

Ein Original PHARAO-Brettspiel

URÄUS[®]

Schlagabtausch mit Schlangenlist

Die Uräusschlange galt im alten Ägypten zu allen Zeiten als königliches Abzeichen, das von den Pharaonen an der Stirn getragen wurde.

Die Bezeichnung „Uräus“ ist die latinisierte Form des griechischen „Uraios“, das von dem altägyptischen Ausdruck „Jaret“, „die sich Aufbäumende“, stammt. Dahinter steht die Vorstellung einer wütenden Kobra, die Feuer spuckend die Feinde des Pharaos vernichtet.

Das Schlangenspiel war in Ägypten bereits um 3.000 v. Chr. weit verbreitet. Der Gang und der Sinn des Spiels, das schon die Götter Horus und Seth einst gespielt haben sollen, verloren sich jedoch im Dunkel der Jahrtausende.

Mit dem Brettspiel URÄUS soll nun dieses uralte Spielvergnügen wieder zu neuem Leben erweckt werden.

Als Vorlage dazu diente eines der bekanntesten Schlangenspiele aus der Zeit um 2.600 v. Chr., das sich heute im Fitzwilliam Museum Cambridge befindet.

Dieses Spiel hat vom Startfeld bis zum Zielfeld insgesamt 124 Spielfelder. Halbiert man diese Zahl, so ergibt das 62 Spielfelder, die Zahl also, die in Europa seit dem 14. Jh. bei allen Schlangen- und Gänsepielen bis in unsere Zeit hinein verwendet wurde.

Darüber hinaus entstanden aus den ursprünglich 5 besonders gekennzeichneten Spielfeldern bei all diesen „Nachfolgespielen“ immer mehr Ereignisfelder, zuerst 19, dann 20, 21, 23, 24 und schließlich sogar 30 Ereignisfelder.

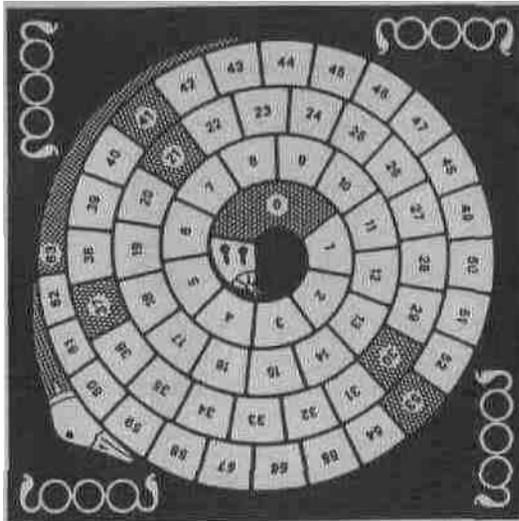
Das Brettspiel URÄUS orientiert sich jetzt wieder am Original und ist damit das erste Schlangenspiel seit der Zeit der Pharaonen, das allein mit den klassischen 5 besonders gekennzeichneten Spielfeldern auskommt.

Vorbemerkung

Das altägyptische Brettspiel URÄUS ist ein ungemein dynamischer Würfelspaß für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren. Die Spielregeln erlauben eine Fülle raffinierter und hinterlistiger Spielzüge. So kann man beispielsweise die Zugrichtung der Spielsteine immer wieder verändern, Spielsteine überspringen, besetzen, schlagen, vertreiben, blockieren. Ziel des Spiels ist es, die eigenen 3 Spielsteine auf der URÄUS-Schlange vom Kopffeld aus über die Rückenfelder in das Schwanzfeld zu wüfeln.

Das Spielbrett

Auf dem Spielbrett dargestellt ist die URÄUS-Schlange mit



- 1 Kopffeld = Startfeld (0) und den
- 62 Rückenfeldern (1-62), mit den
 - 5 Schuppenfeldern (21, 30, 37, 41, 53) und den
 - 4 Gänsefeldern (59, 60, 61, 62) und
- 1 Schwanzfeld = Zielfeld (63), sowie mit den
- 4 Randfeldern zum Aufstellen von jeweils 3 Spielsteinen.

