

BRÄNS®

Die Uräusschlange galt im alten Ägypten 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 Pharao 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 Fitzwilliams-Museum Oxford befindet.

Bei diesem Spiel liegen zwischen dem Start- und 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.

Darüberhinaus entstanden aus den ursprünglich 5 besonders gekennzeichneten Spielfeldern bei allen diesen "Nachfolgespielen" immer mehr Ereignisfelder, zuerst 19, 20, 21, dann 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.



Horst Alexander Renz
Autor des Brettspiels URÄUS

VORBEMERKUNGEN

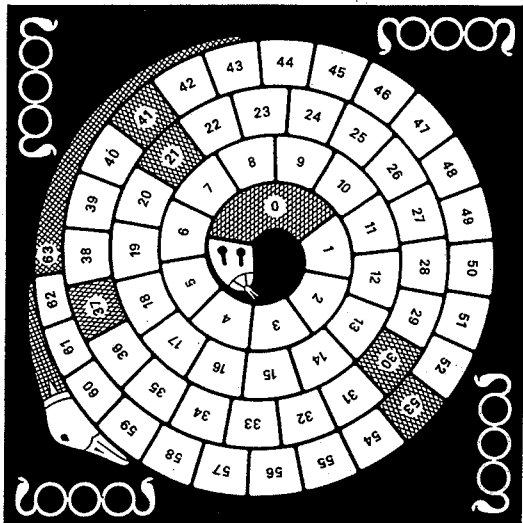
Das altägyptische Brettspiel URÄUS ist ein ungemein dynamischer Würfelspaß für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren.

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 würfeln.

Auf dem Spielbrett sind dargestellt:



die URÄUS-Schlange mit

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

SPIELSTEINE

Zum Brettspiel URÄUS gehören insgesamt 12 Spielsteine, von denen jeder Spieler 3 gleichfarbige 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).

SPIELWÜRFEL

Zum Brettspiel URÄUS gehört ein Spielwürfel mit Augenzahlen von 1 bis 6.

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 stellt man einen Spielstein auf das Kopffeld (o) und bewegt dann den Spielstein entsprechend der gewürfelten Augenzahl über die Rückenfelder (1, 2, 3, ...) der URÄUS-Schlange.

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.

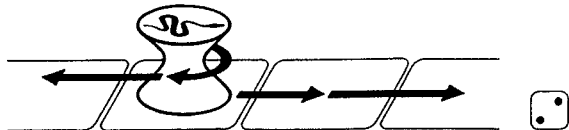
Jeder Spielzug muß immer vollständig ausgeführt werden, d.h. ein Spielzug muß immer soviel Einzelschritte haben, wieviel Augen gewürfelt wurden.

Ist ein Spieler blockiert, wenn er also keinen eigenen Spielstein bewegen kann, so muß er eine oder ggf. auch mehrere Runden aussetzen.

Bei Beginn eines jeden 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 Einzelschritt erfolgen, also entweder mit dem ersten Einzelschritt, mit einem Zwischenschritt, oder mit dem letzten Einzelschritt, ist innerhalb eines Spielzuges jedoch nur einmal erlaubt und wird als Einzelschritt mitgezählt.

Beispiel Zugrichtung der Spielsteine:



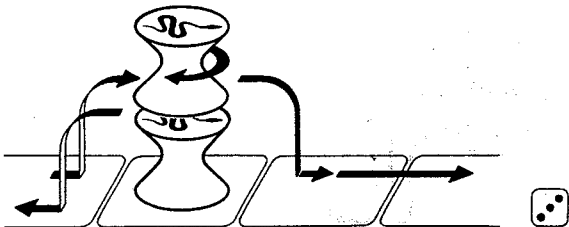
- den 1. und 2. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung, oder
- mit dem 1. Einzelschritt Drehen des Spielsteins und
- den 2. Einzelschritt in der Gegenrichtung

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 Einzelschritte mitgezählt.

Durch Drehen des Spielsteins auf dem übersprungenen Spielstein kann der Spielzug auch in der Gegenrichtung fortgesetzt werden.

