



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 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 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 altägyptischem Vorbild entwickelte Brettspiel ISIS ist ein variationsreiches Strategiespiel für 2, für 3, oder für 4 Spieler ab 10 Jahren.

Ziel des Spiels ist es, mit Hilfs-Steinen aus der Unterwelt heraus den Irdischen Bereich zu durchwandern, die Himmlischen Gefilde zu erreichen und dort einen Hilfs-Stein 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 von 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 zum Ausgangspunkt, also zurück in die Unterwelt, schicken.

DAS SPIELBRETT

Die Spielbretteinteilung gliedert sich in drei Hauptbereiche:

- o die Unterwelt (Großfeld o),
- o der Irdische Bereich (Felder 1 bis 38), mit den beiden Zugängen (Felder 1 und 2) und den beiden Ausgängen (Felder 16 und 17),
- o 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 ¥	
V													HIMMLISCHE			
0								16	20	24	28	32	36	40 ¥	44	48 ¥
UNTERWELT								V	IRDISCHER				¥¥¥	44	¥¥¥	
								17	21	25	29	33	37	41 *	45	49 *
								^	BEREICH				***	44	***	
2	4	6	8	10	12	14	18	22	26	30	34	38	42 *	46 *	50 *	
^													** GEFILDE **			
													***	44	***	

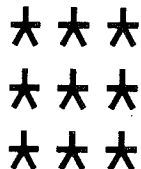
Spielbrettbereiche:

Unterwelt,
Irdischer Bereich,
Himmlische Gefilde.

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



gehen, kommen



Sterne, Himmel



Thron, Zeichen der Isis

DIE SPIELSTEINE

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

- mit der bedruckten Seite nach unten stellen sie altägyptische Lotosbündel-Kapitelle dar und gelten im Spiel als Hilfs-Steine,
- mit der bedruckten Seite nach oben stellen sie altägyptische Kanopen dar und gelten im Spiel als Persönliche Spielsteine.

Hilfs-Steine 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-Zepter
Symbol für
dauerhaftes
Glück



Djed-Pfeiler
Symbol für
Beständigkeit
und Ausdauer



Skarabäus
Symbol der
Wieder-
geburt



Papyrusstengel
Symbol der
Fortdauer
des Lebens



Udjat-Auge
Symbol der
göttlichen
Gnade



Isis-Knoten
Symbol der
göttlichen
Liebe

SPIELBEGINN

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

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 ♂	
2	4	6	8	10	12	14	18	22	26	30	34	38	42 ♂	46 ♂	50 ♂	
∧							∧							∧	∧	∧
													∧	∧	∧	
													∧	∧	∧	

Grundstellung:

Alle 7 Spielsteine werden als Hilfs-Steine in die Unterwelt gesetzt.

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 Hilfs-Stein (Ausnahme siehe unten).

Nicht bewegt werden dürfen:

- der Persönliche Spielstein des Gegenspielers bzw. die Persönlichen Spielsteine der Gegenspieler und
- ein Hilfs-Stein, wenn dieser 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 betreffende Spieler eine Runde aussetzen.

BEWEGUNGSSCHRITTE

Wieviel Bewegungsschritte, 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 geführt werden, so ist er soviel Felder weit zu ziehen, 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 ziehen, 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							∨				⊙		¥	¥	¥
													¥	¥	¥
							∧						¥	¥	¥
2	4	6	8	10	12	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50
∧								⊙					★	★	★
													★	★	★
													★	★	★

Beispiel Bewegungsschritte:

In der Unterwelt befinden sich 2 Spielsteine. Die beiden Spielsteine auf Großfeld 0 müssen somit 2 Felder weit bewegt werden.

Im Irdischen Bereich und in den Himmlischen Gefilden befinden sich zusammen 3 + 2 = 5 Spielsteine.

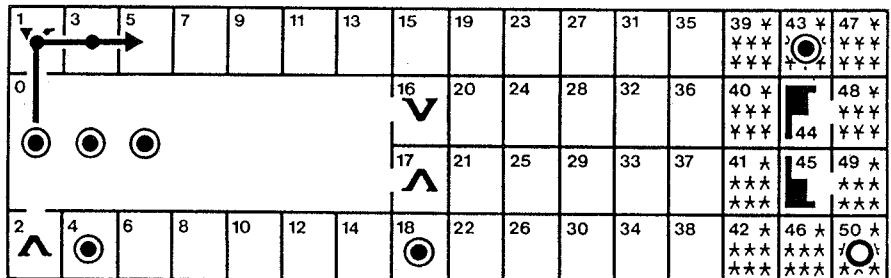
Die Spielsteine auf den Feldern 11, 22, 32, 41 und 47 müssen somit 5 Felder weit bewegt werden.

BEWEGUNGRICHTUNGEN

Grundsätzlich kann man einen Spielstein innerhalb eines Spielzuges geradlinig, oder beliebig oft abgewinkelt, auf oder über jedes unbesetzte Feld ziehen. Der Spielstein darf jedoch nur waagrecht und senkrecht, also nicht diagonal, bewegt werden und ist so zu führen, daß dabei kein Feld mehr als einmal benutzt wird. Das Überspringen und 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) führt also der 1. Spieler einen Spielstein auf Feld 13 oder 14, der 2. Spieler auf Feld 11 oder 12.