Spielsteine und Spielwürfel

Zum Brettspiel URÄUS gehören 1 Spielwürfel mit den Augenzahlen 1 bis 6 und insgesamt **12** Spielsteine, von denen jeder Spieler 3 gleichfarbige Spielsteine erhält,

Die auf den Spielsteinen dargestellte Schlange gibt mit ihrem Kopf die Zugrichtung an, in die der jeweilige Spielstein bewegt werden muß.

Jeder Spielstein hat somit eine Vorderseite (= Kopf) und eine Hinterseite (= Schwanzende).

Spielbeginn

Bei Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Farbe und setzt seine 3 Spielsteine mit der dargestellten Schlange nach oben auf das vor ihm befindliche Randfeld.

Es wird einmal gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht beginnt. Um einen Spielstein ins Spiel zu bringen wird dieser auf das Kopffeld (o) gesetzt und dann entsprechend der gewürfelten Augenzahl über die Rückenfelder (1, 2, 3, ...) der URÄUS-Schlange bewegt.

Spielzüge

Die Spieler müssen abwechselnd bzw. reihum im Uhrzeigersinn in jedem Spielzug einen Spielstein entsprechend der jeweils gewürfelten Augenzahl bewegen.

Jeder Spieler kann dabei entweder

- einen beliebigen eigenen Spielstein über die Rückenfelder der URÄUS-Schlange bewegen oder
- einen neuen eigenen Spielstein ins Spiel bringen.

Jeder Spielzug muß immer vollständig ausgeführt werden, d.h. ein Spielzug muß soviel Schritte weit bewegt werden, wieviel Augen gewürfelt wurden.

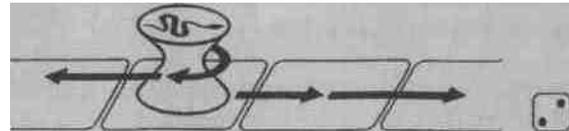
Zugrichtungen der Spielsteine

Bei Beginn eines Spielzuges hat jeder Spielstein durch die auf ihm dargestellte Schlange eine zunächst vorgegebene Zugrichtung. Da ein Spielstein jedoch auch jederzeit um seine eigene Achse gedreht werden darf, kann somit ein Spielzug auch in der Gegenrichtung fortgesetzt werden.

Das Drehen eines Spielsteins kann mit jedem beliebigen Schritt erfolgen, also entweder mit dem ersten Schritt, mit einem beliebigen Zwischenschritt oder auch mit dem letzten Schritt. Das Drehen ist jedoch innerhalb eines Spielzuges nur einmal erlaubt und wird als Schritt mitgezählt.

Beispiele Zugrichtungen eines Spielsteins

- mit dem 1. und 2. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung, oder
- mit dem 1. Schritt Drehen des Spielsteins und
- mit dem 2. Schritt in die Gegenrichtung

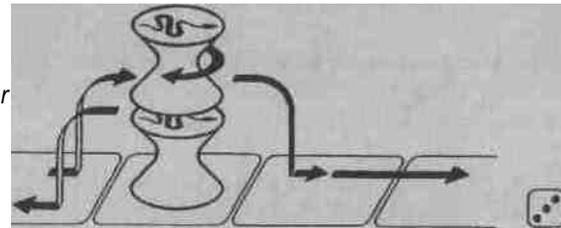


Überspringen von Spielsteinen

Alle Spielsteine, gegnerische wie auch eigene, einzelne oder mehrere, dürfen von der Hinterseite her übersprungen werden. Die Rückenfelder, auf denen die übersprungenen Spielsteine stehen, werden dabei als Schritte mitgezählt. Durch Drehen eines Spielsteins auf einem anderen Spielstein kann der Spielzug auch in der Gegenrichtung fortgesetzt werden.

