



EINFACH GÖTTLICH UND SONST NICHTS

Isis war die beliebteste aller ägyptischen Göttinnen, Sie besaß große magische Kräfte und wurde vor allem wegen ihrer hingebenden Gattentreue und aufopfernden Kindesliebe verehrt.

Osiris, ihr Gatte und Bruder, regierte die Welt weise und gerecht und wurde der größte Wohltäter der Menschheit. Das göttliche Paar verbreitete Gesittung unter den Menschen und machte das Leben schöner.

Seth aber, der seinem Bruder den Thron nicht gönnte, tötete Osiris und ließ die zerstückelte Leiche verstreuen. Unter vielen Mühen suchte die treue Gattin die Teile zusammen und Anubis half ihr, die Überreste zusammensetzen und einzubalsamieren.

Durch zauberkräftige Sprüche und durch die Macht ihrer Liebe konnte Isis die Leiche schließlich wieder **zum** Leben erwecken.

Allen Sterblichen war damit die Hoffnung gegeben, den Tod durch die Liebe zu überwinden um ewiges Fortleben zu erlangen.

Von den vielen Erscheinungsformen der Isis ist die wohl bekannteste die mütterliche Darstellung mit dem Gotteskind Horus auf dem Schoß, so wie sie noch heute in der christlichen Maria mit dem Jesuskind fortlebt.

Isis wurde weit über die Grenzen Ägyptens hinaus, in der hellenistischen Welt und im gesamten Römischen Imperium, rheinabwärts bis nach Köln, hoch verehrt.

Der Isis-Kult hatte seine Ursprünge bereits 3.000 Jahre vor Christus und überdauerte bis in das 6. Jahrhundert nach der Zeitenwende.

Horst Alexander Renz
Autor des Brettspiels ISIS

Vorbemerkung

Das nach einer altägyptischen Grabmalerei aus dem Jahr 1250 v. Chr. entwickelte Brettspiel ISIS ist ein ungemein variationsreiches Strategiespiel für 2, für 3 oder für 4 Spieler ab 10 Jahren.

Ziel des Spiels ist es, aus der Unterwelt heraus den Irdischen Bereich zu durchwandern, die Himmlischen Gefilde zu erreichen und dort einen neutralen Spielstein in einen persönlichen Spielstein umzuwandeln. Gewinner der Spielpartie ist, wer als erster seinen persönlichen Spielstein auf einen der beiden ISIS-Throne plazieren kann.

Der Spielmechanismus des Brettspiels ISIS ermöglicht auf raffinierte Weise, eigene Strategien zu entwickeln und gleichzeitig die Strategien des Gegenspielers bzw. der Gegenspieler zu durchkreuzen.

So kann man beispielsweise immer wieder die Schrittzahl der Spielsteine verändern oder auch Spielsteine einsperren und diese dadurch zu ihrem Ausgangspunkt, also zurück in die Unterwelt, schicken.

Das Spielbrett

Das Spielbrett ist in drei Hauptbereiche eingeteilt, in

- die Unterwelt (Großfeld 0), in
- den Irdischen Bereich (Felder 1 bis 38), mit den beiden Zugängen (Felder 1 und 2) und den beiden Ausgängen (Felder 16 und 17) und in
- die Himmlischen Gefilde (Felder 39 bis 50), mit den beiden ISIS-Thronen (Felder 44 und 45).

1	3	5	7	9	11	13	15	19	23	27	31	35	39	43	47
0							16	20	24	28	32	36	HIMMLISCHE		
UNTERWELT							IRDISCHER						T T T T T T T T T T		
							17	21	25	29	33	37	40	44	48
							BEREICH						41	45	49
													42	46	50
2	4	6	8	10	12	14	18	22	26	30	34	38	GEFILDE		
													43	47	51

