



# PHAROMINO

Dr. Rudolf Bebe

Spielanleitung

## Ausstattung

120 weiße Symbol-Karten

60 rote Pharao-Karten

Spieldauer: ca. 20—50 Minuten

## Spiel 1

für 2—6 Personen

### 1. Spielvorbereitung

Die Spieldauer wird festgelegt (z. B. 20, 30 oder 40 Minuten). Die Symbol-Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält:

24 Symbol-Karten

12 Pharao-Karten

bei 6 Spielern erhält jeder:

20 Symbol-Karten

12 Pharao-Karten.

Jeder Spieler legt seine Symbol-Karten mit der Bildseite nach oben vor sich hin.

### 2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine Symbol-Karten so aneinanderzulegen, daß möglichst viele „Pharaonen" an drei bzw. vier Seiten eingeschlossen werden.

### 3. Spielverlauf

Jeder Spieler versucht, möglichst viele seiner Symbol-Karten zusammenhängend aneinanderzulegen, um Freiräume (Tempel) für den „Pharao" zu schaffen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

#### 3.1. Legen der Symbol-Karten

- Die Symbol-Karten müssen sich an einer ganzen oder halben Seite berühren und miteinander eine zusammenhängende Gruppe bilden.

Abb. 1

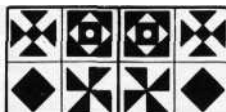
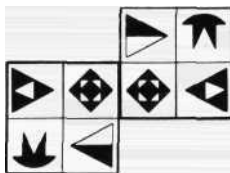
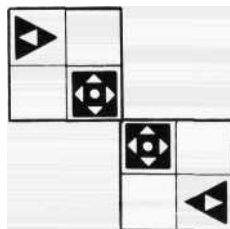


Abb. 2



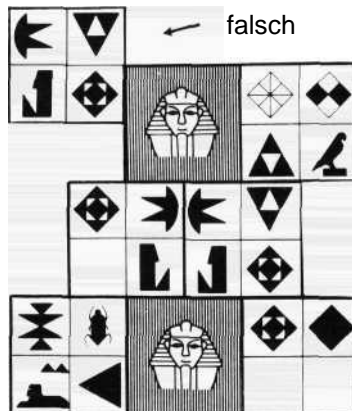
- Aufeinanderstoßende Symbole müssen **spiegelbildlich** übereinstimmen. (Abb. 1, 2)
- Die Karten dürfen **nicht** Ecke an Ecke aneinander gelegt werden.

Abb. 3



Ein leeres weißes Feld, das „**Joker-Feld**", darf auf jedes beliebige Symbol treffen. Es darf auch an ein anderes „**Joker-Feld**" gelegt werden.

Abb. 4



### 3.2. Plazieren der Pharao-Karten

— Der „Pharao“ muß durch geschicktes Aneinanderlegen der Symbol-Karten umschlossen werden, und zwar **mindestens an 3 ganzen Seiten**.

Der „Pharao“ darf **nicht** halbseitig eingeschlossen sein.

(Abb. 4)

— Es darf nicht etwa um die Pharao-Karte herum gebaut werden! **Zuerst** wird mit den Symbol-Karten ein Tempel gebildet, dann erst darf die Pharao-Karte plaziert werden.

### 3.3 Umstellen der Symbol-Karten

Während der festgesetzten Spielzeit können die ausgelegten Karten vom jeweiligen Spieler beliebig oft umgestellt und neu kombiniert werden.

### 4. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit die höchste Punktzahl erreicht hat.

#### Bewertung:

**10 Punkte** für jeden an 3 Seiten umschlossenen „Pharao“

**20 Punkte** für jeden an 4 Seiten umschlossenen „Pharao“

**10 Punkte** für jede übriggebliebene

**Abzug** Symbol-Karte

Konnte ein Spieler mehr als 8 Pharao-Karten (bei 6 Spielern 6 Pharao-Karten) plazieren, erhält er:

**10 Sonderpunkte** für jeden weiteren „Pharao“.

### Spiel 2

für 2—6 Personen

Für diese Variante gelten die gleichen Regeln wie für Spiel 1.

