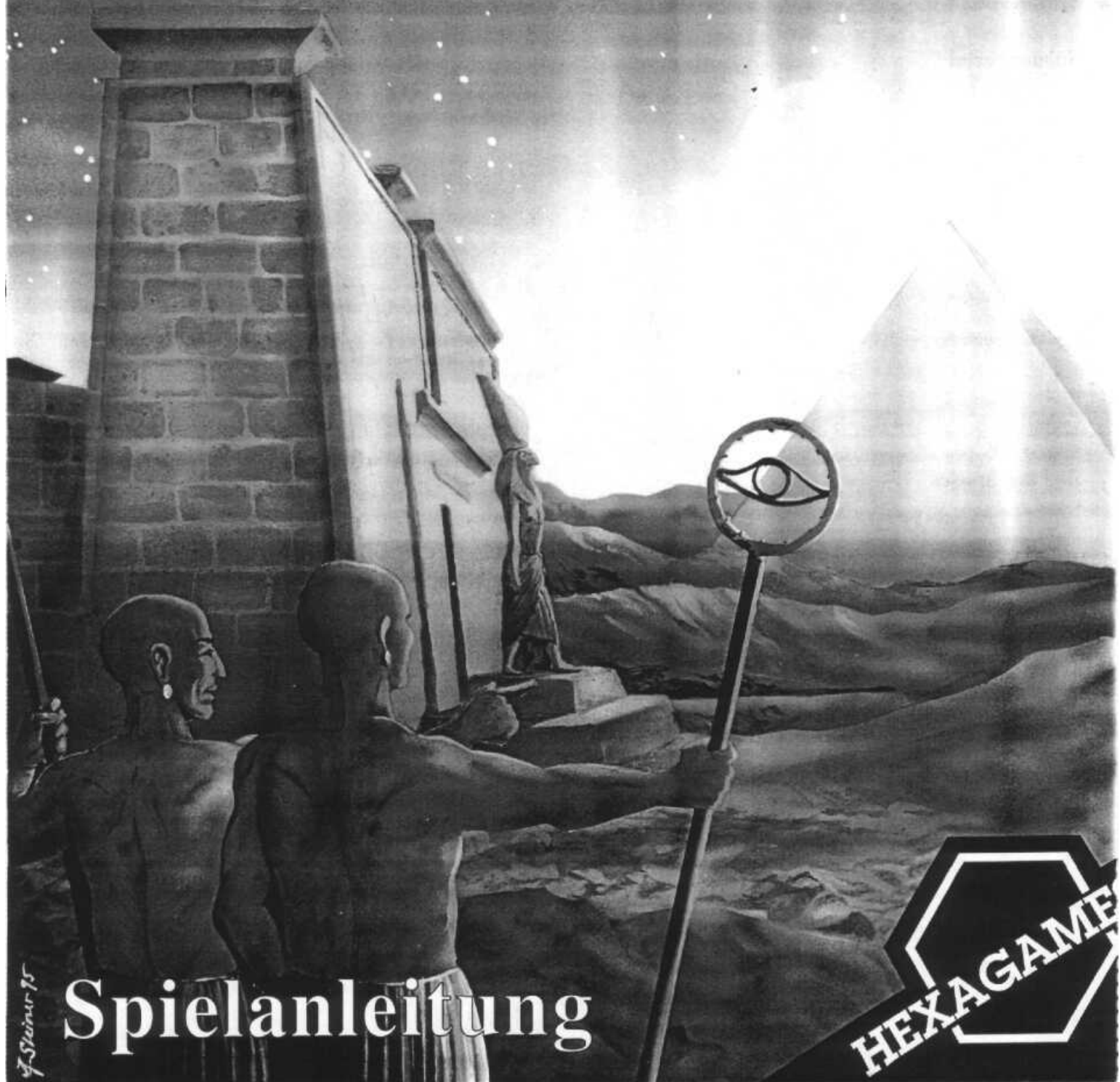


Osiris



Spielanleitung

HEXAGAME

Steiner 75

Wer erringt den Thron des Pharaos?

EIN SPIEL VON HARTMUT WITT UND ANDREAS STEINER
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 10 JAHREN.

