

RAMSES[®]

TAKTIK OHNE GLEICHEN

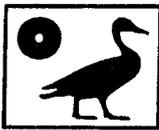
Als Ramses der Große um 1250 v. Chr. den monumentalen Tempel von Abu Simbel errichten ließ, verwirklichte seine Baumeister eine grandiose Idee. Der Tempel wurde so exakt aus dem Fels herausgearbeitet, daß sich in seinem Innern ein immerwiederkehrendes Sonnenwunder abspielt.

Alljährlich am 20. Februar und am 20. Oktober dringen die Strahlen der aufgehenden nubischen Sonne durch das Eingangsportal bis in das 55 Meter tief im Fels liegende Sanktuarium vor, wo sich die Statuen der Götter befinden, denen der Tempel geweiht ist: Ptah, Amun-Re, der den Göttern gleichgestellte Ramses, und Re-Harachte.

Zuerst tauchen die Sonnenstrahlen Amun-Re und Ramses in ein übernatürlich grelles Licht, dann prangt Ramses allein, als Gott bestrahlt, danach wird Re-Harachte ins Licht gerückt, und schließlich verschwindet der gleißende Lichtstrahl immer kleiner werdend auf den Knien von Ramses und Re-Harachte.

Ein Wunder aber ist es, daß dabei die Statue des Ptah nie von einem Lichtstrahl getroffen wird, er, der Gott der Schatten, bleibt für immer im Dunkeln!

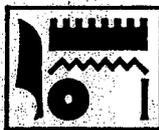
An diese mehr als 3000 Jahre alte Meisterleistung menschlichen Geistes soll die Beschriftung des Brettspiels RAMSES erinnern.



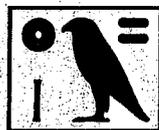
Ramses-Titel "Sohn des Re" und "König von Ober- und Unterägypten"



Gott Amun-Re



Gott Re-Harachte



Gott Ptah



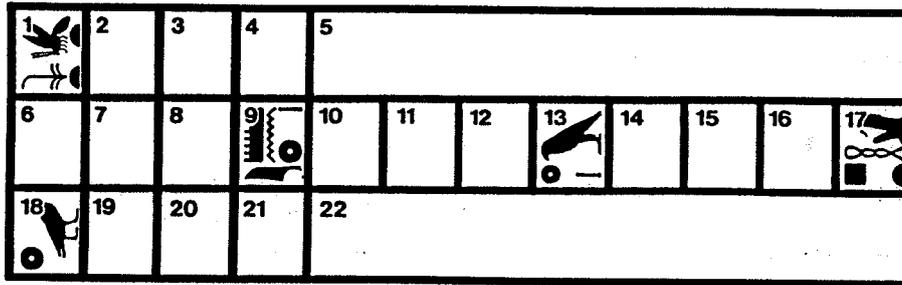
Horst Alexander Renz
Autor des Brettspiels RAMSES

VORBEMERKUNG

Das nach altägyptischem Vorbild gestaltete Brettspiel RAMSES ist ein außergewöhnlich anspruchsvolles Taktikspiel für zwei Personen. Obwohl die Spielregeln denkbar einfach und deshalb schnell erlernbar sind, bietet das Spiel eine kaum vorstellbare Zahl an Spielzugmöglichkeiten.

Zum Brettspiel RAMSES gehören

- o 1 Spielbrett mit insgesamt 22 Spielfeldern



Spielbrett

mit den
5 Hieroglyphen-Feldern
1, 9, 13, 17 und 18
und den
2 Langfeldern 5 und 22

- o 4 helle Spielsteine und 4 dunkle Spielsteine

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es

- o 3 beliebige Hieroglyphen-Felder mit eigenen Spielsteinen zu besetzen, oder
- o den Gegenspieler bewegungsunfähig zu machen, d.h. der Gegenspieler hat dann sofort verloren, wenn er einen Spielzug nicht mehr vollständig ausführen kann.

SPIELZÜGE

Jeder Spieler macht abwechselnd einen Spielzug. Der Eröffnungsspieler beginnt.
Ein Spielzug besteht grundsätzlich aus zwei Teilen

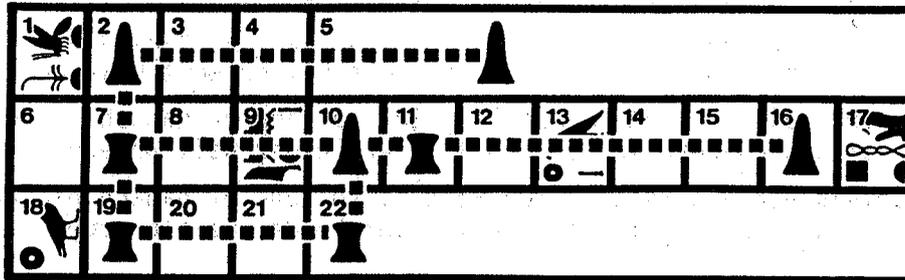
- o zuerst wird ein beliebiger eigener Spielstein bewegt, und
- o dann wird ein beliebiger gegnerischer Spielstein bewegt.

Alle Spielzüge müssen stets vollständig ausgeführt werden. Eigene Spielsteine dürfen von den Hieroglyphen-Feldern weggezogen werden, nicht aber gegnerische Spielsteine.

BEWEGUNGSSCHRITTE

Ein eigener, wie auch ein gegnerischer Spielstein muß soviel Schritte, d.h. soviel Spielfelder weit bewegt werden, wieviel eigene und gegnerische Spielsteine sich mit ihm zusammen in einer waagrechten oder senkrechten Linie befinden.