**Neu:** Die Spieler dürfen nur Pharao-Karten plazieren, die an **4 ganzen Seiten** umschlossen sind.

Jeder „Pharao“ zählt in diesem Fall **30 Punkte**.

### Spiel 3

für 2—6 Personen

#### 1. Spielvorbereitung

Je nach Anzahl der Spieler erhält jeder:

2 Spieler: je 31 Symbol-Karten  
12 Pharao-Karten

3 Spieler: je 19 Symbol-Karten  
8 Pharao-Karten

4 Spieler: je 14 Symbol-Karten  
6 Pharao-Karten

5 Spieler: je 11 Symbol-Karten  
5 Pharao-Karten

6 Spieler: je 9 Symbol-Karten  
4 Pharao-Karten

Jeder Spieler legt seine verdeckten Symbol-Karten auf einen Stapel vor sich hin. Die Pharao-Karten werden offen daneben gelegt.

Ca. 20 Symbol-Karten werden verdeckt als Reserve-Karten am Rand des Spielfeldes aufgestapelt. Es wird vereinbart, wer beginnt.

#### 2. Ziel des Spiels

Alle Spieler legen gemeinsam in der Mitte des Spielfeldes Symbol-Karten an. Jeder versucht, möglichst viele Pharao-Karten zu plazieren.

#### 3. Spielverlauf

Für das Legen der Symbol- und Pharao-Karten gelten die Regeln 3.1 und 3.2 des **ersten Spiels**.

##### 3.1.

Zu Beginn des Spieles hebt der erste Spieler die erste Reserve-Karte ab und legt sie mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Spielfeldes.

Dann zieht er die oberen 4 seiner verdeckt liegenden Symbol-Karten und legt sie, Bildseite nach oben, vor sich hin. Er versucht nun, max. 3 dieser Karten an die

ausgelegte Reserve-Karte anzulegen, immer mit dem Ziel, möglichst einen „Tempel“ zu bauen, um einen „Pharao“ zu platzieren.

Es **muß** mindestens **eine** Karte gespielt werden. Die Karten, die nicht ausgelegt werden, bleiben offen vor dem Spieler liegen. Er kann sie beim nächsten Mal wieder benutzen.

### 3.2.

Jeder folgende Spieler hebt, wenn er an der Reihe ist, so viele seiner verdeckten Karten ab, daß immer 3 Symbol-Karten vor ihm liegen.

Er kann max. 3 der Karten an die bereits ausgespielten anlegen, wenn möglich unter Bildung eines „Tempels“.

Ein Spieler **muß** mindestens **1 Karte** ausspielen. Kann er keine seiner drei Karten ablegen, so darf er eine Karte vom Reserve-Stapel ziehen und gegen eine der drei Karten austauschen. Die ausgetauschte Karte wird unter den Reserve-Stapel gelegt. Kann der Spieler auch jetzt nicht ablegen, ist der nächste an der Reihe.

Die Mitspieler dürfen gegen einen solchen Kartentausch „Einspruch“ erheben, wenn sie dem betreffenden Spieler beweisen können, daß er eine seiner Karten hätte ausspielen können. In diesem Fall darf der Spieler keine Reserve-Karte ziehen und seine Karte auch nicht ausspielen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

### 3.3.

Besitzt ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, weniger als 3 Symbol-Karten, dann bezieht er die fehlenden vom Reserve-Stapel, damit er wieder 3 Karten vor sich liegen hat.

### 3.4. Der „Austausch-Trick“

Vor dem Anlegen der eigenen Symbol-Karten darf der Spieler **eine** der bereits ausgespielten Karten entweder:

#### **anders platzieren**

(wird hierbei der Gesamtzusammenhang der Symbol-Karten oder ein Tempel zerstört, **muß** diese Karte durch eine eigene ersetzt werden)

#### **oder gegen eine eigene Karte austauschen**

(natürlich muß die eigene Karte passend sein.)

Will der Spieler die ausgetauschte Karte behalten, also nicht gleich wieder an anderer Stelle anlegen, muß er noch mindestens eine eigene Karte ausspielen.

