



- 1 Spielbrett mit darin integrierter Kugelbahn und vier Ablageflächen für den individuellen Spielsteinvorrat der Mitspieler
- 4 in das Spielbrett integrierte Toten-Barken für die Aufnahme der abzulegenden Spielsteine
- 1 Obelisk
- 40 Spielsteine bestehend aus acht verschiedenen Sätzen zu je fünf Spielsteinen. Jeder Satz Spielsteine stellt eine Grabbeigabe (Opfergabe) dar. Die Spielsteine tragen neben dem Hieroglyphen der Grabbeigabe je eine Markierung im Wert von 1 bis 5.
- 1 Kugel von ca. 20 mm Durchmesser
- 28 Edelsteine, 7 für jeden Spieler
- 1 Wurfriem
- 1 Regel mit Spielbeschreibung

Spielart	Brettspiel
Spielziel	Die Totenbarke seines Pharaos mit den wertvollsten Opfergaben zu füllen (Punktwertung).
Mechanismus	Taktisches Ablegespiel mit Glücks-, Geschicklichkeits- und Tauschelementen
Mitspieler	2 bis 4
Alter	ab 8 Jahre
Schwierigkeitsgrad	mittel
Taktik/Glück	ausgewogen
Geschicklichkeit	hilfreich

Thema

Die alten Ägypter glaubten, dass ihr gesamtes Leben durch die Gunst der Götter bestimmt wird. Wie uns aus dem Geschichtsunterricht bekannt ist, wurden den Göttern der Germanen, Griechen und Römern bestimmte Eigenschaften nachgesagt. So auch bei den alten Ägyptern. Sie gingen aber noch einen Schritt weiter und vergötterlichten Tiere, denen diese Eigenschaften zu eigen waren. So jedenfalls erklären Aftersportforscher die Darstellungen der tierköpfigen ägyptischen Götter.

Die Gunst der Götter war nicht leicht zu erhalten. Das Volk musste fleißig arbeiten, um die Götter durch ständige Opfergaben günstig zu stimmen. Davon lebten Tempel und Priesterschaft und zwar nicht schlecht.

Die Götter wurden in großen, noch heute als imposante Ruinen zu bewundernden Tempeln verehrt. Der Tempel und seine Priester waren die Mittler zwischen Göttern und Menschen.

Die ägyptische Götterwelt war sehr vielseitig. Es gab über die Jahrtausende wechselnde große regionale Unterschiede. Jeder Tempel hatte seine eigene Götterschar - bis zu zwölf an der Zahl - und einen oder mehrere Hauptgötter und die Pharaonen zeigten ihre Gunst mal dem einen oder dem anderen Tempel zu.

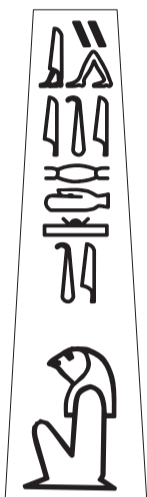
Kein Wunder, dass die Priesterschaft immer bestrebt war, dem jeweils herrschenden Pharaos besonders zu gefallen.

Bei HORUS wetteifern die Priester der verschiedenen Tempel, die in unserm Spiel von bis zu vier Spielern verkörpert werden, darum, die Totenbarke des Pharaos mit den für sein künftiges Leben an der Seite der Götter im Totenreich notwendigen und möglichst wertvollen Opfergaben zu beladen.

Wir haben für unser Spiel vier ägyptische Götter ausgewählt.

Einer der Hauptgötter war

HORUS



WILLKOMMEN!
HORUS

Er wurde in der Gestalt des Falken verehrt. HORUS ist der Welt- oder Lichtgott, seine Augen sind Sonne und Mond. Bekannt ist das Horusauge als sein Mond-Zeichen.



später auch die geflügelte Sonnenscheibe, die sich insbesondere im Tempel von EDFU wieder findet.

Nach ihm ist unser Spiel benannt.

HORUS zur Seite stehen

SETH,



THOTH



und

ANUBIS.



SETH war der Gott der Wüste und der Dürre, der Stürme und des Unwetters, der Gott aller Fremden. Sein Hauptkultort war Ombos. Noch heute ist der Besuch der Tempelanlagen von Ombos äußerst eindrucksvoll.

THOTH galt als Gott der Schreiber und Gelehrten und der Wissenschaft, auch die Hieroglyphen und die Zahlen sowie den Kalender soll er erfunden haben. Auch als Gott des Mondes wurde er verehrt.