Beispiele Überspringen eines Spielsteins

- mit dem 1., 2. und 3. Schritt in die vorgegebene Zugrichtung, oder
- mit dem 1. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung,
- mit dem 2. Schritt Drehen des Spielsteins und
- mit dem 3. Schritt in die Gegenrichtung

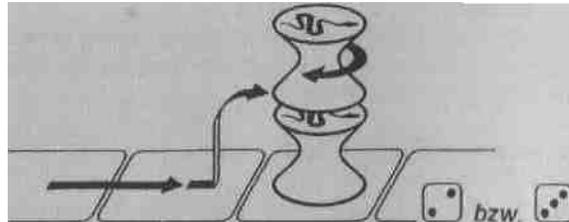


Besetzen von Spielsteinen

Alle Spielsteine, gegnerische wie auch eigene, können von der Hinterseite her besetzt und damit unbeweglich gemacht werden. Beide Spielsteine bilden dann zusammen einen Doppelstein

Beispiele Besetzen eines Spielsteins

- mit dem 1. und 2. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung, bzw.
- mit dem 1. und 2. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung und
- mit dem 3. Schritt Drehen des Spielsteins



Das Besetzen eines Spielsteins ist grundsätzlich nur eine Runde lang erlaubt, es sei denn, der Doppelstein ist blockiert oder kann durch Verbleiben oder Wiederbesetzen erhalten bleiben.

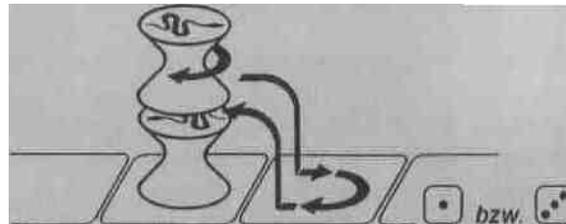
Hat ein Spieler mehrere blockierte Doppelsteine und werden diese gleichzeitig frei, so kann der Spieler wählen, welchen Doppelstein er zuerst auflöst.

Verbleiben und Wiederbesetzen von Spielsteinen

In besonderen Fällen ist es möglich, daß ein Doppelstein länger als eine Runde erhalten bleiben kann, dann nämlich, wenn ein Verbleiben oder Wiederbesetzen möglich ist.

Beispiele Verbleiben und Wiederbesetzen eines Spielsteins

- mit dem einen Schritt Drehen des Spielsteins, bzw.
- mit dem 1. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung,
- mit dem 2. Schritt Drehen des Spielsteins und
- mit dem 3. Schritt in die Gegenrichtung



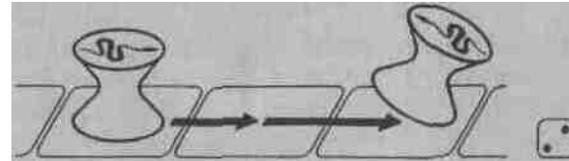
Schlagen von Spielsteinen

Alle Spielsteine, gegnerische wie auch eigene, können von der Vorderseite her geschlagen werden, jedoch grundsätzlich nur mit dem letzten Schritt. Dabei kann auch innerhalb eines Spielzuges ein Spielstein zunächst übersprungen und dann nach Änderung der Zugrichtung geschlagen werden.

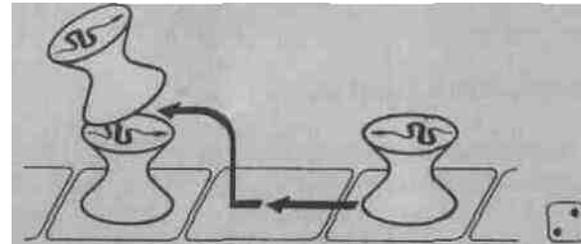
Bei Doppelsteinen wird immer nur der obere Spielstein geschlagen. Der untere Spielstein bleibt stehen, gleichgültig welche vorgegebene Zugrichtung er hat. Der untere Spielstein kann jedoch dann geschlagen werden, wenn der obere Spielstein zum Schlagen benutzt wird.