### 3.5. Sonderpunkte

— Kann ein Spieler an eine bereits ausgelegte, 3-seitige umschlossenen Pharao-Karte seine Symbol-Karte so anlegen, daß auch die 4. Seite des „Pharao“ eingeschlossen ist, erhält der Spieler

#### **10 Sonderpunkte.**

— Hat ein Spieler seine gesamten Pharao-Karten platziert, verfügt jedoch noch über Symbol-Karten, mit denen er noch weitere „Tempel“ bauen kann, darf er weitere Pharao-Karten aus der Reserve beziehen. Für jede dieser zusätzlich platzierten Pharao-Karten erhält der Spieler

#### **20 Sonderpunkte.**

### 4. Ende des Spiels

Hat ein Spieler sämtliche Symbol-Karten und alle Pharao-Karten ausgespielt, wird das Spiel beendet. Jeder nachfolgende Spieler, der noch nicht an der Reihe war, darf noch einmal ablegen. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl hat.

**Achtung:** Verfügt ein Spieler nach Beendigung des Spieles über **3 oder mehr** Symbol-Karten, muß eine **zusätzliche** Runde gespielt werden. Dies kann taktisch von Vorteil sein:

Ein Spieler legt in der letzten Runde nur eine seiner 4 Karten ab, so daß er noch 3

Symbol-Karten vor sich liegen hat. Es muß also noch eine Zusatzrunde gespielt werden! Der Spieler kann nun in dieser allerletzten Runde unter Umständen alle seine Restkarten (oder ein Teil davon) ablegen und somit Punktabzüge in der Endabrechnung vermeiden.

**Bewertung:**

**20 Punkte** für jeden plazierten „Pharao“

**20 Punkte** für jede übriggebliebene

**Abzug** Symbol-Karte

Gibt es durch gleiche Punktzahl keinen eindeutigen Gewinner, erhalten diese Spieler je 5 verdeckte Reserve-Karten, die gleichzeitig umgedreht werden müssen. Wem es zuerst gelingt, aus diesen 5 Karten einen „Tempel“ zu bauen, ruft: „Pharao“! Dieser Spieler erhält 20 Sonderpunkte und ist damit Sieger.

**Für Fortgeschrittene:**

— Die Zeit, die der Spieler zum Auslegen seiner 3 Symbol-Karten braucht, darf 3 Minuten nicht überschreiten.

— Wird die Zeit von 3 Minuten überschritten, erhält der Spieler

**30 Minuspunkte**

muß jedoch noch 1. Symbol-Karte anlegen.

— Bei jedem Auslegen **muß** ein Tempel gebaut werden.

— Besteht dazu keine Möglichkeit, muß der Spieler einmal aussetzen.

— Hat ein Spieler keinen Tempel gebaut, obwohl es möglich gewesen wäre, erheben die Mitspieler „Einspruch“. Der Spieler erhält

**30 Minuspunkte**

muß jedoch den Tempel noch bauen.

**Spiel 4**

für eine Person

**1. Spielvorbereitung**

Der Spieler zieht 24 verdeckt liegende Karten und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich hin.

**2. Ziel des Spiels**

Es sollen möglichst viele Pharao-Karten plaziert werden.

**3. Spielverlauf**

Es müssen alle Symbol-Karten ausgelegt werden. Für das Legen der Symbol- und Pharao-Karten gelten die Regeln 3.1. und 3.2. des **ersten Spiels**.

**4. Ende des Spiels**

Sind alle Symbol-Karten ausgespielt, ist das Spiel beendet.

**Bewertung:**

**10 Punkte** für jeden an 3 Seiten umschlossenen „Pharao“

**20 Punkte** für jeden an 4 Seiten umschlossenen „Pharao“

**Für Fortgeschrittene:**

— Es werden nur die Symbol-Karten mit 3 und 4 Zeichen verwendet (z. B. 18 Karten mit 4 Bildzeichen und 6 Karten mit 3 Bildzeichen).

**Für Pharomino-Profis:**

— Es werden **sämtliche** Symbol-Karten des Spieles verwendet. (Mindestens 58 Pharao-Karten können plaziert werden!)