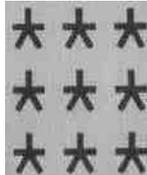
Spielbrett mit

*Unterwelt,
Irdischer Bereich und
Himmlische Gefilde*

Die Symbole auf dem Spielbrett sind altägyptische Hieroglyphen und bedeuten im einzelnen



gehen, kommen



Sterne, Himmel



Thron, Zeichen der Isis

Spielsteine

Gespielt wird grundsätzlich immer mit allen 7 Spielsteinen, gleichgültig ob sich 2 Spieler, 3 Spieler oder 4 Spieler an der Spielpartie beteiligen. Die Spielsteine haben eine doppelte Bedeutung,

-  mit der bedruckten Seite nach unten stellen sie altägyptische Lotusbündel-Kapitelle dar und gelten im Spiel als neutrale Spielsteine,
-  mit der bedruckten Seite nach oben stellen sie altägyptische Kanopen dar und gelten im Spiel als persönliche Spielsteine

Neutrale Spielsteine dürfen von allen Spielern bewegt werden, persönliche Spielsteine jedoch nur von dem entsprechenden Spieler

Die aufgedruckten Symbole stellen altägyptische Amulette dar und bedeuten im einzelnen



Anch-Kreuz
Symbol für
Glück und
langes Leben



Was-Szepter
Symbol für
dauerhaftes
Glück



Djed-Pfeiler
Symbol für
Beständigkeit
und Ausdauer



Skarabäus
Symbol der
Wieder-
geburt



Papyrusstengel
Symbol der
Fortdauer
des Lebens



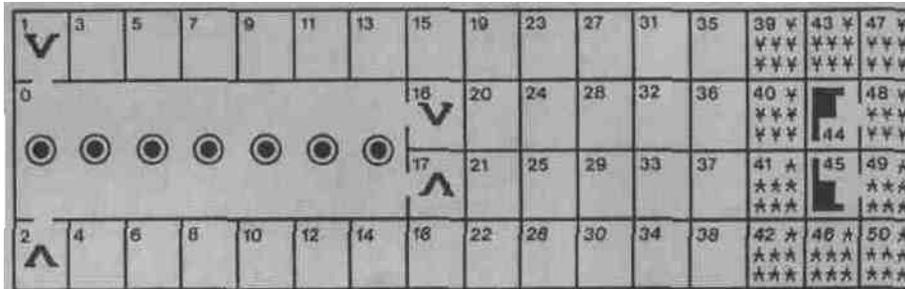
Udjad-Auge
Symbol der
göttlichen
Gnade



Isis-Knoten
Symbol der
göttlichen
Liebe

Spielbeginn

Bei Spielbeginn werden alle 7 Spielsteine als neutrale Spielsteine, also mit der bedruckten Seite nach unten, in die Unterwelt gesetzt. Der Eröffnungsspieler wird durch Losentscheid ermittelt



Grundaufstellung

alle 7 Spielsteine
als neutrale Spielsteine
in der Unterwelt

Bewegen der Spielsteine

Die Spieler müssen abwechselnd bzw. reihum im Uhrzeigersinn in jedem Spielzug einen Spielstein bewegen.

Bewegt werden dürfen

- der eigene persönliche Spielstein oder
- ein beliebiger neutraler Spielstein (Ausnahme siehe unten).

Nicht bewegt werden dürfen

- der persönliche Spielstein des Gegenspielers bzw. die persönlichen Spielsteine der Gegenspieler und
- der neutrale Spielstein der vom Gegenspieler bzw. vom letzten Gegenspieler im unmittelbar vorangegangenen Spielzug bewegt worden ist.

Bei Spielpartien mit mehreren Spielern kann es in besonderen Fällen vorkommen, daß ein Spieler keinen Spielstein bewegen kann. In diesem Fall muß der blockierte Spieler eine oder ggf. auch mehrere Runden aussetzen.

Bewegungsschritte

Wieviel Schritte, also wieviel Felder weit, ein Spielstein innerhalb eines Spielzuges bewegt werden muß, wird durch die jeweilige Anzahl der Spielsteine bestimmt, die zum Zeitpunkt des Spielzuges gerade „nicht im Spiel" bzw „im Spiel" sind.