1. Geschichte

Einst herrschte im Alten Ägypten Pharaos Tut-ken-Stich mit seinem Vasallen Sinhaue. Die beiden waren am Wohl ihres Volkes nicht sehr interessiert und entsprechend unbeliebt waren sie. Die Ägypter wandten sich mehr und mehr den Göttern zu und deshalb waren die zwölf Oberpriester, von denen jeder seiner Lieblings-Gottheit diente, im Volk sehr beliebt.

Schließlich hatten die Götter ein Einsehen: Pharaos Tut-ken-Stich kehrte heim zu den Göttern. Sein Grab, natürlich eine Pyramide, wird in diesen Tagen vollendet.

Wer wird der neue Pharaos? Nachkommen hat Pharaos Tut-ken-Stich nicht hinterlassen. Verwandte gibt es auch nicht (mehr). Die 12 Oberpriester, jeder in einer anderen Stadt zuhause, kommen zusammen, um das Problem mit den Göttern zu diskutieren. Ungebetener Gast bei diesem Treffen ist Sinhaue, der Vasall des alten Pharaos, auch er möchte auf den Thron.

Aber, wie das mit den Göttern so ist, besonders hilfreich sind sie nicht, und so beschließen die Oberpriester, sich selbst zu helfen: Einer von ihnen soll neuer Pharaos werden. Und falls keiner dieses Ziel erreicht, dann soll eben Sinhaue den Thron erhalten.

Und so soll die Entscheidung fallen: Der Oberpriester, der für seine Gottheit zuerst die Spitze der Pyramide erreicht, hat es in der Hand: Wer dieser Gottheit die meisten Anhänger zugeführt hat, wird Pharaos und gewinnt das Spiel. Oder macht Sinhaue das Rennen?

2. Spielmaterial

12	Oberpriester	
1	Pyramidenspitze	
13	Gottheiten	
24	Machtsteine	
20	Anhänger (in 4 Farben)	
2	Magnetplatten	
1	Spielanleitung	

Nehmen Sie zunächst eine beliebige Platte: Kleben Sie die 13 Magnetscheiben auf die Rückseiten der 13 Gottheiten. Nehmen Sie dann erst die zweite Platte. Kleben Sie 12 Magnetscheiben unter die 12 Oberpriester, die 13. Scheibe kleben Sie unter die Pyramidenspitze.

3. Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, zu gewinnen. Am einfachsten gewinnen Sie, wenn Sie einen Ihrer eigenen Oberpriester zur Pyramidenspitze bringen. Dann wissen Sie ganz sicher, welche Gottheit das höchste Ansehen genießt und können **vorher** Ihre eigenen Anhänger in den Tempel dieser Gottheit bringen.

4. Vorbereitung des Spieles

- Die 13 Scheiben mit den Gottheiten werden verdeckt gemischt.
- Alle 12 Oberpriester und die Pyramidenspitze werden auf den Scheiben befestigt. Somit ist jedem Oberpriester eine Gottheit, der er dient, zugeordnet. Die Scheiben bleiben verdeckt, so daß kein Spieler die Gottheiten kennt.
- Jeder Spieler wählt seine Farbe und erhält die entsprechenden Oberpriester. Jetzt darf jeder die Gottheiten ansehen, die mit seinen Oberpriestern verbunden sind.

Bei 4 Spielern: Jeder wählt eine Farbe (3 Oberpriester).