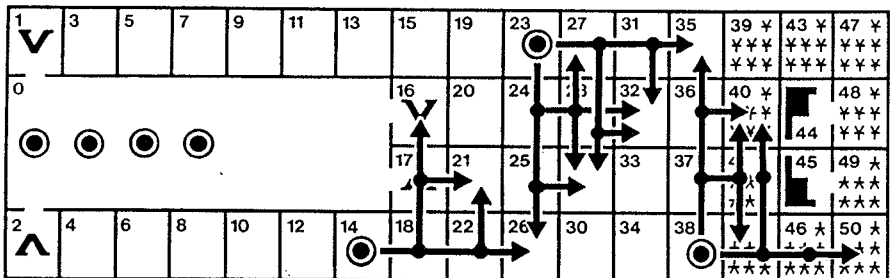
Beispiel Bewegungsmöglichkeiten von der Unterwelt in den Irdischen Bereich:

Ein Spielstein von Großfeld 0 kann auf Feld 5 gezogen werden.

Die zweite Möglichkeit, einen Spielstein von Großfeld 0 auf Feld 6 zu ziehen, ist hier durch den Spielstein auf Feld 4 verbaut.

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 hinein ist an jeder beliebigen Stelle (Felder 39, 40, 41 und 42) erlaubt.



Beispiel Bewegungsmöglichkeiten im Irdischen Bereich:

Der Spielstein von Feld 14 kann auf Feld 16, 21 oder 26 gezogen werden.

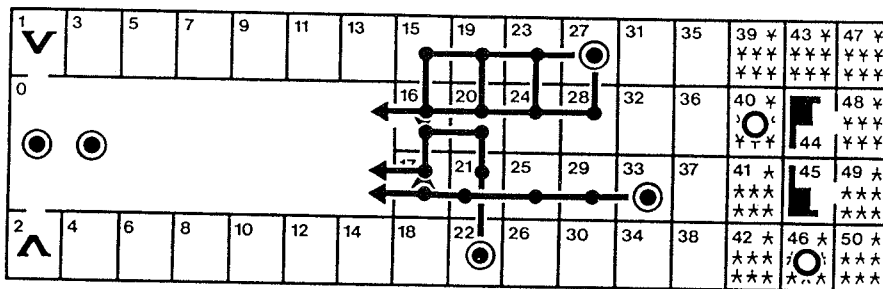
Der Spielstein von Feld 23 kann auf Feld 26, 27, 29, 32 oder 35 gezogen werden.

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:

- o der Gegenspieler bzw. mindestens einer der Gegenspieler muß bereits einen Persönlichen Spielstein besitzen,
- o der zu bewegende Spielstein muß ein Hilfs-Stein oder der eigene Persönliche Spielstein sein,
- o die Bewegungsrichtung des Spielsteins darf nur in Richtung auf die Unterwelt zu, oder quer zu dieser Richtung, erfolgen,
- o der Spielzug muß über einen der beiden Ausgänge (Felder 16 und 17) laufen und entsprechend der vorgegebenen Zahl der Bewegungsschritte genau in der Unterwelt enden.



Beispiel Bewegungsmöglichkeiten vom Irdischen Bereich in die Unterwelt:

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

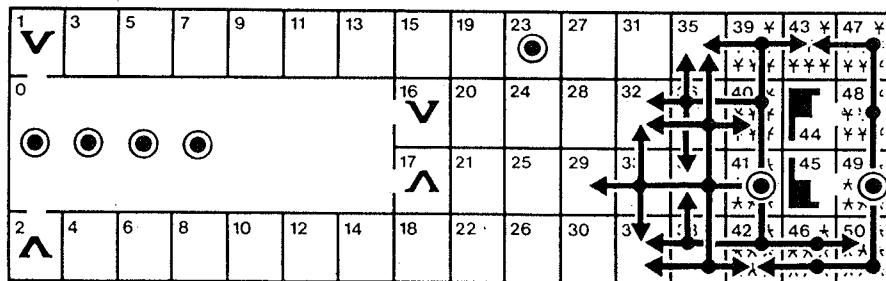
Wird ein Spielstein in die Unterwelt gezogen, so gilt das Bewegungsverbot auch für die anderen gerade in der Unterwelt befindlichen Spielsteine, d.h. vom Gegenspieler darf im unmittelbar darauffolgenden Spielzug kein Spielstein aus der Unterwelt herausbewegt werden.

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 gegebenenfalls wieder zurück in die Himmlischen Gefilde zu ziehen.

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

Da die beiden ISIS-Throne nur von vorne, d.h. Thron-Feld 44 nur über Feld 48 und Thron-Feld 45 nur über Feld 49, betreten werden dürfen, bilden sie 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 ISIS-Throne 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 ISIS-Throne genauso zwingend.



