

Ein Original PHARAO-Brettspiel



EINES DER SIEBEN WELTWUNDER

Als der griechische Dichter Antipatros sich im 2. Jh. v. Chr. von seiner Heimatstadt Sidon aus aufmachte, um die Wunderwerke der damaligen Welt aufzusuchen und zu beschreiben, führte ihn sein Weg zu den „Hängenden Garten und den Stadtmauern von Babylon“, zum „Artemis-Tempel von Ephesus“, zur „Goldelfenbein-Statue des Zeus von Olympia“, zum „Mausoleum von Halikarnaß“, zum „Koloß von Rhodos“, zum „Leuchtturm von Alexandria“ und schließlich zu den „Ägyptischen Pyramiden“. So entstand die Idee von den Sieben Weltwundern. Hätte Antipatros damals nicht von den Pyramiden aus die Heimreise angetreten, sondern wäre er statt dessen noch 700 km nilaufwärts bis nach Theben gefahren, dann hätte er vielleicht den Großen Amun-Tempel von Karnak in seine Liste mit aufgenommen.

Die Liste der Weltwunder hat im Laufe ihrer Geschichte vielfältige Veränderungen erfahren. So führten beispielsweise die Römer das „Kapital“ und das „Kolosseum“ ein und fügten schließlich - als achttes Weltwunder - „Rom“ selbst hinzu.

In einer überlieferten alexandrinischen Version ist dann auch „Karnak“ als eines der Sieben Weltwunder mit aufgenommen. Und das wohl zu Recht, denn immerhin ist der Tempelbezirk von Karnak mit 225.000 qm ca. 8 mal größer als der heilige Bezirk der Akropolis in Athen und die Grundfläche des Amun-Tempels mit 36.000 qm sogar 16 mal größer als die des Partenon-Tempels.



Horst Alexander Renz  
Autor des Brettspiels KARNAK

*Querschnitt durch den Großen Säulensaal von Karnak. nach „Description de l'Egypte“*

## Vorbemerkung

Das nach der Grundfläche des Großen Hypostyls von Karnak, dem Großen Säulensaal des Amun-Tempels, entwickelte Brettspiel KARNAK ist ein taktisches Spiel für Spieler ab 10 Jahren. KARNAK kann auf vielfältige Art gespielt werden.

### **für 1 Spieler**

mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, oder als Trainingspiel für das Mehrpersonenspiel

### **für 2 Spieler**

die gegeneinander spielen, oder die sich gemeinsam am kniffligen Solitarspiel beteiligen

### **für mehrere Spieler**

wobei jeder Spieler für sich alleine spielt, oder aber auch in mehreren Mannschaften, z.B. bei 4 Spielern in 2 Mannschaften mit jeweils 2 Spielern

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Säulen zu bauen. Gewertet werden grundsätzlich nur komplette Säulen, d.h. Säulen, die aus jeweils 2 Säulen-Trommeln und 1 Säulen-Kapitell bestehen. \*)

## Das Spielmaterial

Zum Brettspiel KARNAK gehören

- 1 Spielbrett,
- 20 Spielsteine in Form von Säulen-Trommeln und
- 10 Spielsteine in Form von Säulen-Kapitellen

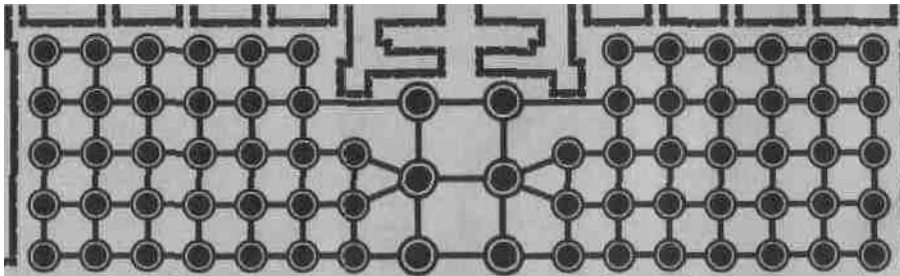
\*) Im Hypostyl von Karnak sind diese Säulen 14 m hoch, so hoch also, wie ein 5-stöckiges Wohnhaus

## Das Spielbrett

Auf dem Spielbrett, das der Grundfläche des Großen Hypostyls von Kamak nachgebildet ist, sind dargestellt

- 72 Säulen-Basen insgesamt, davon
- 66 kleinere Säulen-Basen und
- 6 größere Säulen-Basen

Die jeweils kürzesten Verbindungen zwischen den einzelnen Säulen-Basen bilden ein unsichtbares Spielfeldraster, auf dem die einzelnen Spielsteine, also die Säulen-Trommeln und die Säulen-Kapitelle, nach festgelegten Regeln bewegt werden.



*Spielbrett  
mit Spielfeldraster*

## Die Spielsteine

**Alle 30 Spielsteine**, also alle Säulen-Trommeln und alle Säulen-Kapitelle, werden **von allen Spielern** gleichermaßen bewegt.



*Säulen-Trommeln*



*Säulen-Kapitelle*

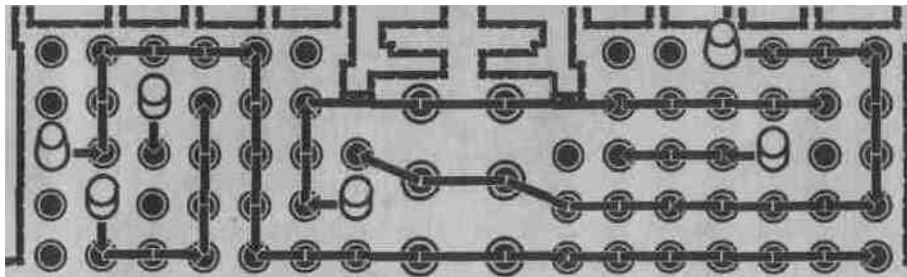
## Bewegen der Spielsteine

Alle Spielsteine dürfen nur über unbesetzte Säulen-Basen bewegt werden. In jedem Spielzug ist es erlaubt, einen beliebigen Spielstein, d.h. eine Säulen-Trommel oder ein Säulen-Kapitell, unter Beachtung des Spielfeldrasters über das Spielbrett zu führen. Hierfür stehen den Spielern mehrere Schrittkombinationen mit einer Vielzahl von Variationsmöglichkeiten zur Verfügung.

