



STRATEGIE UND ZUFALL



Die Wiedergeburt des 5000 Jahre alten Brettspieles aus den Grabkammern der Pharaonen

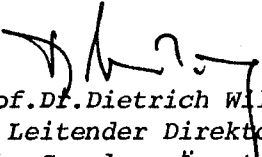
Das Brettspiel war im Alten Ägypten mehr als nur Zeitvertreib. Es stand als Symbol für den Widerstreit von Gut und Böse. Der Sieger im Spiel hatte die Gefahren für Lebende und Tote überwunden und konnte getrost in die Zukunft blicken.

Der hohe Symbolwert des Brettspiels im Alten Ägypten läßt sich von 3000 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.

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 einen ungezwungenen Zugang zu dieser alten Kultur zu gewinnen.

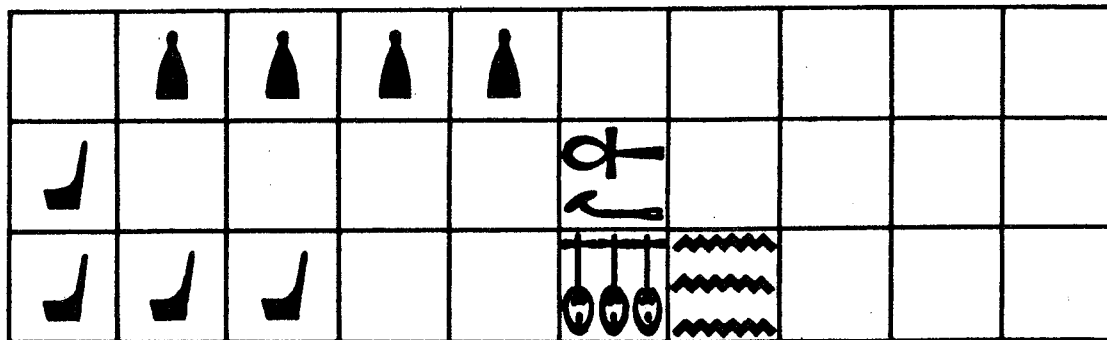

Prof. Dr. Dietrich Wildung
Leitender Direktor
Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst
München

Die Spielregeln des PHARAO sind einfach und schnell erlernbar, dennoch garantiert die einzigartige Kombination von Strategie- und Würfelspiel ein Höchstmaß an Spielvarianten. Und da sich den Spielern mit jeder neuen Partie immer mehr taktische Möglichkeiten erschließen, verliert PHARAO auch nach jahrelangem Gebrauch nichts von seiner Faszination. PHARAO ist in jeder Beziehung ein außergewöhnliches Spiel, selbst in nebensächlichen Dingen. So können sich beispielsweise die beiden Spielpartner je nach Belieben entweder gegenüber oder nebeneinander setzen.

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst werden die acht Spielsteine in ihrer Grundstellung auf das Spielbrett gesetzt. Die vier braunen Spielsteine in Form der unterägyptischen roten Krone und die zwei braunen Würfel sind dem Spieler Unterägypten zugeordnet, die vier gelben Spielsteine in Form der oberägyptischen weißen Krone und die zwei gelben Würfel dem Spieler Oberägypten.

Abbildung 1
Grundstellung
der Spielsteine



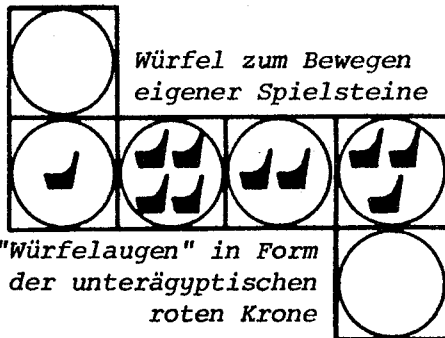
Die Rollenverteilung der Spieler wird ausgelost. Ein Spieler nimmt verdeckt in jede Hand je einen braunen und einen gelben Würfel, der andere Spieler wählt eine Hand und entscheidet damit, ob er Spieler Unterägypten (braun) oder Spieler Oberägypten (gelb) ist. Farbenwechsel nach jeder Spielpartie.

WÜRFELN

Die jedem Spieler zugeordneten Würfel sind von unterschiedlicher Bedeutung, zum Bewegen der eigenen und der gegnerischen Spielsteine. Entsprechend dieser Festlegung sind die "Würfelaugen" in der Form der eigenen bzw. gegnerischen Spielsteine dargestellt.