ANUBIS, der Gott mit dem Schakalkopf, vervollständigt unser Götterquartett. ANUBIS war der Totengott mit dem Beinamen "Herr des heiligen Landes" und "Der von der Gotteshalle" in der die Mumifizierung vorgenommen wurde.

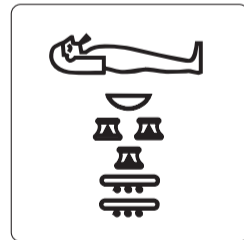
Auf den vier Seiten des in der Spielmittle stehenden Obeliskens haben wir die Symbolfiguren dieser Götter dargestellt. Über dem Göttersymbol steht in Hieroglyphenschrift der Gruß "Willkommen!". Je nachdem welchem Gott der Spieler von Angesicht zu Angesicht gegenüber sitzt, lautet die Symboldarstellung auf dem Obeliskens "Willkommen! Anubis", "Willkommen! Horus" usw..

Spielziel

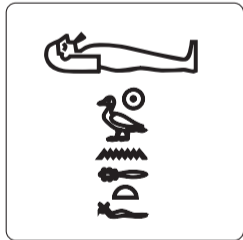
Jeder Spieler verkörpert die Priesterschaft des ihm zugewandten Gottes und hat die Aufgabe, die Totenbarke seines Pharaos mit möglichst hochwertigen Opfergaben zu beladen. Als Wertmarkierung tragen die auf den Spielsteinen dargestellten Opfergaben eins bis fünf senkrechte Striche.

Jede Totenbarke kann neun Opfergaben in zwei Ebenen aufnehmen, vier in der unteren, fünf in der oberen Ebene.

Neben den Geburtsnamen trugen die Pharaonen noch zusätzliche Namen, so genannte Titulaturen, aus denen Abstammung und Herkunft von den Göttern hervorging und die ihnen Macht und Eigenschaften zuschrieben. Vier dieser Titulaturen haben wir als Spielsteinablageflächen ausgewählt:



Herr der Throne der beiden Länder



Sohn des Re, von seinem Leib



Starker Stier, geliebt von der Maat



Dem Leben gegeben sei wie Re ewiglich

Diese vier Felder nehmen die individuellen Spielsteinvorräte der Mitspieler auf. Und zwar jeweils drei Stapel zu je drei Steinen. Es sind acht verschiedene Motive (Opfergaben) im Spiel:

- Brot und Fleisch, in diesem Fall Entenfleisch, stehen für das Essen, das der Pharaos im Totenreich braucht.
- Wasser, auch nach dem Tod das Lebenselixier.
- Die Urne mit den Organen des Pharaos.
- Auch Möbel tragen zum Wohlbefinden bei. Eine Kopfstütze sorgt für Bequemlichkeit und einen ruhigen Schlaf.
- Ein Perlen besetzter Kragen, als Symbol für Kleidung.
- Der Skarabäus, als Glücksbringer und Schutzamulett für das Leben des Pharaos im Totenreich.
- Die auf dem Tisch mitgeführten Gaben sollten die Götter bei der Ankunft im Totenreich günstig stimmen.

Die erste Aufgabe eines jeden Spielers ist es, die untere Ebene seiner Totenbarke mit nur einer der vorgenannten Opfergaben zu beladen.

Er wählt eine, von der er annimmt, dass er die vier notwendigen Spielsteine schnellstmöglich zusammenbringt. Da von jeder Opfergabe nur fünf verschiedenwertige Spielsteine existieren, sollte er bereits beim Sammeln darauf achten, dass er auch mindestens vier davon erwerben kann, sei es durch Aufnehmen aus dem eigenen Vorrat, durch Tauschhandel, durch Glücksspiel oder durch Kampf.

Beispiele

4 mal Nahrung (Brot) = 10 Punkte

oder
4 mal Tisch = 15 Punkte

Die in der unteren Ebene der Barke abgelegten Opfergaben können ihm somit mindestens 10 und maximal 14 Punkte einbringen.

In die obere Ebene der Totenbarke werden fünf verschiedene Opfergaben gelegt. (Anmerkung: Bei zwei Spielern dürfen Symbole auch doppelt vorkommen.) Diese Opfergaben stehen für eine ausgewogene Versorgung des Pharaos auf seiner Fahrt ins Totenreich. Sie sollten möglichst hochwertig sein, da ihr Zahlenwert mit der Position multipliziert wird.