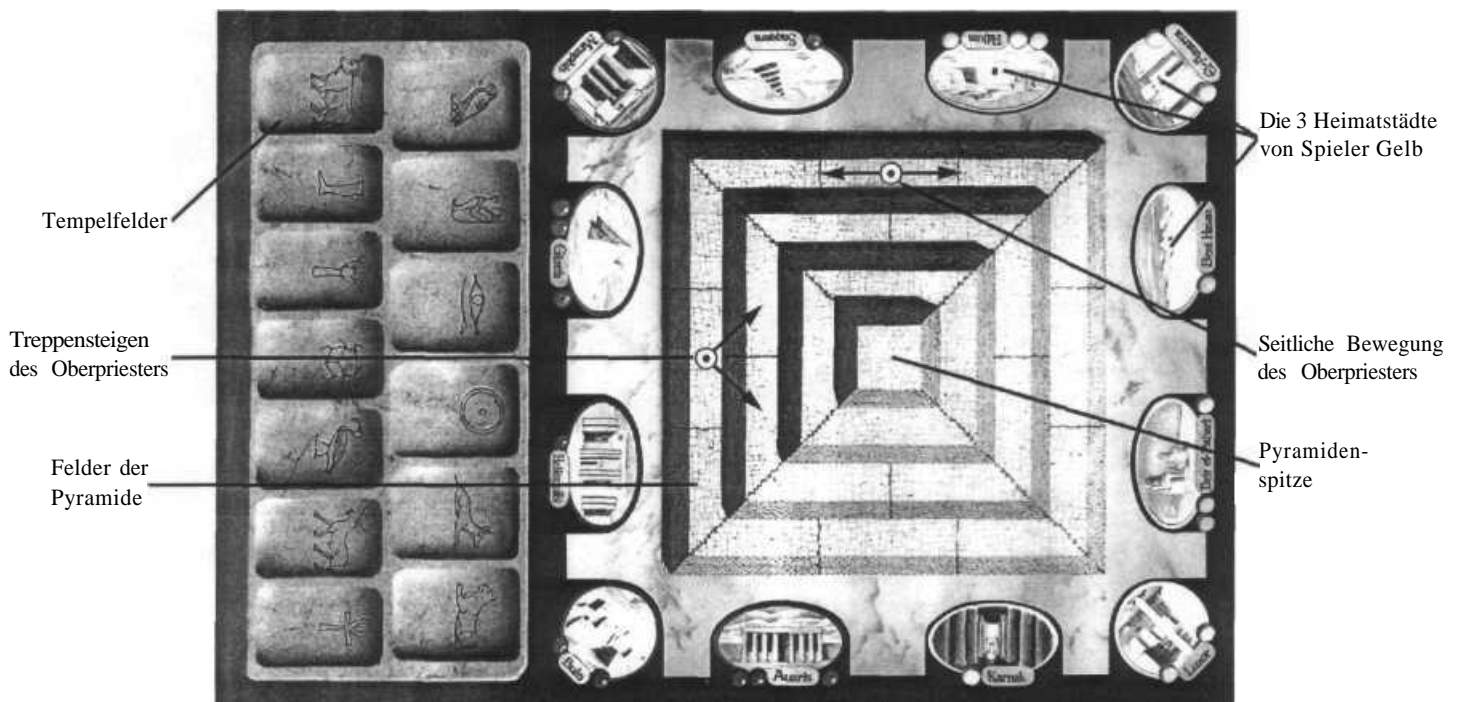
Bei 3 Spielern: Jeder wählt eine Farbe (3 Oberpriester).

Die gelben Oberpriester werden aus dem Spiel entfernt. Ihre Gottheiten werden abgenommen und auf die entsprechenden Tempelfelder gelegt. Sechs Machtsteine werden ebenfalls entfernt, genauso die 5 Anhänger in gelber Farbe.

Bei 2 Spielern: Jeder erhält zwei Farben (6 Oberpriester). Jeder Spieler führt die Farben, die sich diagonal gegenüberliegen.

- Jeder Spieler setzt seine Oberpriester mitsamt den Gottheiten darunter in seine drei Heimatstädte (mit gleichem Symbol).
- Jeder Spieler erhält 2 Machtsteine pro Oberpriester. Jeweils 2 Machtsteine werden in jede eigene Stadt gestellt, direkt neben den Oberpriester.
- Jeder Spieler erhält 5 Anhänger einer Farbe. Diese Anhänger werden sofort auf die Tempelfelder verteilt: Beige beginnt und setzt 1 Anhänger auf das Feld einer beliebigen Gottheit. Danach setzt sein linker Nachbar 1 Anhänger usw., bis alle Anhänger verteilt sind. Pro Gottheit sind jetzt nicht mehr als 3 Anhänger der gleichen Farbe erlaubt.
- Die Pyramidenspitze mit der Gottheit darunter wird auf das zentrale Feld gestellt.

Der Spieler mit den beigeen Oberpriestern beginnt. Nach Ende seines Zuges setzt der linke Nachbar das Spiel fort.