Beispiel Bewegungsmöglichkeiten in den Himmlischen Gefilden:

Der 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 HILFS-STEINES IN EINEN PERSÖNLICHEN SPIELSTEIN

Innerhalb der Himmlischen Gefilde kann ein Spieler zu dem ihm günstig erscheinenden Zeitpunkt einen beliebigen Hilfs-Stein (bedruckte Seite nach unten) durch Umdrehen zu seinem Persönlichen Spielstein (bedruckte Seite nach oben) machen. Dabei ist folgendes zu beachten:

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

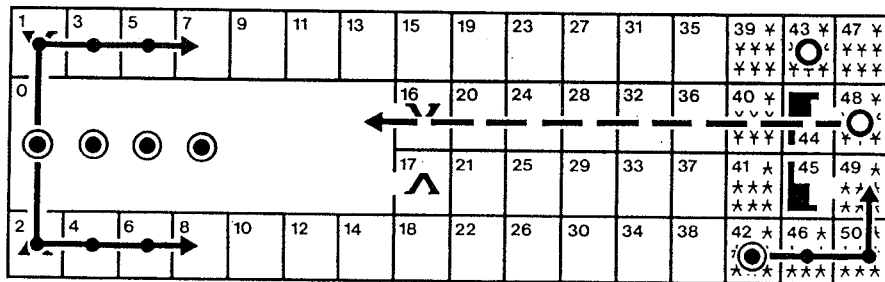
EINSPERREN VON SPIELSTEINEN

Eine besonders effektive Taktikvariante ist das Einsperren von Spielsteinen. Ein Spielstein gilt dann als eingesperrt, wenn er sich innerhalb der Himmlischen Gefilde befindet und seine Bewegungsfreiheit so eingeschränkt ist, daß die zu diesem Zeitpunkt vorgegebenen Bewegungsschritte für ihn nicht mehr möglich sind.

Eingesperrte Spielsteine werden sofort aus den Himmlischen Gefilden genommen und in die Unterwelt gesetzt.

Ein auf diese Weise in die Unterwelt geschickter Spielstein gilt als nicht bewegt, d.h. der Gegenspieler kann diesen Spielstein oder einen anderen zu diesem Zeitpunkt in der Unterwelt befindlichen Spielstein sofort im unmittelbar darauffolgenden Spielzug aus der Unterwelt heraus wieder "ins Spiel" bringen.

Das Einsperren von Spielsteinen ist auf zweierlei Arten möglich, durch Blockieren und durch Erhöhung der vorgegebenen Bewegungsschritte.



Beispiel Einsperren von Spielsteinen:

"Im Spiel" sind 3 Spielsteine.

Der Spielstein von Feld 48 muß somit 3 Felder weit bewegt werden können. Das wäre mit einem Spielzug auf Feld 46 möglich.

Einsperren durch Blockieren: Wird der Spielstein von Feld 42 auf Feld 49 gezogen, dann kann der Spielstein von Feld 48 nicht mehr 3 Felder weit bewegt werden, ist damit eingesperrt und wird in die Unterwelt geschickt.

Einsperren durch Erhöhung der vorgegebenen Bewegungsschritte: Wird ein Spielstein von Großfeld 0 auf Feld 7 oder 8 gezogen und somit "ins Spiel" gebracht, so erhöhen sich die vorgegebenen Bewegungsschritte von 3 auf 4. Da der Spielstein von Feld 48 jedoch nur 3 Felder weit bewegt werden kann, ist er damit eingesperrt und wird in die Unterwelt geschickt.

BESETZEN DER ISIS-THRONE

Die beiden ISIS-Throne dürfen nur über die beiden Zugänge betreten werden, d.h. das Thron-Feld 44 nur über das Zugangs-Feld 48 und das Thron-Feld 45 nur über das Zugangs-Feld 49.

Betreten werden darf ein Thron-Feld nur von einem Persönlichen Spielstein und nur dann, wenn der Spielzug entsprechend der vorgegebenen Bewegungsschritte genau auf dem ISIS-Thron endet, also nur, um die Spielpartie zu beenden.

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 *
♂								♂					***	***	***

Beispiel Besetzen eines ISIS-Thrones:

Der Persönliche Spielstein von Feld 46 kann auf das Thron-Feld 44 plaziert werden.

SPIELEND

Sieger der Spielpartie ist, wer als erster seinen Persönlichen Spielstein auf einen der beiden ISIS-Throne plazieren kann.

Bei einer Spielpartie mit 3 oder mit 4 Spielern kann man die Spielpartie beenden, wenn ein Spieler einen ISIS-Thron besetzt hat, oder aber auch weiterspielen, um den 2. und 3. Sieger zu ermitteln.

Im letzteren Fall wird jeweils der Persönliche Spielstein des Siegers wieder in einen Hilfs-Stein umgewandelt und zum weiteren Spielverlauf in die Unterwelt gesetzt.



Ein Produkt der PHARAO-Brettspiele · Postfach 500 501 · 8000 München 50