Beispiel: = 50 Punkte

die Positionen zählen von links nach rechts: 1- 2- 3- 4- 5- fach

Diese Opfergaben stehen für eine ausgewogene Versorgung des Pharaos auf seiner Fahrt ins Totenreich. Mit dem Sammeln und Ablegen in der oberen Ebene kann erreicht werden, auch wenn die untere Ebene noch nicht vollständig mit gleichartigen Symbolen belegt ist.

Spielende Wer als Erster die Barke vollständig befüllt hat, beendet das Spiel.

Gewinner Wer bei der daran anschließenden Abrechnung die höchste Punktwertung erzielt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Der Obelisk wird in die Spielfeldmitte gesteckt, die Kugel in die Kugelbahn gelegt, der Wurfing über den Obelisk platziert.

Vier Spieler spielen mit allen 40 Spielsteinen (acht Serien a fünf gleichartiger Spielsteine mit dem Wert 1 - 5).

Drei Spieler spielen mit 30 Spielsteinen (sechs Serien a fünf gleichartiger Spielsteine mit dem Wert 1 - 5).

Zwei Spieler spielen mit 20 Spielsteinen (vier Serien a fünf gleichartiger Spielsteine mit dem Wert 1 - 5).

(Anmerkung: Bei nur zwei Spielern dürfen in der oberen Ablagereihe Symbole doppelt auftreten.)

Die aussortierten Spielsteine werden beiseite gelegt. Anschließend werden die Spielsteine verdeckt gemischt und daraus 3er-Stapel gebildet. Jeder Spieler nimmt sich drei 3er-Stapel zu insgesamt 9 Spielsteinen. Er stellt die drei Stapel mit der Bildseite nach oben in das Ablagefeld in der Spielbrettflecke rechts von ihm. Ein vierter Ablageplatz bleibt frei. Darauf können die im Spielverlauf erkauften, getauschten oder ausgewechselten Spielsteine abgelegt werden.

Jeder Spieler bekommt einen der je nach Spieleranzahl übrig bleibenden zwei, drei oder vier Spielsteine. Diesen stellt er offen vor sich ab, ohne dass die Mitspieler das Symbol sehen können. Dieser Persönliche Spielsteinvorrat darf bis zu vier Spielsteine umfassen und von den Mitspielern nicht angegriffen werden.

Außerdem erhält jeder Mitspieler sieben Edelsteine als Startkapital.

Spielablauf

Jeder Spieler versucht zuerst die untere Ebene seiner Barke mit vier gleichen Opfergaben zu füllen. Zwei oder gar drei sichtbare gleiche Symbole im Persönlichen Spielsteinvorrat und im eigenen Vorratsstapel bilden eine sehr gute Ausgangsbasis.

Der am Zug befindliche Spieler agiert in zwei Schritten:

1. Er erwirbt einen Spielstein und stellt ihn zu seinem Persönlichen Spielsteinvorrat vor seiner Barke.
2. Er legt einen oder mehrere seiner Spielsteine aus seinem Persönlichen Spielsteinvorrat in seiner Barke ab.

Der 2. Schritt ist optional.

Spielsteine kann der Spieler auf mehrere Arten erwerben:

A Kostenlos aus dem eigenen Vorratsstapel rechts von ihm. Dazu nimmt er einen der offen sichtbaren Steine an sich und stellt ihn in seinen Persönlichen Spielsteinvorrat.

B Durch Tauschhandel, Glücksspiel (Kugellauf in der Kugelbahn) oder Kampf (Ringwurf über den Obelisk) aus dem Vorratsstapel oder der Barke eines Mitspielers.

Der am Zug befindliche Spieler bietet zuerst Tauschhandel an. Geht der Mitspieler darauf ein, erhält der Spieler den gewünschten Stein und stellt ihn in seinen Persönlichen Spielsteinvorrat. Bei Ablehnung kann der Spieler den Mitspieler zum Glücksspiel und bei unentschieden ausgearangenen Glücksspiel danach zum Kampf auffordern.

Gewinnt er bei Glücksspiel oder Kampf, bekommt er den gewünschten Spielstein und behält seinen Einsatz aus Kauf- oder Tauschangebot. Den gewonnenen Spielstein stellt er in seinen Persönlichen Spielsteinvorrat.

Verliert er bei Glücksspiel oder Kampf, bekommt er den gewünschten Spielstein nicht und verliert obendrein seinen Einsatz aus Kauf- oder Tauschangebot.