5. Der Spielablauf

Der "Zug" eines Spielers besteht immer aus drei Phasen:

- Zuerst muß ein eigener Oberpriester bewegt werden.
- Dann müssen die benutzten Machtsteine verteilt werden.
- Dann kann er seine Anhänger versetzen, muß aber nicht.

a) Ziehen eines Oberpriesters

Oberpriester ziehen immer mit ihren Gottheiten darunter. Ein Oberpriester darf nur bewegt werden, wenn er in seiner Heimatstadt über Machtsteine verfügt. Fremde Städte dürfen Oberpriester nicht betreten. Zwei Oberpriester auf einem Feld sind nur dann erlaubt, wenn geschlagen werden soll. Über Felder, auf denen andere Oberpriester stehen, darf nicht gezogen werden.

Machtsteine ermöglichen Bewegung:

- Ein einzelner Machtstein ermöglicht einen seitlichen Schritt. Damit kann ein Oberpriester einen Schritt zur Seite machen, nach rechts oder links auf ein benachbartes Feld.
- Zwei Machtsteine ermöglichen einen Stufenschritt. Damit kann ein Oberpriester die Pyramide hinauf- oder hinuntersteigen, auf die nächste Stufe nach oben oder unten.
- Wenn ein Oberpriester bewegt wird, muß er alle Machtsteine in seiner Stadt benutzen. Er muß also so viele Schritte machen, wie seine Machtsteine zulassen. *Ausnahme:* Der letzte, einzelne Machtstein eines Oberpriesters darf als Blockade eingesetzt werden.
- Zieht ein Oberpriester auf ein Feld, auf dem bereits ein fremder Oberpriester steht, wird geschlagen - sieh Kapitel unten.

Oberpriester auswählen und bewegen:

Ist ein Spieler an der Reihe, so wählt er zunächst den einen Oberpriester aus, den er bewegen will (pro Zug darf nur ein Oberpriester bewegt werden).

- Zu Beginn des Spieles verfügt jeder Oberpriester über 2 Machtsteine. Da das Betreten anderer Städte nicht erlaubt ist, muß der Oberpriester eine Stufe nach oben klettern. Das kostet ihn die 2 Machtsteine, die jetzt in seiner Heimatstadt stehen.
- Später im Spiel können Oberpriester natürlich über mehr als 2 Machtsteine verfügen und damit mehrere Schritte nacheinander machen. Zum Beispiel einen Schritt seitlich, dann eine Stufe nach oben und noch einen Schritt seitlich (4 Machtsteine benutzt).

Siehe Beispiel am Ende der Regeln!

b) Machtsteine verteilen

Hat ein Spieler seinen ausgewählten Oberpriester bewegt, nimmt er die benutzten (verbrauchten) Machtsteine aus der ansonsten leeren Heimatstadt auf und verteilt sie.

- Benutzte Machtsteine werden einzeln im Uhrzeigersinn auf andere Städte verteilt.
- Der erste Machtstein wird in die links benachbarte Stadt gesetzt, der zweite Machtstein wiederum in die Stadt links davon usw.
- Es darf keine Stadt übersprungen werden und in jede Stadt darf nur 1 Machtstein gelegt werden.

Blockaden:

Der letzte Machtstein eines Oberpriesters darf als Blockade eingesetzt werden; aber nur, wenn der Oberpriester vorher bewegt wurde. Der Spieler setzt diesen Machtstein auf ein beliebiges, leeres Feld der Pyramide.

- Eine Blockade darf nur entfernt werden, wenn ein Oberpriester von der Seite auf dieses Feld zieht.
- Der somit geräumte Blockadestein wird in die Heimatstadt des Oberpriesters gelegt, der die Blockade beseitigt hat. Geräumte Blockadesteine dürfen erst in der nächsten Runde "verteilt" oder eingesetzt werden.

c) Schlagen eines Oberpriesters

Betrifft ein Oberpriester - während oder am Ende seines Zuges - ein Feld, auf dem bereits der Oberpriester eines anderen Spielers steht, kommt es zum Kampf!

- Beide Spieler sehen sich die Gottheiten an, die sich unter dem beiden Kämpfenden befinden.
- Für jede der beiden Gottheiten wird gezählt, wie viele Anhänger jeder in seinem Tempel stehen hat. Die Farbe der Anhänger spielt dabei keine Rolle.
- Der Oberpriester mit den wenigsten Gottheiten ist geschlagen. Bei Gleichstand ist derjenige geschlagen, der nicht an der Reihe ist (also schon auf dem Feld stand).