Abbildung 2

braunes Würfelpaar
für den Spieler
Unterägypten



Würfel zum Bewegen
gegnerischer Spielsteine

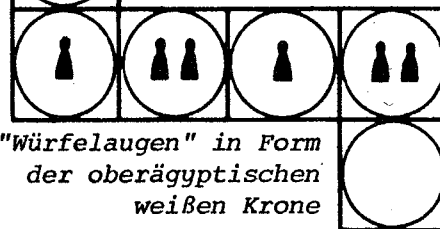
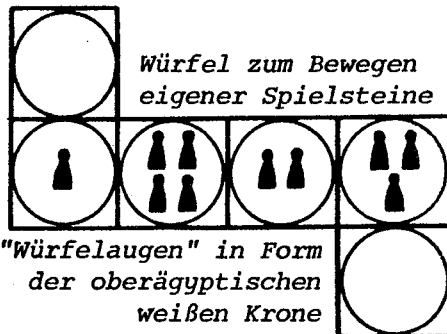
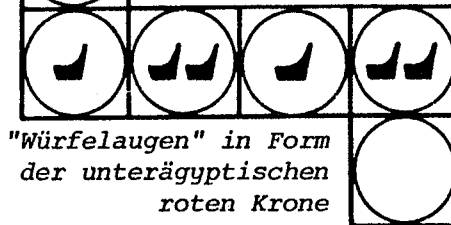


Abbildung 3

gelbes Würfelpaar
für den Spieler
Oberägypten



Würfel zum Bewegen
gegnerischer Spielsteine



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

SPIELZÜGE

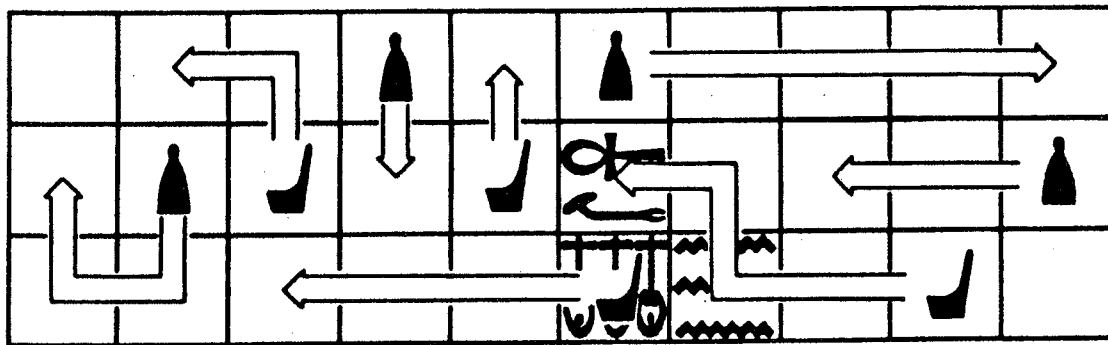
Nach jedem Würfeln muß grundsätzlich entsprechend den geworfenen "Würfelaugen"

- 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 "Besonders gekennzeichneten Spielfelder", geführt werden.

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

Abbildung 4
Beispiele
für Spielzüge



Eine Aufteilung der "Würfelaugen" auf mehrere Spielsteine ist unzulässig, ebenso das Überspringen oder Schlagen eigener oder gegnerischer Spielsteine.

BESONDERS GEKENNZEICHNETE SPIELFELDER

Auf dem Spielbrett sind drei Felder durch Hieroglyphen besonders gekennzeichnet.



Wasser-Feld

Darstellung: drei Wasserlinien

Übersetzung: "Wasser"

Das "Wasser-Feld" ist während des gesamten Spielverlaufs von zentraler Bedeutung. Wer 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 aus dem "Wasser" zu ziehen, so ist dieser für ihn verloren und wird aus dem Spiel genommen.

Eine wesentliche Strategie muß es also sein, die gegnerischen Spielsteine möglichst nahe an das "Wasser-Feld" heranzubringen, 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 unter Umständen 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 Zug 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 er 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 eine vorgegebene Spielzugfolge einhalten und nach dieser

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

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

- zuerst den "ins Wasser gestoßenen" Spielstein aus dem Spiel nehmen,
- danach den "Würfelaugen" entsprechend einen eigenen Spielstein bewegen, und
- schließlich den "Würfelaugen" entsprechend einen gegnerischen Spielstein bewegen.

Bei Benutzung des "Rettungs-Feldes" ist grundsätzlich zu bedenken, daß der rettende Spielstein sich in Gefahr begibt, ebenfalls ins "Wasser" gestoßen zu werden. Es ist deshalb von Fall zu Fall zu prüfen, ob eine Rettung sinnvoll ist oder nicht.



Glücks-Feld

Darstellung: Henkelkreuz und Zepher 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 Spielstein im Spiel, so kann er die Partie für sich entscheiden, 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 Gefahr läuft, diesen Spielstein zu verlieren.

EINSPERREN

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

Da diese Festlegung selbstverständlich für beide Spielpartner gilt, muß der Angreifer darauf achten, daß er sich bei Anwendung der "Einsperr-Strategie" nicht selbst bewegungsunfähig macht. Zum Beispiel dann, wenn der Gegner mit beiden Würfeln eine Null wirft, danach der Angreifer für die eigenen Spielsteine ebenfalls eine Null, für die gegnerischen Spielsteine aber eine Eins oder Zwei wirft und diesen Spielzug nicht ausführen kann.

SPIELENDE

Sieger und damit "Pharao von Ober- und Unterägypten" ist derjenige Spieler, der

- alle vier gegnerischen Spielsteine in das "Wasser" gestoßen 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.