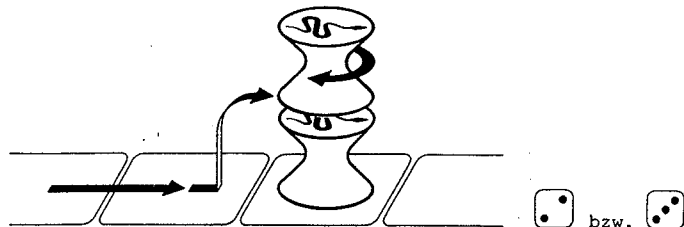
Beispiel Überspringen von Spielsteinen:



- den 1., 2. und 3. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung, oder
- den 1. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung,
- mit dem 2. Einzelschritt Drehen des Spielsteins und
- den 3. Einzelschritt in der Gegenrichtung

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

Beispiel Besetzen von Spielsteinen:



- den 1. und 2. Einzelschritt in der vorgegeb. Zugrichtung, bzw.
- den 1. und 2. Einzelschritt in der vorgegeb. Zugrichtung und
- mit dem 3. Einzelschritt Drehen des Spielsteins

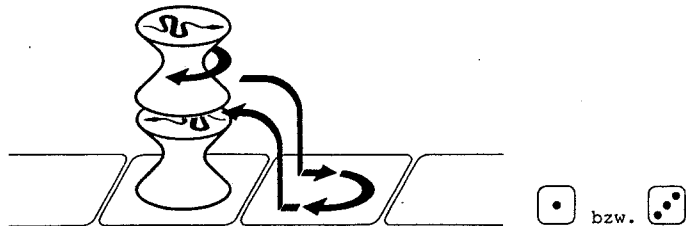
Das Besetzen eines Spielsteins ist grundsätzlich nur eine Runde lang erlaubt, es sei denn, der Doppelstein ist blockiert oder kann durch Verbleiben oder Wiederbesetzen erhalten bleiben.

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.

Beispiel Verbleiben und Wiederbesetzen von Spielsteinen:



- mit dem Einzelschritt Drehen des Spielsteins, bzw.
- den 1. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung,
- mit dem 2. Einzelschritt Drehen des Spielsteins und
- den 3. Einzelschritt in der Gegenrichtung

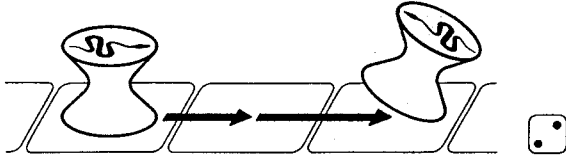
SCHLAGEN VON SPIELSTEINEN

Alle Spielsteine, gegnerische wie auch eigene, können von der Vorderseite her geschlagen werden, jedoch grundsätzlich nur mit dem letzten Einzelschritt.

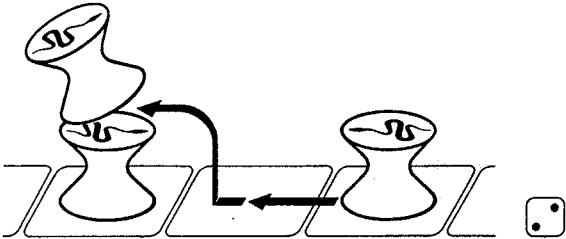
Dabei kann auch innerhalb eines Spielzuges ein Spielstein zunächst übersprungen und dann nach Änderung der Zugrichtung geschlagen werden.

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

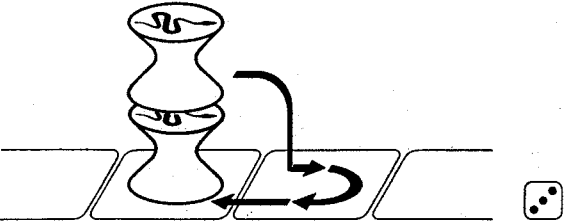
Beispiele Schlagen von Spielsteinen:



◦ den 1. und 2. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung



◦ den 1. und 2. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung



◦ den 1. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung,
◦ mit dem 2. Einzelschritt Drehen des Spielsteins und
◦ den 3. Einzelschritt in der Gegenrichtung

geschlagene Spielsteine werden aus der jeweils nachfolgende Schuppenfeld zurückgesetzt, d.h.

- von den Rückenfeldern 1 bis 21 auf das Kopffeld 0
- 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.

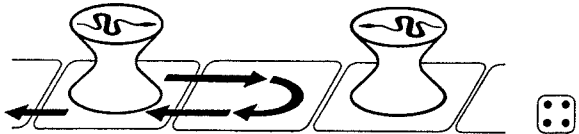
Ein geschlagener Spielstein wird, gleichgültig welche vorgegebene Zugrichtung er beim Schlagen hat, immer mit der Vorderseite voraus in Richtung Kopffeld auf das entsprechende Schuppenfeld gesetzt. Dort kann er seinerseits einen eventuell vorhandenen Spielstein sofort besetzen oder schlagen.