Beispiele Schlagen von Spielsteinen

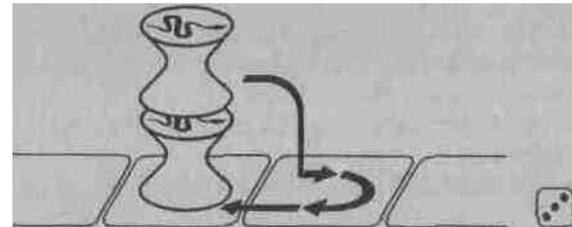
- mit dem 1. und 2. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung



- mit dem 1. und 2. Schritt in die vorgegebenen Zugrichtung



- mit dem 1. Schritt in die vorgegebene Zugrichtung,
- mit dem 2. Schritt Drehen des Spielsteins und
- mit dem 3. Schritt in die Gegenrichtung



Geschlagene Spielsteine werden auf das jeweils nächstliegende Schuppenfeld zurückgesetzt.

- von den Rückenfeldern 1 bis 21 auf das Kopffeld o
- von den Rückenfeldern 22 bis 30 auf das Schuppenfeld 21
- von den Rückenfeldern 31 bis 37 auf das Schuppenfeld 30
- von den Rückenfeldern 38 bis 41 auf das Schuppenfeld 37
- von den Rückenfeldern 42 bis 53 auf das Schuppenfeld 41
- von den Rückenfeldern 54 bis 62 auf das Schuppenfeld 53

Ein geschlagener Spielstein wird, gleichgültig welche vorgegebene Zugrichtung er beim Schlagen hat, immer mit der Vorderseite voraus in Richtung Kopffeld auf das entsprechende Schuppenfeld gesetzt. Dort kann er seinerseits einen eventuell gerade vorhandenen Spielstein sofort besetzen oder schlagen. Befindet sich auf dem erreichten Schuppenfeld jedoch ein Doppelstein, der nicht geschlagen werden kann, so ist der geschlagene Spielstein auf das Rückenfeld davor zu setzen, d.h. wenn beispielsweise das Schuppenfeld 30 von einem nicht zu schlagendem Doppelstein besetzt ist, auf das Rückenfeld 31.

Vertreiben von Spielsteinen

Da einerseits alle Spielsteine nur von der Hinterseite her übersprungen werden dürfen und andererseits jeder Spielzug immer vollständig ausgeführt werden muß, kann man eigene Spielsteine den gegnerischen Spielsteinen so in den Weg stellen, daß diese zum Umkehren gezwungen sind und damit vertrieben werden.

Beispiel Vertreiben eines Spielsteins

- *der linke Spielstein wird zum Umkehren gezwungen und damit vertrieben, wenn für ihn die Augenzahlen 3, 4, 5 oder 6 gewürfelt werden, der Spielstein kann jedoch*
- *mit der Augenzahl 1 in die vorgegebenen Zugrichtung bewegt werden oder*
- *mit der Augenzahl 2 den rechten Spielstein schlagen*



Das Vertreiben von Spielsteinen kann auch über das Kopffeld hinaus erfolgen, also auch dann, wenn noch Augenzahlen übrig bleiben.

Erlaubt ist es auch, einen Spielstein mit der Vorderseite in Richtung Kopffeld auf den ersten Rückenfeldern **so zu** plazieren, daß es für die Gegenspieler schwieriger wird, einen neuen Spielstein ins Spiel zu bringen.

Nicht zulässig ist hingegen das Vertreiben von Spielsteinen über das Schwanzfeld hinaus.

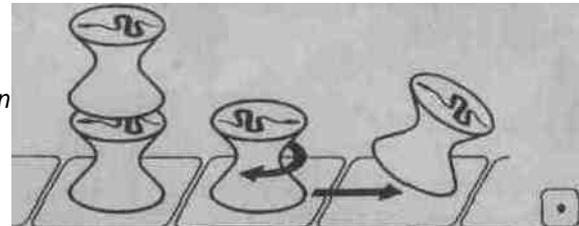
Bei Doppelsteinen wird grundsätzlich nur der jeweils obere Spielstein vertrieben.

