

Ein Original PHARAO-Brettspiel



STRATEGIE UND ZUFALL

Das Brettspiel war im Alten Ägypten mehr als nur Zeitvertreib. Es stand als Symbol für den Widerstreit von Gut und Böse. Der Sieger im Spiel hatte die Gefahren für Lebende und Tote überwunden und konnte getrost in die Zukunft blicken.

Der hohe Symbolwert des Brettspiels im Alten Ägypten läßt sich von 3.000 v. Chr. bis in die römische Kaiserzeit verfolgen. Selbst Könige und Königinnen werden beim Brettspiel abgebildet. Im Grabschatz des Tutanchamun fanden sich mehrere dieser Spiele. In verschiedenen religiösen Texten hat das Brettspiel seinen festen Platz.

Im Brettspiel eröffnen sich vielfältige Aspekte altägyptischen Lebens und sicherlich ist es reizvoll, durch die aktive Beteiligung am Spielverlauf ein Stückchen antike Realität nachzuerleben.

Das Brettspiel PHARAO orientiert sich in seiner Gestaltung am Vorbild des Senet-Spiels aus dem Mittleren und Neuen Reich. Bei den Spielregeln geht es eigene Wege, da die altägyptischen Regeln des Spiels bis heute nicht völlig geklärt sind.

PHARAO scheint mir geeignet, das Alte Ägypten spielerisch zu erleben und damit einen ungezwungenen Zugang zu dieser alten Kultur zu gewinnen.

Prof. Dr. Dietrich Wildung
Leitender Direktor
der Ägyptischen Museen
zu Berlin

Vorbemerkung

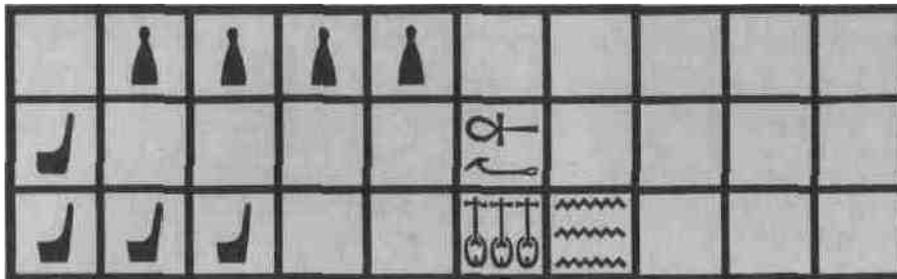
Das Brettspiel PHARAO ist ein Strategie- und Würfelspiel für 2 Spieler ab 7 Jahren. Ziel des Spiels ist es, den Gegner ins Wasser zu treiben, ihn einzusperrern, oder aber mit dem letzten Spielstein das Glücksfeld zu erreichen. Die beiden Spieler repräsentieren im Spiel die beiden altägyptischen Landesteile Oberägypten und Unterägypten.

Zum Brettspiel PHARAO gehören

- 1 Spielbrett mit 30 Spielfeldern, von denen 3 Felder mit Hieroglyphen beschriftet sind,
- 4 weiße Spielsteine in Form der Oberägyptischen Krone für den Spieler Oberägypten,
- 4 schwarze Spielsteine in Form der Unterägyptischen Krone für den Spieler Unterägypten,
- 2 weiße Spielwürfel für den Spieler Oberägypten und 2 schwarze Spielwürfel für den Spieler Unterägypten.

Spielbeginn

Bei Spielbeginn werden die acht Spielsteine in ihrer Grundstellung auf das Spielbrett gesetzt.



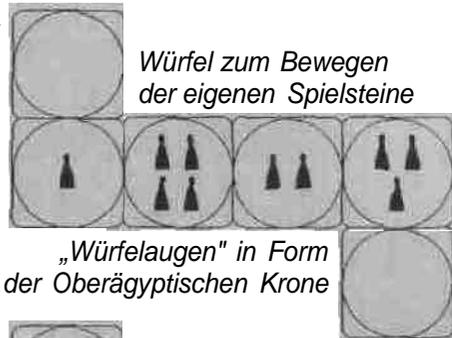
**Grundstellung
der Spielsteine**

Danach wird die Rollenverteilung der beiden Spieler ausgelost, welcher Spieler also welchen Landesteil repräsentiert. Bei mehreren Spielpartien muß dann jeweils die Farbe gewechselt werden.

