen Linie zu verbessern, während ihr gleichzeitig den Anweisungen der Götter folgt. Ihr habt nur eine begrenzte Zeit während eurer Herrschaft, darum müsst ihr klug entscheiden, wie ihr eure Tage verbringen wollt. Am Ende hofft ihr, dass ihr die Götter genug erfreut habt, um im Jenseits in das Feld der Schilfrohre zu gelangen.

Auktionsplättchen

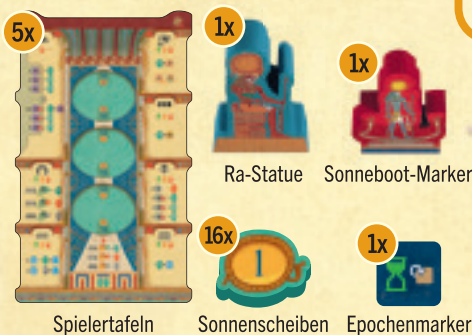
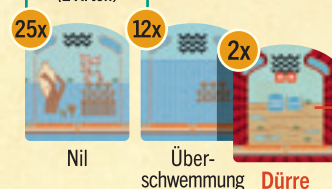
25 Zivilisation (5 Arten)



40 Monumente (8 Arten)



37 Fluss (2 Arten)



Katastrophen

Spielaufbau

Legt das Auktionsbrett in die Mitte des Tisches, sodass es für alle Spieler gut erreichbar ist, wobei die Seite mit dem Sonnenboot-Symbol

1 nach oben zeigen muss*. Stellt die Ra-Statue 2 daneben. Setzt den Sonnenboot-Marker auf die Ra-Leiste (oben auf dem Auktionsbrett) auf das Startfeld, das der Anzahl der Spieler entspricht 3.

Legt den Epochenmarker in die obere rechte Ecke der Ra-Leiste, wobei die Seite „Erste Epoche“ nach oben zeigt 4.

Gibt jedem Spieler zufällig eine Spielertafel, wobei die Seite mit der richtigen Anzahl von Spielern in den blauen Ovalen nach oben zeigen sollte 5.

Legt alle Auktionsplättchen in den Stoffbeutel 6. Schüttelt den Beutel einige Male, um die Plättchen zu mischen.

Legt zwei 5er-Punktemarken verdeckt vor jeden Spieler 7.

Legt die restlichen Punktemarken offen neben das Auktionsbrett 8.

Legt die Sonnenscheibe „1“ auf das Feld in der Mitte des Auktionsbretts 9.

Für jedes blaue Oval auf seiner Spielertafel nimmt jeder Spieler die Sonnenscheibe, die dem Wert neben der jeweiligen Spieleranzahl entspricht, und legt sie auf dieses Feld 10. Beachtet, dass die Werte je nach Spieleranzahl unterschiedlich sind. Die folgende Tabelle zeigt alle Startwerte der Sonnenscheiben.

* Das Sonnenboot wurde dieser Ausgabe hinzugefügt, um die thematische Präsenz der Mythologie von Ra auf dem Spielbrett zu verstärken. Wenn ihr ohne Sonnenboot spielen möchtet, dreht einfach das Auktionsbrett auf die andere Seite und legt die Ra-Plättchen direkt über die Leiste, wenn sie gezogen werden.



Anfangsgruppen der Sonnenscheiben

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
9 6 5 2	13 8 5 2	13 6 2	16 7 2
8 7 4 3	12 9 6 3	12 7 3	15 8 3
(verwendet nur Scheiben 1-9)	11 10 7 4	11 8 4	14 9 4
	(verwendet nur Scheiben 1-13)	10 9 5	13 10 5
		(verwendet nur Scheiben 1-13)	12 11 6

Spielablauf

Ra verläuft über drei Phasen, die Epochen genannt werden. In jeder Epoche führen die Spieler Aktionen durch, um ihre Gesellschaft aufzubauen und ihre Kultur zu bereichern, was ihnen Belohnungen und Anerkennung beschert.

Der Spieler mit der Sonnenscheibe mit dem höchsten Wert führt in jeder Epoche den ersten Zug durch. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter, bis die Epoche endet – entweder wenn alle Sonnenscheiben nach unten gedreht worden sind, oder wenn das Sonnenboot das Ende der Ra-Leiste erreicht.

Nach jeder Epoche werden die Punkte abgerechnet, danach werden viele Errungenschaften entfernt und ein neuer König wird für die nächste Epoche eingesetzt.