Danach kann der am Zug befindliche Spieler einen oder mehrere Spielsteine aus seinem Persönlichen Spielsteinvorrat in die Barke ablegen.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Strategisch kann es sinnvoll sein, zuerst vier gleiche Steine zu sammeln und sie in einem Zug in der unteren Ebene der Barke abzulegen.

Ebenso sinnvoll kann es aber auch sein, mit der Belegung der unteren und der oberen Ebene der Barke gleichzeitig zu beginnen. Opfergaben in der unteren Barken-Ebene, die durch einen darüber liegenden Spielstein halb verdeckt sind, können von den Mitspielern nicht mehr erworben werden und sind somit geschützt.

Jeder Spieler darf einmal anstelle des Spielsteinerwerbs einen bis drei Spielsteine aus seinem Persönlichen Spielsteinvorrat mit der entsprechenden Anzahl aus seinem Vorratsstapel tauschen. Er nimmt bis zu drei der zuoberst liegenden Spielsteine aus dem Vorratsstapel und setzt die gleiche Anzahl aus seinem Persönlichen Spielsteinvorrat auf das leere Feld in seinem Vorratsstapel.

Spielende: Das Spiel endet, wenn einer der Mitspieler seine Barke vollständig beladen hat.

Gewinner: Der Spieler, der bei der anschließenden Abrechnung die meisten Punkte erzielt hat.

Erläuterung der Begriffe und Spielzüge

Abrechnung

In der unteren Ebene zählt jeder Spielstein entsprechend seiner Wertmarkierung. 10 bis 15 Punkte sind für die voll belegte untere Ebene zu bekommen.

In der oberen Ebene zählen die fünf Ablagepositionen von links nach rechts ein- bis fünf-fach. Ein Spielstein Wert 5 auf der linken Position zählt somit 5 Punkte, ebenso wie ein Spielstein Wert 1 auf der äußeren rechten Position. Theoretisch sind bei vollbelegter oberer Ebene somit zwischen minimal $1+2+3+4+5=15$ Punkte bis maximal $5+10+15+20+25=75$ Punkte zu erhalten.

Der Wert im Persönlichen Spielsteinvorrat verbliebener Spielsteine wird abgezogen, der Edelsteinschatz hinzugezählt.

Barke

Vor jedem Spieler befindet sich die Totenbarke des Pharaos (Vertiefung), die er mit den Opfergaben (Spielsteinen mit Motiven) befüllen muss. Die Barke nimmt in 2 übereinander angeordneten Ebenen insgesamt bis zu neun Spielsteine auf.

Barke beladen

Die untere Ebene der Barke ist mit vier Spielsteinen mit gleichen Symbolen aber unterschiedlichen Zahlenwerten, die obere Reihe mit fünf verschiedenen Symbolen zu beladen, die auch gleiche Zahlenwerte haben können.

Barke beladen (für Fortgeschrittene)

Beim Beladen der Barke ist die Gewichtsverteilung zu beachten, damit sie nicht umschlägt und sinkt. Sie muss entweder von beiden Seiten oder von der Mitte aus gleichmäßig beladen werden. Welche Variante genommen wird ist jedem Spieler selbst überlassen. Finden Sie heraus, welche Sammeltaktik in den beiden Fällen zum Erfolg führt.

Gewinner

ist, wer die meisten Punkte hat.

Glücksspiel (die Kugel rollen lassen)

die Kugel des Spielers trifft: den eigenen Gott	die Kugel des Mitspielers trifft: ihren eigenen Gott einen fremden Gott ein Zahlenfeld	Es gewinnt: niemand der Spieler der Spieler
einen fremden Gott	ihren eigenen Gott einen fremden Gott ein Zahlenfeld	der Mitspieler niemand niemand
ein Zahlenfeld	ihren eigenen Gott einen fremden Gott ein Zahlenfeld	der Mitspieler niemand die höhere Zahl

Kampf

Der Ring wird über den Obelisk geworfen. Wer bei drei Versuchen die meisten Treffer erzielt, gewinnt. Die Wurfentfernung sollte etwa 70 cm betragen.

Kugelbahn

In der Spielbrettmittle liegt die Kugelbahn. Acht Mulden dienen zur Aufnahme der rollenden Kugel. Vier Mulden sind mit I bis IIII beziffert und vier weitere, den Pharaonen auf dem Obelisk zugeordnete, sind unbeziffert. Die Mulde vor dem Obelisk gehört also zu dem Mitspieler, der diesem Pharaos gegenüber sitzt.