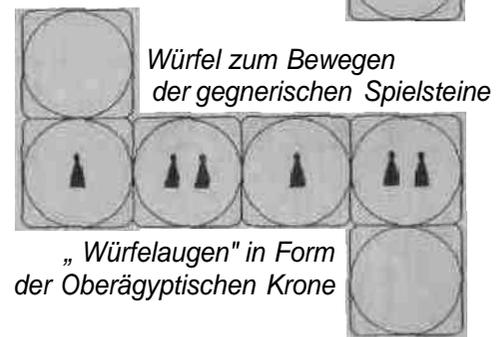
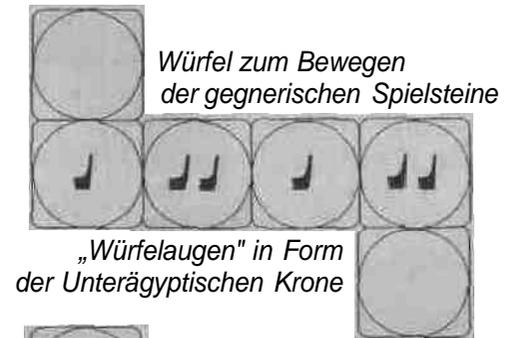
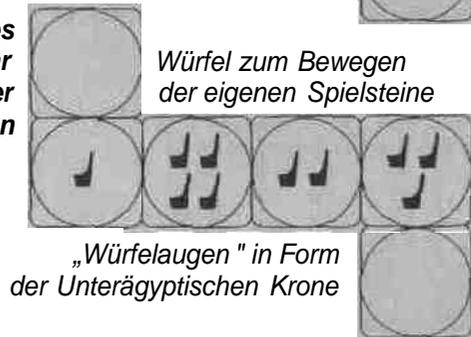
Würfeln

Die jedem Spieler zugeordneten zwei Würfel sind von unterschiedlicher Bedeutung, zum Bewegen der eigenen und zum Bewegen der gegnerischen Spielsteine. Entsprechend dieser Festlegung sind deshalb die „Würfelaugen“ in den Formen der eigenen bzw. gegnerischen Spielsteine dargestellt.

**weißes Würfelpaar
für den Spieler
Oberägypten**



**schwarzes
Würfelpaar
für den Spieler
Unterägypten**



Es wird immer abwechselnd gewürfelt und zwar mit beiden Würfeln gleichzeitig.
Der Spieler Unterägypten (schwarz) würfelt als erster.

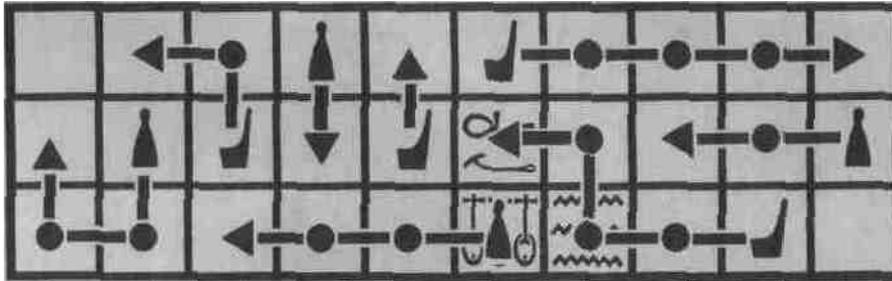
Spielzüge

Nach jedem Würfeln muß grundsätzlich entsprechend den geworfenen „Würfelaugen“

- zuerst ein beliebiger eigener Spielstein und
- danach ein beliebiger gegnerischer Spielstein bewegt werden.

Jeder Spielzug kann in beliebiger Richtung, geradlinig oder abgewinkelt, über und auf jedes unbesetzte Spielfeld, einschließlich der Hieroglyphen-Felder, geführt werden.

Innerhalb eines Spielzuges darf dabei kein Spielfeld mehr als einmal benutzt werden. Diagonale Spielzüge sind nicht erlaubt, durch entsprechend abgewinkeltes Ziehen jedoch indirekt möglich.



**Beispiele
für Spielzüge**

Eine Aufteilung der „Würfelaugen“ auf mehrere Spielsteine ist unzulässig, ebenso das Überspringen oder Schlagen von eigenen oder gegnerischen Spielsteinen.

Hieroglyphen-Felder

Auf dem Spielbrett sind drei Felder mit altägyptischen Hieroglyphen besonders gekennzeichnet.



Wasser-Feld

Darstellung: drei Wasserlinien

Übersetzung: „Wasser“

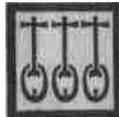
Das „Wasser-Feld“ ist während des gesamten Spielverlaufs von zentraler Bedeutung. Der Spieler, der einen gegnerischen Spielstein auf das „Wasser-Feld“ ziehen kann, hat diesen gewissermaßen „in die Fluten des Nil gestoßen“.