Das Spiel endet am Ende der Dritten Epoche, nachdem ein letztes Mal die Punkte abgerechnet worden sind. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Aktionen

In seinem Zug muss ein Spieler genau **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

Plättchen ziehen

Der Spieler zieht ein Plättchen aus dem Beutel. Ist es ein Ra-Plättchen, dann folgt den untenstehenden Regeln für Ra-Plättchen. Ist es eine andere Art von Plättchen, dann legt es auf das am weitesten Links gelegene Feld der Auktionsleiste.

Die Aktion „Plättchen ziehen“ kann nicht gewählt werden, wenn die Auktionsleiste voll ist.

Ra-Plättchen

Wird ein Ra-Plättchen gezogen, dann legt es ab und schiebt das Sonnenboot auf der Ra-Leiste um ein Feld weiter nach Rechts.

Der Spieler nimmt daraufhin die Ra-Statue und beginnt eine Auktion (siehe „Auktionen“ – Seite 4).

Wird das Sonnenboot auf das letzte Feld der Ra-Leiste geschoben, dann endet die Epoche sofort, ohne dass eine Auktion durchgeführt wird (siehe „Epochen“ – Seite 5).

Ra anrufen

Der Spieler sagt: „**Ich rufe Ra!**“, nimmt die Ra-Statue und beginnt eine Auktion (siehe „Auktionen“ – Seite 4).

Das Sonnenboot wird **NICHT** bewegt, wenn ein Spieler Ra anruft.



Götterplättchen ausgeben

Der Spieler legt ein Götterplättchen, welches er bei einer vorangegangenen Auktion erhalten hat, ab, um ein beliebiges Nicht-Götterplättchen von der Auktionsleiste zu nehmen.

Das abgelegte Götterplättchen wird aus dem Spiel entfernt. Das Plättchen, welches von der Auktionsleiste genommen wurde, wird offen vor dem Spieler ausgelegt. Handelt es sich um ein Katastrophenplättchen, dann wird dieses sofort abgehandelt.

Ein Spieler darf mit derselben Aktion mehrere Götterplättchen ausgeben, wobei jeder Austausch vollständig abgehandelt wird, bevor der nächste beginnt.



Wenn ein Spieler seine Aktion beendet hat, ist sein Zug vorbei, und das Spiel geht im Uhrzeigersinn mit dem Zug des nächsten Spielers weiter.

Hat ein Spieler keine offenen Sonnenscheiben mehr, kann er während dieser Epoche keine weiteren Aktionen durchführen. Sein Zug wird übersprungen.

Gibt es in einer Runde nur noch einen Spieler, der noch unbenutzte Sonnenscheiben hat, kann dieser seine Züge normal durchführen, bis eine der normalen Bedingungen für das Ende einer Runde eintritt – also entweder wenn das Sonnenboot das Ende der Ra-Leiste erreicht, oder wenn alle Sonnenscheiben benutzt worden sind.

Auktionen

Es gibt zwei unterschiedliche Ereignisse, die eine Auktion auslösen können: wenn ein Ra-Plättchen während der Aktion **Plättchen ziehen** gezogen wird, oder wenn ein Spieler die Aktion **Ra anrufen durchführen**.

Bieten

Der Spieler, der die Auktion ausgelöst hat, nimmt die Ra-Statue, die anzeigt, dass er der **Ra-Spieler** ist.

Jede Auktion beginnt mit dem **Spieler zur Linken** des Ra-Spielers, und geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist zu bieten, kann er dies tun, indem er eine seiner aufgedeckten Sonnenscheiben an den Rand des Spielbretts legt.

Das Erstgebot bei jeder Auktion kann eine Sonnenscheibe mit beliebigem Wert sein. Jedes folgende Gebot muss einen **höheren Wert** haben als das vorangegangene Gebot. Kann ein Spieler nicht bieten (oder möchte er nicht), dann darf er passen.

Jeder Spieler darf nur einmal bieten (oder passen). **Die Auktion endet immer mit dem Ra-Spieler.**

Die Bedingungen der Auktion unterscheiden sich je nachdem, wie und wann sie ausgelöst worden ist:

Ra-Plättchen während der Aktion **Plättchen ziehen** gezogen

- Alle Spieler haben die Option zu passen.
- Sollten alle Spieler passen, bleiben die Auktionsplättchen und die Sonnenscheibe an ihrem Platz.

Ra anrufen, wenn die Auktionsleiste voll ist

- Alle Spieler haben die Option zu passen.
- Sollten alle Spieler passen, werden alle Auktionsplättchen auf der Auktionsleiste aus dem Spiel entfernt. Die Sonnenscheibe wird nicht bewegt.