„Nicht **im** Spiel" sind alle Spielsteine, die sich in der Unterwelt befinden. Soll also ein Spielstein aus der Unterwelt heraus in den Irdischen Bereich bewegt werden, so ist er soviel Felder weit zu führen, wieviel Spielsteine sich gerade in der Unterwelt befinden.

„**Im Spiel**" sind alle Spielsteine, die sich im Irdischen Bereich und in den Himmlischen Gefilden befinden. Soll also ein Spielstein im Irdischen Bereich oder in den Himmlischen Gefilden bewegt werden, so ist er soviel Felder weit zu führen, wieviel Spielsteine sich gerade im Irdischen Bereich und in den Himmlischen Gefilden befinden.

1	3	5	7	9	11	13	15	19	23	27	31	35	39 ♀	43 ♀	47 ♀
0							16	20	24	28	32	36	40 ♀	44 ♀	48 ♀
							17	21	25	29	33	37	41 ★	45 ★	49 ★
2	4	6	8	10	12	14	18	22	26	30	34	38	42 ★	46 ★	50 ★

Beispiele Bewegungsschritte

In der Unterwelt befinden sich 2 Spielsteine. Die Spielsteine auf Großfeld o müssen somit 2 Felder weit in den Irdischen Bereich hineinbewegt werden. Im Irdischen Bereich und in den Himmlischen Gefilden befinden sich zusammen 5 Spielsteine.

Die Spielsteine auf den Feldern 11, 22, 32, 41 und 47 müssen somit 5 Felder weit bewegt werden.

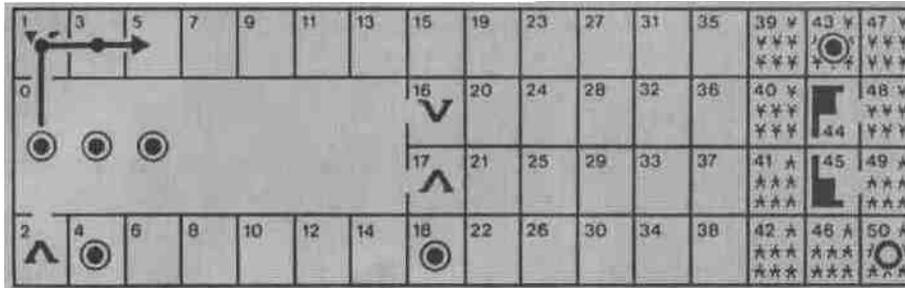
Bewegungsrichtungen

Grundsätzlich kann ein Spielstein innerhalb eines Spielzuges geradlinig, oder beliebig oft abgewinkelt, über und auf jedes unbesetzte Feld gezogen werden. Der Spielstein darf jedoch nur waagrecht und senkrecht, also nicht diagonal, bewegt werden und so zu führen, daß innerhalb eines Spielzuges kein Feld mehr als einmal benutzt wird.

Das Überspringen und das Schlagen von Spielsteinen ist nicht erlaubt.

Von der Unterwelt in den Irdischen Bereich

Spielsteine die sich in der Unterwelt befinden, dürfen nur über die beiden Zugänge (Felder 1 und 2) in den Irdischen Bereich hineingeführt werden. Bei Spielbeginn (alle 7 Spielsteine in der Unterwelt) zieht somit der 1. Spieler einen Spielstein von Großfeld o auf Feld 13 oder 14, der 2. Spieler dann auf Feld 11 oder 12.