Befindet sich auf dem Schuppenfeld jedoch ein Doppelstein, der nicht geschlagen werden kann, so ist der geschlagene Spielstein auf das Rückenfeld davor zu setzen, d.h. wenn z.B. das Schuppenfeld 30 von einem 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 einen eigenen Spielstein den gegnerischen Spielsteinen so in den Weg stellen, daß diese zum Umkehren gezwungen und damit vertrieben werden.

Beispiel Vertreiben von Spielsteinen:



- 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 der vorgegebenen Zugrichtung bewegt werden oder
- mit der Augenzahl 2 den rechten Spielstein schlagen

Das Vertreiben von Spielsteinen kann auch über das Kopffeld hinaus erfolgen, auch dann, wenn noch einige Augenzahlen übrig bleiben. Erlaubt ist auch, einen Spielstein mit der Vorderseite in Richtung Kopffeld auf den ersten Rückenfeldern zu plazieren, sodaß es für die Gegenspieler schwieriger wird, einen neuen Spielstein ins Spiel zu bringen.

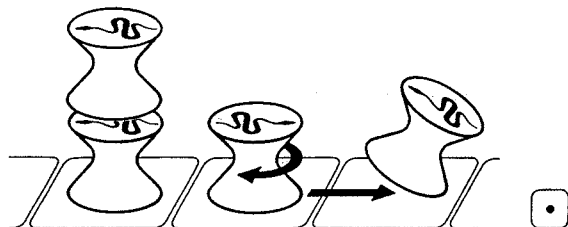
Nicht zulässig ist jedoch das Vertreiben von Spielsteinen über das Schwanzfeld hinaus.

Bei Doppelsteinen kann grundsätzlich nur der jeweils obere Spielstein vertrieben werden.

BLOCKIEREN VON SPIELSTEINEN

Da alle Doppelsteine und von der Vorderseite her alle Einzelsteine nicht übersprungen werden dürfen, können Spielsteine blockiert und damit unbeweglich sein.

Beispiel Blockieren von Spielsteinen:



- 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 im Spiel befindlichen Spielsteinen blockiert und kann er auch keinen weiteren Spielstein ins Spiel bringen, so muß er so lange aussetzen, bis er wieder einen Spielzug ausführen kann.

DIE GÄNSEFELDER

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

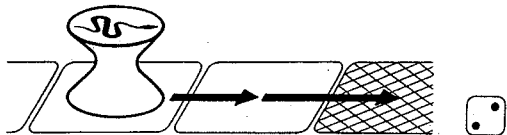
- aus den Gänsefeldern wieder herausgezogen werden, oder
- innerhalb der Gänsefelder bewegt werden, oder
- in das Schwanzfeld = Zielfeld gezogen werden.

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

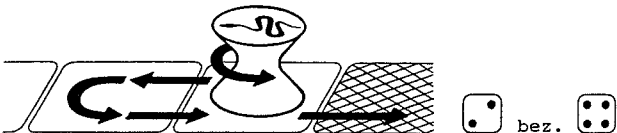
Hat ein Spieler einen blockierten Spielstein in den Gänsefeldern und zugleich einen blockierten Doppelstein und werden diese gleichzeitig frei, so kann der Spieler wählen, ob er zuerst den Doppelstein auflöst oder den Spielstein in den Gänsefeldern bewegt.

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

Beispiele Erreichen des Schwanzfeldes:



- den 1. und 2. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung



- mit dem 1. Einzelschritt Drehen des Spielsteins und
- den 2. Einzelschritt in der Gegenrichtung, bzw.
- den 1. Einzelschritt in der vorgegebenen Zugrichtung,
- mit dem 2. Einzelschritt Drehen des Spielsteins und
- den 3. und 4. Einzelschritt in der Gegenrichtung

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

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

Die anderen Spieler spielen weiter um die nächsten Plätze.



älter als alle Spiele dieser Welt

STRATEGIE UND ZUFALL



Das taktische Würfelspiel für 2 Spieler ab 7 Jahren

mehr Möglichkeiten als Schach



TAKTIK OHNE GLEICHEN RAMSES

Das absolute Strategiespiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

zu zweit, zu dritt, zu viert



EINFACH GÖTTLICH UND SONST NICHTS

Das variationsreiche Strategiespiel für 2, für 3, für 4 Spieler
ab 10 Jahren

vorwärts, rückwärts,
überspringen, besetzen,
schlagen, vertreiben,
blockieren



Schlagabtausch mit Schlangenlist

Das ganz andere Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