Ra anrufen, wenn die Auktionsleiste **NICHT** voll ist

- Alle Spieler **außer dem Ra-Spieler** haben die Option zu passen.
- **Der Ra-Spieler muss bieten, falls alle anderen Spieler passen.** Ansonsten darf der Ra-Spieler passen.

Am Ende jeder Auktion – unabhängig davon, wie sie ausgefallen ist – geht das Spiel vom Ra-Spieler aus im Uhrzeigersinn weiter.

Eine Auktion gewinnen

Der Spieler, der den höchsten Wert bietet, ist der Gewinner der Auktion und nimmt alle Auktionsplättchen, die sich auf der Auktionsleiste befinden. Diese Auktionsplättchen werden offen vor dem Spieler, der sie gewonnen hat, ausgelegt. Jede Art von Auktionsplättchen hat um die Spielertafel herum einen zugewiesenen Platz, der durch die Symbole am oberen Ende jedes Auktionsplättchens angegeben wird.

Alle anderen Spieler legen ihre Sonnenscheiben wieder mit der Vorderseite nach oben auf ihre Spielertafel. Diese Scheiben können in einer späteren Auktion erneut verwendet werden.



Die meisten Auktionsplättchen haben keinen Effekt bevor die Punkte ausgewertet werden (siehe „Punktauswertung“ – Seite 5).

Zusätzlich tauscht der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, die Sonnenscheibe, mit der er gewonnen hat, mit der Sonnenscheibe auf der Auktionsleiste. Die so erhaltene Sonnenscheibe wird **verdeckt** auf seiner Spielertafel gelegt. Schließlich muss der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, alle Katastrophenplättchen, die er durch die Auktion erhalten hat, abhandeln, bevor das Spiel weitergeht.

Katastrophenplättchen

Nachdem die durch eine Auktion gewonnenen Plättchen neben der Spielertafel ausgelegt worden sind, muss der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, alle Katastrophenplättchen abhandeln, die er durch die Auktion erhalten hat.

Dazu wirft er zwei Auktionsplättchen von seiner Spielertafel ab, die dem Symbol des Katastrophenplättchens entsprechen – falls möglich.

Hat er nur ein passendes Plättchen, dann muss er dies aus dem Spiel entfernen. Hat er kein passendes Auktionsplättchen, dann passiert nichts. Anschließend wird das Katastrophenplättchen aus dem Spiel entfernt.



Plättchenverteilung

Beachte, dass die Anzahl der zur Verfügung stehenden Plättchen jedes Typs neben ihrem Symbol abgebildet ist. Die rote Zahl gibt die Anzahl der relevanten Katastrophenplättchen an. Das Kettenglied-Symbol über dem Katastrophensymbol auf den Flussplättchen  zeigt an, dass es insgesamt zwei Katastrophenplättchen gibt, die sich aber sowohl auf die Nil- **als auch** auf die Überschwemmungsplättchen auswirken.



Wertung

Tritt eine der beiden folgenden Bedingungen ein, wird **sofort** eine Punktwertung ausgelöst:

Die Sonnenplättchen aller Spieler sind ausgespielt worden und liegen mit der Oberseite nach unten.

Das Sonnenboot hat den am weitesten rechts gelegenen Platz auf der Ra-Leiste erreicht, auf dem sich der Epochenmarker oder das Epochensymbol befindet.

Denkt daran, dass, wenn das Sonnenboot das am weitesten rechts gelegene Feld der Ra-Leiste erreicht, **KEINE** Auktion ausgelöst wird.

Wenn eine Punktwertung durchgeführt wird, dann erhalten die Spieler Punkte basierend auf den Auktionsplättchen, die aufgedeckt vor ihnen liegen, und gemäß der Wertungskriterien dieser Plättchenart (siehe Seiten 6-7).

Die Spieler halten ihren erzielten Punktwert fest, indem sie den entsprechenden Wert in Punktemarken aus dem Vorrat nehmen. Die Punktemarken sollten **verdeckt** aufbewahrt und für die Dauer des Spiels vor den Mitspielern verborgen werden.

Es ist unmöglich, dass die Punkte eines Spielers unter null sinken. Sollte der Gesamtwert eines Spielers nach einer Epoche auf unter null sinken, hat er stattdessen null Punkte.

Die Epochensymbole auf der Spielertafel zeigen an, wann ein Set Auktionsplättchen ausgewertet werden sollte.