Nach dem Kampf:

- Der Sieger dieses Kampfes kann, wenn er es möchte, die Gottheiten unter den beiden Kämpfern auslauschen.
 - Der geschlagene Oberpriester wird zurück in seine Heimatstadt gestellt.
Ist dies der Spieler am Zug, so verfällt seine eventuell noch übrige Bewegung.
 - Der siegreiche Oberpriester kann seinen Zug fortsetzen, falls er ihn für den Kampf unterbrochen hatte.
- Oberpriester eines Spielers können nicht gegeneinander kämpfen. Sie dürfen nicht einmal auf dem gleichen Feld stehen.

d) Setzen von Bevölkerungssteinen

Als letzte Aktion in seinem Zug kann ein Spieler einen seiner Anhänger versetzen. Der Spieler nimmt einen Anhänger seiner Farbe und setzt ihn auf ein beliebiges Tempelfeld. Die einzige Einschränkung: Auf einem Tempelfeld dürfen nicht mehr als 3 Anhänger der eigenen Farbe stehen.

6. Ende des Spieles

a) Ein Oberpriester erreicht die Pyramidenspitze!

Bringt ein Spieler einen seiner Oberpriester auf das mittlere Feld, räumt er die Pyramidenspitze weg und setzt seinen Oberpriester dort ab. Das Spiel wird sofort beendet.

- Der Oberpriester wird sofort zum neuen Pharao.
 - Die Gottheit unter dem neuen Pharao wird aufgedeckt.
 - Das Spiel gewinnt der Spieler, der die meisten seiner Anhänger im Tempel dieser Gottheit stehen hat. Bei Gleichstand entscheidet die Zugreihenfolge - von dem Spieler angefangen, der zuletzt an der Reihe war.
- Bei 2 Spielern werden die Anhänger der beiden Farben (rotbraun + braun; gelb + beige) addiert.

b) Die Pyramidenspitze ist vollständig blockiert!

Sind alle Felder rund um die Pyramidenspitze blockiert, wird das Spiel sofort beendet.

- Sinhaue, der Vasall, wird neuer Pharao.
- Die Gottheit unter der Pyramidenspitze wird aufgedeckt.
- Das Spiel gewinnt der Spieler, der die meisten seiner Anhänger im Tempel dieser Gottheit stehen hat. Bei Gleichstand entscheidet die Zugreihenfolge - von dem Spieler angefangen, der zuletzt an der Reihe war.
- Hat keiner der Spieler einen Anhänger im Tempel dieser Gottheit, so verliert derjenige, der den letzten Blockadestein gesetzt hat - er ganz allein.

7. Zusatz - Regeln

Die folgenden Sonderregeln können wahlweise verwendet werden:

- Erhält ein Oberpriester seinen 7. Machtstein (in seine Hauptstadt) gesetzt, so hat das eine Rebellion zur Folge: Alle 7 Machtsteine müssen sofort reihum verteilt werden, im Uhrzeigersinn, nach den obigen Regeln. Dieser Oberpriester kann also nicht bewegt werden.
- Kann ein Spieler überhaupt nicht ziehen, weil alle seine Oberpriester blockiert sind, so darf er eine beliebige Blockade wegnehmen und mit seinem Oberpriester von unten auf das freigewordene Feld ziehen. Dann kann der weggenommene Machtstein sofort für eine Bewegung eingesetzt werden.

Beispiel: Bewegung aus der Startposition

Beige beginnt. Der Oberpriester von Heliopolis erklimmt die erste Pyramidenstufe und verbraucht damit seine beiden Machtsteine. Diese beiden Machtsteine verteilt er reihum an Giseh und an Memphis. Rotbraun hat jetzt 3 Machtsteine auf Giseh und Memphis. auf Sakkara 2. Rotbraun zieht den Oberpriester von Giseh auf die erste Pyramidenstufe, den Übrigen, 3. Machtstein setzt er als Blockade auf ein freies Feld. Seine beiden benutzten Machtsteine verteilt er nach Memphis (jetzt 4 Machtsteine) und Sakkara (3 Machtsteine). Nun ist Gelb an der Reihe und danach folgt dann Braun.

HEXAGAMES®

©Verlag BOB Marketing & Sales GmbH, 1995