Gelingt es dem Gegner nicht, den Spielstein wieder aus dem „Wasser“ herauszuziehen, so ist dieser für ihn verloren und wird aus dem Spiel genommen.

Eine wesentliche Taktik muß es also sein, die gegnerischen Spielsteine möglichst nahe an das „Wasser-Feld“ heranzuführen, die eigenen Spielsteine aber davon fernzuhalten.

Grundsätzlich besteht jedoch keine Verpflichtung, den Gegner in das „Wasser“ zu stoßen, was besonders in der Endphase einer Spielpartie gegebenenfalls von Vorteil sein kann.

Einen eigenen Spielstein in das „Wasser-Feld“ zu ziehen ist nicht erlaubt, es sei denn, eine besondere Spielsituation läßt keinen anderen Spielzug zu.



Rettungs-Feld

Darstellung: dreimal Herz mit Luftröhre

Übersetzung: „schön (sein), gut“

Das „Rettungs-Feld“ ist dann von Bedeutung, wenn ein Spielstein in das „Wasser-Feld“ gezogen wurde.

Gelingt es dem so bedrängten Spieler, mit seinem nächsten Spielzug einen anderen eigenen Spielstein auf das „Rettungs-Feld“ zu ziehen, oder hält dieser Spieler das „Rettungs-Feld“ bereits besetzt, so kann er den „vom Ertrinken bedrohten“ Spielstein drei Spielfelder weit aus dem „Wasser-Feld“ herausziehen.

In diesem Fall muß der bedrängte Spieler folgende vorgegebene Spielzugfolge einhalten und nach dieser

- zuerst den „Würfelaugen“ entsprechend einen eigenen Spielstein auf das „Rettungs-Feld“ ziehen,
- danach den gefährdeten eigenen Spielstein 3 Schritte weit aus dem „Wasser-Feld“ herausziehen, und
- schließlich den „Würfelaugen“ entsprechend einen gegnerischen Spielstein bewegen.

Beim Besetzen des „Rettungs-Feldes“ ist im übrigen zu bedenken, daß der rettende Spielstein sich in Gefahr begibt, ebenfalls in das „Wasser“ gestoßen zu werden.

Gelingt es dem bedrängten Spieler jedoch nicht, das „Rettungs-Feld“ zu erreichen oder verzichtet er aus taktischen Gründen auf eine Rettung, so muß er

- zuerst den „in das Wasser gestoßenen“ Spielstein aus dem Spiel nehmen,
- danach den „Würfelaugen“ entsprechend einen eigenen Spielstein bewegen, und
- schließlich den „Würfelaugen“ entsprechend einen gegnerischen Spielstein bewegen.



Glücks-Feld

Darstellung: Henkelkreuz und Zeppter mit Kopf eines Tieres

Übersetzung: „Leben“ und „Glück“

Das „Glücks-Feld“ ist erst in der Endphase einer Spielpartie von Bedeutung. Hat ein Spieler nur noch einen einzigen Spielstein im Spiel, so kann er die Spielpartie noch gewinnen, nämlich dann, wenn er mit diesem letzten Spielstein das „Glücks-Feld“ erreicht, gleichgültig wieviel gegnerische Spielsteine zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel sind.

Um dies zu verhindern, kann der Gegner natürlich auch selbst das „Glücks-Feld“ besetzen, muß dabei aber bedenken, daß er sich in die Nähe des „Wassers“ begibt und damit Gefahr läuft, diesen Spielstein zu verlieren.

Einsperren

Eine besonders effektive und oftmals überraschende Spieltaktik besteht darin, den Gegner einzusperren. Eingesperrt ist, wer keinen eigenen oder gegnerischen Spielstein mehr bewegen kann.

Da diese Regel selbstverständlich für beide Spieler gilt, muß der Einsperrende darauf achten, daß er sich bei Anwendung der Einsperrtaktik nicht selbst bewegungsunfähig macht. Das kann beispielsweise der Fall sein, wenn der Gegner mit beiden Würfeln jeweils eine Null wirft und danach der Einsperrende für die eigenen Spielsteine ebenfalls eine Null, für die gegnerischen Spielsteine aber eine Eins oder Zwei wirft und damit den Spielzug nicht ausführen kann.

Spielende

Sieger der Spielpartie und damit „Pharao von Ober- und Unterägypten“ ist derjenige Spieler, der entweder

- alle vier gegnerischen Spielsteine über das „Wasser-Feld“ aus dem Spiel gebracht hat, oder
- mit seinem letzten Spielstein das „Glücks-Feld“ erreicht hat, oder
- den Gegner eingesperrt hat, bzw. wenn der Gegner keinen eigenen oder gegnerischen Spielstein mehr bewegen kann.