: Dieses Set wird am Ende der Ersten, Zweiten und Dritten Epoche ausgewertet.



: Dieses Set wird nur am Ende der Dritten Epoche ausgewertet.

Wenn Punkte während der Ersten oder Zweiten Epoche ausgewertet werden /

Alle Auktionsplättchen neben deiner Spielertafel werden gemäß ihrer Wertungskriterien ausgewertet (siehe Seite 6-7), **außer den Monumenten**, die erst am Ende der Dritten Epoche ausgewertet werden.

Dann beginnt eine neue Epoche (siehe „Beginn einer neuen Epoche“ – rechts).

Wenn Punkte während der Dritten Epoche ausgewertet werden

Alle Auktionsplättchen neben deiner Spielertafel werden gemäß ihren Wertungskriterien ausgewertet (siehe Seite 6-7), **inklusive der Monumente**.

Zusätzlich werden auch alle Sonnenscheiben, die der Spieler am Ende des Spiels besitzt, ausgewertet. Die Spieler addieren den Wert all ihrer Sonnenscheiben (aufgedeckt und verdeckt) um ihren Sonnenwert zu bestimmen. Der Spieler mit dem höchsten Sonnenwert gewinnt zusätzlich 5 Punkte, wohingegen der Spieler mit dem niedrigsten Sonnenwert 5 Punkte verliert. Bei einem Punktegleichstand gewinnen oder verlieren alle beteiligten Spieler, die entsprechenden Punkte. Haben alle Spieler die gleiche Punkteanzahl, dann werden keine Punkte gewonnen oder verloren.

Das Spiel ist nun vorbei (siehe „Das Spiel gewinnen“ – rechts).

Beginn einer neuen Epoche

Sobald alle Auktionsplättchen ausgewertet worden sind, entfernt jeder Spieler alle Auktionsplättchen aus dem Spiel, die sich auf der rechten Seite seiner Spielertafel befunden haben (was durch das  Symbol oben rechts auf der Spielertafel angezeigt wird).

Alle Auktionsplättchen auf der **linken Seite** der Spielertafel bleiben bis zum Ende des Spiels liegen, es sei denn, sie werden durch ein Katastrophenplättchen entfernt (angezeigt durch das  Symbol oben links auf der Spielertafel).

Entfernt zusätzlich alle Auktionsplättchen, die sich noch auf der Auktionsleiste befinden, aus dem Spiel. Die Sonnenscheibe, die auf dem Auktionsbrett liegt, bleibt dabei liegen.

Stellt das Sonnenboot wieder (gemäß der Spieleranzahl) auf das Startfeld der Ra-Leiste und passt den Epochenmarker folgendermaßen an:

Liegt der Epochenmarker auf der Seite für die Erste Epoche, dann wendest du ihn auf die Seite für die Zweite Epoche:



Liegt der Epochenmarker auf der Seite für die Zweite Epoche, dann legst du ihn ab, um das Symbol der Dritten Epoche auf dem Spielbrett freizulegen:



Dann decken alle Spieler ihre Sonnenscheiben auf.

Der Spieler, der momentan die Sonnenscheibe mit dem höchsten Wert hat, führt in der nächsten Epoche den ersten Zug durch.

Das Spiel gewinnen

Nach der Punktauswertung der Dritten Epoche gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat! Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punkteanzahl, gewinnt der Spieler, der die Sonnenscheibe mit dem höchsten Wert hat.

Monumente

8 Arten

NUR IN DER DRITTEN EPOCHE WERTEN

Die Spieler können auf zwei verschiedene Weisen Punkte für ihre Monumente verdienen:

VIELZAHL

Jede Gruppe aus 3 / 4 / 5 **identischen** Monumenten ist 5 / 10 / 15 Punkte wert.

VIELFALT

Hat ein Spieler 6 oder weniger **unterschiedliche** Arten von Monumenten, dann erhält er 1 Punkt für jede Art.

Hat er 7 / 8 **unterschiedliche** Arten, dann erhält er 10/15 Punkte.

Anmerkung: Es ist egal, ob ein Plättchen in der oberen oder unteren Reihe liegt. Alle Plättchen werden sowohl für die Vielzahl als auch für die Vielfalt ausgewertet.



Pharaonen

WERTUNG IN DER ERSTEN, ZWEITEN UND DRITTEN EPOCHE

Der (oder die) Spieler mit den **meisten** Pharaonen **gewinnt 5 Punkte**.