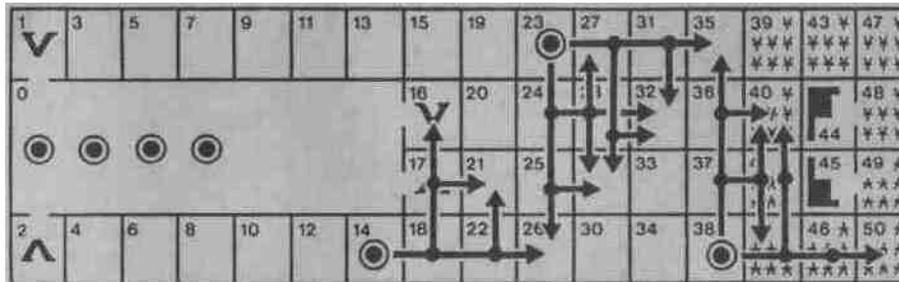


Beispiel Bewegungsmöglichkeiten von der Unterwelt in den Irdischen Bereich

Ein Spielstein von Großfeld o kann auf Feld 5 gezogen werden. Die zweite Möglichkeit, einen Spielstein von Großfeld o auf Feld 6 zu ziehen, ist hier durch den Spielstein auf Feld 4 verhindert.

Im Irdischen Bereich

Spielsteine die sich im Irdischen Bereich befinden, dürfen generell nur vorwärts in Richtung auf die Himmlischen Gefilde zu, oder quer zu dieser Richtung bewegt werden. Rückwärts in Richtung auf die Unterwelt zu, darf ein Spielstein nur unter besonderen Bedingungen bewegt werden (siehe nächste Seite). Das Überwechseln vom Irdischen Bereich in die Himmlischen Gefilde ist an jeder beliebigen Stelle (Felder 39, 40, 41 und 42) erlaubt.



Beispiele Bewegungsmöglichkeiten im Irdischen Bereich

Der Spielstein von Feld 14 kann auf Feld 16, 21 oder 26 gezogen werden. Der Spielstein von Feld 23 kann auf Feld 26, 27, 29, 32, oder 35 gezogen werden. Der Spielstein von Feld 38 kann auf Feld 35, 40, 42 oder 50 gezogen werden.

Vom Irdischen Bereich In die Unterwelt

Spielsteine die sich im Irdischen Bereich befinden, dürfen in die Unterwelt gezogen und damit „aus dem Spiel“ gebracht werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind

- der Gegenspieler bzw. mindestens einer der Gegenspieler muß bereits einen persönlichen Spielstein im Spiel haben,
- der zu bewegende Spielstein muß ein neutraler Spielstein oder der eigene persönliche Spielstein sein,
- die Bewegungsrichtung des Spielsteins darf nur in Richtung auf die Unterwelt zu, oder quer zu dieser Richtung, erfolgen,
- der Spielzug muß über einen der beiden Ausgänge (Felder 16 und 17) geführt werden und entsprechend den vorgegebenen Schritten genau in der Unterwelt enden.

1	3	5	7	9	11	13	15	19	23	27	31	35	39 ♡	43 ♡	47 ♡
0							16	20	24	28	32	36	40 ♡	44 ♡	48 ♡
2	4	6	8	10	12	14	18	22	26	30	34	38	42 ♡	46 ♡	50 ♡

Beispiel Bewegungsmöglichkeiten vom Irdischen Bereich in die Unterwelt

Ein Spielstein von Feld 22, 27 oder 33 kann auf Großfeld 0 gezogen werden.

Wird ein neutraler Spielstein in die Unterwelt gezogen, so gilt das Bewegungsverbot für den zuletzt bewegten neutralen Spielstein auch für die anderen gerade in der Unterwelt vorhandenen Spielsteine, d.h. der nächste Spieler darf im unmittelbar darauffolgenden Spielzug keinen neutralen Spielstein aus der Unterwelt herausbewegen.

Wird jedoch ein persönlicher Spielstein in die Unterwelt gezogen, so gilt das Bewegungsverbot für die anderen gerade in der Unterwelt vorhandenen neutralen Spielsteine selbstverständlich nicht.