Obelisk

Auf dem Obelisk in der Spielfeldmitte ist auf jeder Seite ein ägyptischer Gott und darüber der Gruß "Willkommen!" in Hieroglyphenschrift dargestellt. Der Obelisk wird für die Kampfsimulation benötigt. Die Spieler versuchen beim Kampf um Spielsteine den Silberring über den Obelisk zu werfen.

Persönlicher Spielsteinvorrat

Direkt vor der Barke, aber außerhalb des Spielfeldes, stellt jeder Spieler seinen persönlichen Spielsteinvorrat so vor sich auf, dass die Opfergaben nur für ihn selbst sichtbar sind. Außerdem darf dieser Persönliche Spielsteinvorrat nicht von den Mitspielern angegriffen werden.

Zu Spielbeginn befindet sich im Persönlichen Spielsteinvorrat ein Spielstein. Im Laufe des Spiels darf dieser Vorrat nie mehr als 4 Spielsteine umfassen. Kommt ein fünfter hinzu muss in die Barke ausgelegt werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler seine Barke vollständig beladen hat. Die anderen Spieler dürfen ihre Barken noch mit den Spielsteinen aus ihrem Persönlichen Vorrat auffüllen. Sie dürfen keine neuen Spielsteine mehr aufnehmen, nicht mehr handeln, tauschen, spielen oder kämpfen.

Spielstein erwerben

1. aus dem rechts befindlichen Ablagefeld (eigener Vorratsstapel) entnehmen und so vor sich aufstellen, dass die Mitspieler das Symbol nicht sehen können
2. aus einem der Vorratsstapel der Mitspieler
- durch Tauschhandel. Mindestgebot: ein Edelstein oder ein Spielstein.
- durch Glücksspiel: Kugelauf
(Das Glücksspiel kann der Spieler fordern, wenn sein Mitspieler den Tauschhandel ablehnt.)
- durch Kampf: Ring werfen
(Den Kampf kann der Spieler fordern, wenn das Glücksspiel unentschieden ausging.)
3. Aus der Barke eines Mitspielers
- durch Tauschhandel. Mindestgebot: Edelsteine im Wert des Spielsteins oder
- ein oder mehrere Spielsteine im Wert des Spielsteins.
- durch Kampf: Ring werfen
(Den Kampf kann der Spieler fordern, wenn sein Mitspieler den Tauschhandel ablehnt.)

Nicht erlaubt ist der Spielsteinerwerb aus dem Persönlichen Spielsteinvorrat eines Mitspielers.

Spielstein in den Persönlichen Spielsteinvorrat stellen

Einen durch Tauschhandel, Spiel oder Kampf erworbenen Spielstein stellt der Spieler in der Regel in seinen Persönlichen Spielsteinvorrat vor sich ab. Er kann ihn anschließend sofort einzeln oder zusammen mit anderen Spielsteinen in seine Barke ablegen. Alternativ kann der erworbene Spielstein auch in den Vorratsstapel abgelegt werden. Risiko: Er ist dort durch die Mitspieler angreifbar.

Spielstein in die Barke ablegen

Jeder Spieler kann, sobald er am Zug ist, einen oder mehrere Spielsteine aus seinem Vorrat in die Barke ablegen, in die untere Ebene vier Steine mit gleichem Motiv (gleiche Opfergaben), in die obere Ebene fünf mit verschiedenen Motiven.

(Anmerkung: Bei nur zwei Spielern dürfen in der oberen Ebene auch doppelte Motive vorkommen.)

Achtung: Es ist nicht immer ratsam sich frühzeitig auf ein Motiv (Opfergabe) festzulegen.

Tauschhandel

In jedem Spielzug kann der Spieler einen Spielstein erwerben, z.B. durch Tauschhandel. Dazu macht er dem Mitspieler, dessen Spielstein (aus Vorratsstapel oder Barke) er erwerben will, ein entsprechendes Angebot an Spielsteinen und/oder Edelsteinen. Beim Erwerb aus einer gegnerischen Barke muss das Mindestgebot dem Wert des Spielsteins entsprechen.

Vorratsstapel

Der Spielsteinvorratsstapel jedes Mitspielers, zu Spielbeginn neun Spielsteine, befindet sich in der rechten Ablagefläche (Vertiefung in der Spielbrettflecke).



THETA
Sonderedite "Spiel 2007" Essen
limitierte Auflage/ 200 Exemplare

STONE © 2007

THETA-promotion, Falkhof & Sohre
oHG
D - 14532 Kleinmachow
Johannistisch 20

Homepage: www.theta.de
e-mail: info@theta.de