Der (oder die) Spieler mit den **wenigsten** Pharaonen **verliert 2 Punkte**.

Haben alle Spieler die gleiche Anzahl von Pharaonen, dann werden keine Punkte gewonnen oder verloren.



Nil

WERTUNG IN DER ERSTEN, ZWEITEN UND DRITTEN EPOCHE

Hat ein Spieler **mindestens ein Überschwemmungsplättchen**, gewinnt er **einen Punkt** für jedes seiner Nilplättchen. Hat er kein Überschwemmungsplättchen, dann sind seine Nilplättchen keine Punkte wert.



Auktionsplättchen-Effekte und Punktwertung

Die Wertungskriterien für jede Art von Auktionsplättchen sind oben aufgeführt. Es befindet sich außerdem eine Gedächtnisstütze für die Wertung der einzelnen Kriterien sowie für die Wertung der Sonnenscheiben auf jeder Spielertafel.

Jedes Auktionsplättchen (außer dem Ra-Plättchen) hat ein Symbol, das die Art angibt und zeigt, wo es neben der Spielertafel abgelegt werden sollte.



Monumente



Pharaonen



Götter



Gold



Zivilisation



Nil



Überschwemmung

Alle Wertungskriterien auf den Spielertafeln haben eine Gedächtnisstütze, die angibt, in welchen Epochen diese Plättchen gewertet werden:



Nach allen Epochen gewertet



Nur nach Dritter Epoche gewertet



Götter

WERTUNG IN DER ERSTEN, ZWEITEN UND DRITTEN EPOCHE

Ein Spieler erhält **2 Punkte** für jedes **nicht ausgegebene** Götterplättchen.

Götterplättchen können **als Aktion** ausgegeben werden, um Nicht-Götterplättchen vom Spielplan zu entfernen.



Gold

WERTUNG IN DER ERSTEN, ZWEITEN UND DRITTEN EPOCHE

Spieler erhalten **3 Punkte** für jedes Goldplättchen.



Zivilisation

5 Arten

WERTUNG IN DER ERSTEN, ZWEITEN UND DRITTEN EPOCHE

Ein Spieler mit 3 / 4 / 5 **unterschiedlichen** Arten von Zivilisationsplättchen gewinnt 5/10/15 Punkte (wobei man nur für seine größte Gruppe Punkte erhält).

Ein Spieler ohne Zivilisationsplättchen **verliert 5 Punkte**.



Überschwemmung

WERTUNG IN DER ERSTEN, ZWEITEN UND DRITTEN EPOCHE

Spieler erhalten **1 Punkt** pro Überschwemmungsplättchen.

Hat ein Spieler mindestens ein Überschwemmungsplättchen, ermöglicht ihm dies, auch Punkte für seine Nilplättchen zu erhalten.

So sind z.B. ein Überschwemmungs- und drei Nilplättchen vier Punkte wert. Zwei Überschwemmungs- und keine Nilplättchen sind zwei Punkte wert. Keine Überschwemmungs- und vier Nilplättchen sind null Punkte wert.



Ra-Plättchen

NACH DEM ZIEHEN:

Schiebe das Sonnenboot ein Feld auf der Ra-Leiste weiter.

Dies löst eine Auktion aus, sofern dadurch nicht das Ende der Ra-Leiste erreicht wird.

Lege das Ra-Plättchen danach ab.



Katastrophen

4 Arten

NACH ERHALT:

Lege **zwei Auktionsplättchen** ab, deren Symbole den Symbolen auf den Katastrophenplättchen entsprechen – falls möglich. Hast du weniger als zwei Auktionsplättchen der angegebenen Art, lege so viele ab wie möglich. Dann lege das Katastrophenplättchen ab.

Bei einem Dürreplättchen legst du zuerst Überschwemmungsplättchen ab, dann Nilplättchen.

Impressum

Spieldesign: Dr. Reiner Knizia

Grafikdesign und Illustrationen: Ian O'Toole

Regelbuch: Ric White

Produktion und Entwicklung: Chad Elkins

Deutsche Übersetzung: Julia Rawcliffe

Der Autor und der Verleger danken allen Spieltestern für ihre Hingabe und ihre zahlreichen Vorschläge und Kommentare: Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson und Dominik Wagner.

© Dr. Reiner Knizia, 1999–2025. Alle Rechte vorbehalten.

© 2025, 25th Century Games, LLC. Diese Ausgabe wurde unter Lizenz von DiceTree Games produziert.

© 2026 DiceTree Games. Alle Rechte vorbehalten.



Übersicht