Blockieren von Spielsteinen

Da alle Doppelsteine weder von der Vorderseite noch von der Hinterseite her übersprungen werden dürfen, können dadurch einzelne Spielsteine blockiert und damit unbeweglich sein.

Beispiel Blockieren eines Spielsteins

- *der mittlere Spielstein ist blockiert, wenn für ihn die Augenzahlen 2, 3, 4, 5 oder 6 gewürfelt werden, der Spielstein kann jedoch mit der Augenzahl 1*
- *gedreht werden oder*
- *den rechten Spielstein schlagen*



Ist ein Spieler mit allen seinen im Spiel befindlichen Spielsteinen blockiert und kann er auch keinen weiteren eigenen Spielstein ins Spiel bringen, so muß er so lange aussetzen, bis er wieder einen Spielzug ausführen kann.

Die Gänsefelder

Die Gänsefelder sind eine besondere Raffinesse des Brettspiels URÄUS. Sie bilden für die Spieler ein Handicap und haben damit oft großen Einfluß auf den Verlauf der Spielpartie.

Ein auf die Gänsefelder 59, 60, 61 und 62 gesetzter Spielstein muß nämlich im nächsten Spielzug sofort wieder bewegt werden, d.h. der Spielstein muß

- aus den Gänsefeldern herausgezogen werden, oder
- innerhalb der Gänsefelder bewegt werden, oder
- in das Schwanzfeld = Zielfeld gezogen werden.

Ist ein Spielstein innerhalb der Gänsefelder blockiert, so verbleibt er dort so lange, bis er wieder bewegt werden kann.

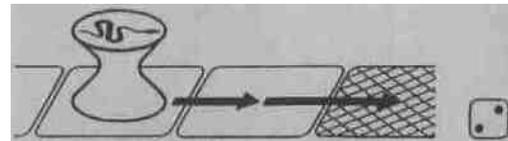
Hat ein Spieler einen blockierten Spielstein innerhalb der Gänsefelder und zugleich einen blockierten Doppelstein und werden diese gleichzeitig frei, so kann der Spieler wählen, ob er zuerst den Doppelstein auflöst oder den Spielstein innerhalb der Gänsefelder bewegt.

Spielende

Um einen Spielstein auf das Schwanzende = Zielfeld 63 zu bringen, muß der Spielstein mit dem letzten Schritt des Spielzuges das Schwanzfeld exakt erreichen.

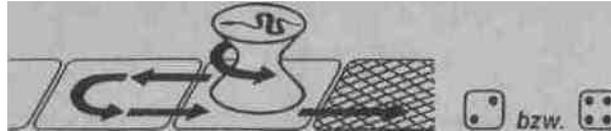
Beispiel Erreichen des Schwanzfeldes

- mit dem 1. und 2. Schritt in die vorgegebene Zugrichtung



weiter Beispiele Erreichen des Schwanzfeldes

- *mit dem 1. Schritt Drehen des Spielsteins und*
- *mit dem 2. Schritt in die Gegenrichtung, bzw.*
- *mit dem 1. Schritt in die vorgegebene Zugrichtung,*
- *mit dem 2. Schritt Drehen des Spielsteins und*
- *mit dem 3. und 4. Schritt in die Gegenrichtung*



Ist das Schwanzende erreicht, so wird der Spielstein aus dem Spiel genommen und zum Zeichen, daß er bereits die Rückenfelder der URÄUS-Schlange durchlaufen hat, umgekehrt, d.h. mit der dargestellten Schlange nach unten, auf das eigene Randfeld zurückgesetzt.

Der Spieler, der als erster alle seine 3 Spielsteine auf sein Randfeld zurückgebracht hat, ist Sieger der Spielpartie.

Die anderen Spieler spielen danach noch um die weiteren Plätze.