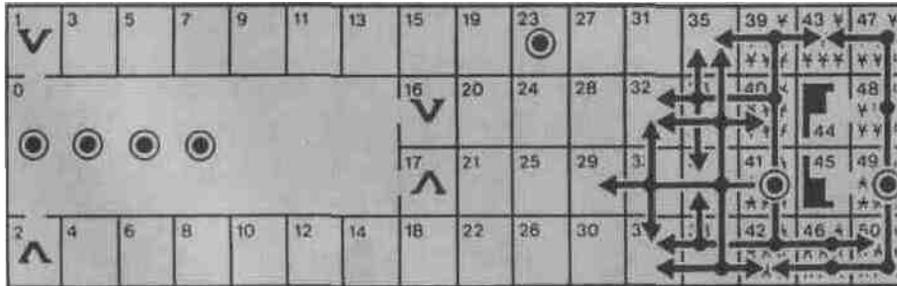
In den Himmlischen Gefilden

Spielsteine die sich in den Himmlischen Gefilden befinden, dürfen sowohl vorwärts wie auch rückwärts und quer dazu bewegt werden.

Innerhalb eines Spielzuges ist es somit möglich, einen Spielstein in den Irdischen Bereich hinein und auch wieder zurück in die Himmlischen Gefilde zu ziehen.

Die Bewegungsfreiheit der Spielsteine innerhalb der Himmlischen Gefilde ist jedoch in anderer Hinsicht eingeschränkt.

Da die beiden ISIS-Throne nur von vorne, d. h. das Thron-Feld 44 nur über Feld 48 und das Thron-Feld 45 nur über Feld 49, betreten werden dürfen, bilden die beiden Thron-Felder an ihren anderen drei Seiten unüber tretbare Barrieren. Um beispielsweise einen Spielstein von Feld 41 in die Nähe der ISIS-Throne zu bringen, muß der Spielstein um die Thron-Felder herum, also über die Felder 40, 39 und 43 oder über die Felder 42, 46 und 50, geführt werden. Sinngemäß ist für einen Spielstein, der in der Gegenrichtung bewegt werden soll, das Umfahren der Thron-Felder genauso zwingend.



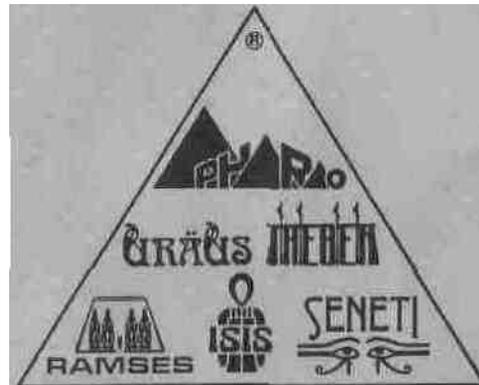
Beispiele Bewegungsmöglichkeiten in den Himmlichen Gefilden

*Ein Spielstein von Feld 41 kann auf Feld 29, 32, 34, 35, 37, 40, 42, 43 oder 50 gezogen werden.
Der Spielstein von Feld 49 kann auf Feld 42 oder 43 gezogen werden.*

Umwandeln eines neutralen Spielsteins in einen persönlichen Spielstein

Innerhalb der Himmlichen Gefilde kann ein Spieler zu dem ihm günstig erscheinenden Zeitpunkt einen beliebigen neutralen Spielstein (bedruckte Seite nach unten) durch Umdrehen zu seinem persönlichen Spielstein (bedruckte Seite nach oben) machen. Dabei ist folgendes zu beachten

- der neutrale Spielstein der umgedreht werden soll, darf vom Gegenspieler bzw. vom letzten Gegenspieler im vorangegangenen Spielzug nicht bewegt worden sein,
- zum Zeitpunkt der Umwandlung muß sich innerhalb der Himmlichen Gefilden außer dem umzudrehenden neutralen Spielstein mindestens noch ein weiterer neutraler oder persönlicher Spielstein befinden,
- das Umdrehen gilt als kompletter Spielzug, d. h. der persönliche Spielstein darf erst im nächsten Spielzug erstmals bewegt werden,
- jeder Spieler darf innerhalb einer Spielpartie nur einen einzigen Spielstein umwandeln. Der einmal gewählte persönliche Spielstein bleibt dem entsprechenden Spieler folglich bis zum Ende der Spielpartie zugeordnet, auch dann, wenn der persönliche Spielstein beispielsweise in die Unterwelt geschickt wird (siehe hierzu nächste Seite).



PHARAO-Brettspiele • Postfach 500 501 • D-80975 München