Steht ein Spielstein gleichzeitig in einer waagrechten und senkrechten Spielsteinreihe, so ist die größere Spielsteinreihe für seine Bewegungsschritte maßgebend.



Bewegungsschritte

z.B. wie hier dargestellt

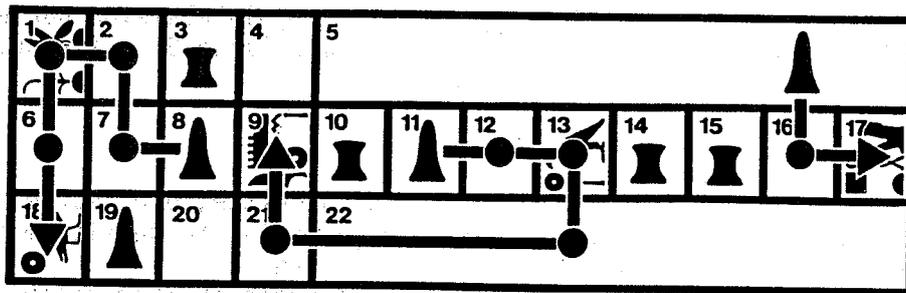
- Stein Feld 2: 3 Felder weit
- Stein Feld 5: 2 Felder weit
- Stein Feld 7: 4 Felder weit
- Stein Feld 10: 4 Felder weit
- Stein Feld 11: 4 Felder weit
- Stein Feld 16: 4 Felder weit
- Stein Feld 19: 3 Felder weit
- Stein Feld 22: 2 Felder weit

Ein alleinstehender Spielstein wird logischerweise nur ein Spielfeld weit bewegt.

BEWEGUNGSRICHTUNGEN

Unter Beachtung der vorgegebenen Bewegungsschritte kann man einen Spielstein in jede gewünschte Richtung, geradlinig oder beliebig oft abgewinkelt, auf oder über jedes unbesetzte Spielfeld ziehen.

Der Spielstein darf jedoch nur waagrecht und senkrecht, nicht diagonal bewegt werden und ist so zu führen, daß dabei kein Spielfeld mehr als einmal benutzt wird.



Bewegungsrichtungen

geradlinig oder
beliebig oft abgewinkelt,
auf oder über
jedes unbesetzte Spielfeld

Durch entsprechendes Plazieren eigener Spielsteine lassen sich oft die Bewegungsschritte gegnerischer Spielsteine verändern, wie z.B. oben dargestellt für Spieler 

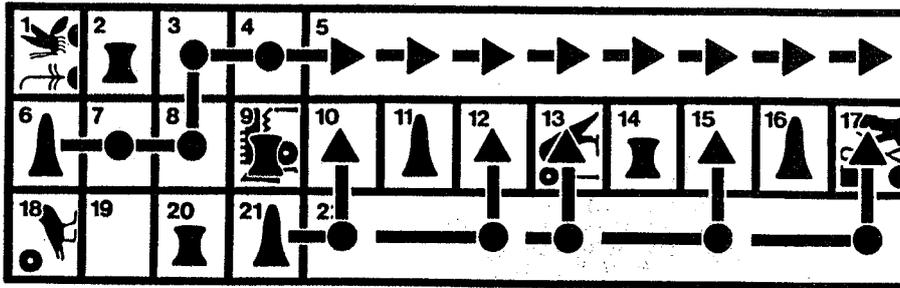
- zieht er den eigenen Spielstein von Feld 5 auf Feld 17, so kann er danach die gegnerischen Spielsteine auf den Feldern 10, 14 und 15 sechs Felder weit bewegen
- zieht er den eigenen Spielstein von Feld 8 auf Feld 18, so kann er danach die gegnerischen Spielsteine auf den Feldern 10, 14 und 15 vier Felder weit bewegen
- zieht er den eigenen Spielstein von Feld 11 auf Feld 9, so kann er danach die gegnerischen Spielsteine auf den Feldern 10, 14 und 15 fünf Felder weit bewegen.

Im ersten Spielzug ist es dem Eröffnungsspieler nicht erlaubt, einen eigenen Spielstein auf ein Hieroglyphen-Feld zu ziehen.

LANGFELDER

Die beiden Langfelder 5 und 22 erlauben es, bestimmte Spielsteine variabel zu führen.

- wird ein Spielstein über das Spielfeld 4 bzw. 21 in das Langfeld 5 bzw. 22 hineingezogen, so kann man wählen, auf oder über welche der acht möglichen Stellen des Langfeldes der Spielstein geführt wird.



Langfelder

variables Führen
bestimmter Spielsteine,
auf oder über
jeweils 8 mögliche Stellen

Ansonsten ist ein Langfeld als ein Spielfeld zu betrachten.

- wird ein Spielstein über ein Spielfeld der Reihe 10 bis 17 in ein Langfeld hineingezogen, so muß der Spielstein auf oder über die direkt danebenliegende Stelle des Langfeldes geführt werden, und ggf. weiter auf oder über das Spielfeld 4 bzw. 21
- steht ein Spielstein auf einem Langfeld, so ist das gesamte Langfeld besetzt, d.h. es darf kein zweiter Spielstein auf oder über dieses Spielfeld gezogen werden
- ein auf einem Langfeld stehender Spielstein darf innerhalb des Langfeldes nicht bewegt werden
- soll ein Spielstein aus einem Langfeld herausgezogen werden, so kann das nur auf oder über das direkt danebenliegende Spielfeld der Reihe 10 bis 17 oder - ohne Zwischenschritt - auf oder über das Spielfeld 4 bzw. 21 erfolgen.



Ein Produkt der PHARAO-Brettspiele · Postfach 500 501 · D-80975 München