### Innerhalb eines Spielzuges kann ein Spielstein wie folgt bewegt werden

- mit 1 Schritt** in eine beliebige Richtung und den Spielzug damit beenden, oder aber den Spielzug weiterführen mit weiteren
- 2 Schritten** in gleicher Richtung wie der vorangegangene 1. Schritt, oder rechts oder links abbiegend, und den Spielzug damit beenden, oder aber den Spielzug weiterführen mit weiteren
- 3 Schritten** in gleicher Richtung wie die vorangegangenen 2 Schritte, oder rechts oder links abbiegend, und den Spielzug damit beenden, oder aber den Spielzug weiterführen mit weiteren
- 4 Schritten** u.s.w. Im günstigsten Falle wäre ein Spielzug mit  $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6$  Schritten möglich.

Die schräg laufenden Verbindungen bei den größeren Säulen-Basen gelten dabei als geradlinige Verbindungen.



*Beispiele  
Spielzüge*

*Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden hier und bei den nachfolgenden Beispielen Spielsteine weggelassen.*

## Bauen von Säulen

Das Bauen einer Säule ist jederzeit auf jeder beliebigen kleineren Säulen-Basis erlaubt. Nicht erlaubt ist es, Säulen auf den größeren Säulen-Basen zu bauen. Ein einzelner Spielstein darf aber jederzeit auf einer größeren Säulen-Basis abgestellt werden. Eine Besonderheit beim Bauen von Säulen ist es, daß hierbei innerhalb eines einzigen Spielzuges bis zu 3 Spielsteine bewegt werden dürfen.

### Innerhalb eines Spielzuges kann eine Säule wie folgt gebaut werden

mit **1 Schritt** oder mit einer größeren Schrittkombination

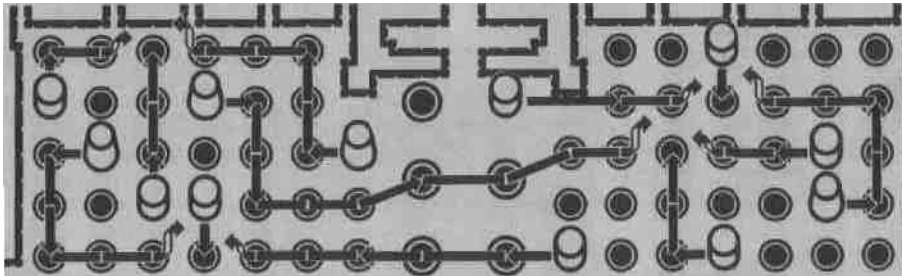
eine Säulen-Trommel auf eine unbesetzte kleinere Säulen-Basis setzen und dann weiter

mit **einer 1 + 2 Schrittkombination** oder mit einer größeren Schrittkombination

eine zweite Säulen-Trommel auf die erste Säulen-Trommel aufsetzen und dann weiter

mit **einer 1 + 2 + 3 Schrittkombination** oder mit einer größeren Schrittkombination

ein Säulen-Kapitell auf die beiden Säulen-Trommeln aufsetzen.



*Beispiele  
Bauen von Säulen*

Erlaubt ist es auch, einen Spielzug damit zu beenden, indem man nur eine Säulen-Trommel auf eine andere Säulen-Trommel aufsetzt. Dies ist dann eine unvollendete Säule, die von jedem Spieler durch Aufsetzen eines Säulen-Kapitells vollendet werden kann.



*unvollendete Säule*



*vollendete, komplette Säule*

## Ebenso möglich ist es

mit einer **1 + 2 Schrittkombination** oder mit einer größeren Schrittkombination

eine Säulen-Trommel auf eine bereits vorhandene Säulen-Trommel aufzusetzen und dann weiter

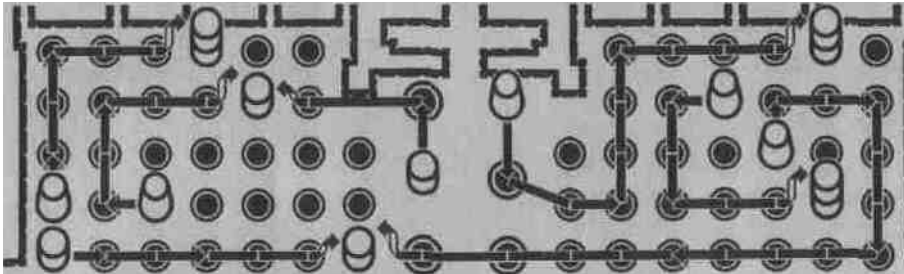
mit einer **1 + 2 + 3 Schrittkombination** oder mit einer größeren Schrittkombination

ein Säulen-Kapitell auf die beiden Säulen-Trommeln aufzusetzen.

## Und schließlich auch

mit einer **1 + 2 + 3 Schrittkombination** oder mit einer größeren Schrittkombination

ein Säulen-Kapitell auf eine unvollendete Säule, also auf bereits vorhandene zwei übereinander gebaute Säulen-Trommeln, aufzusetzen.



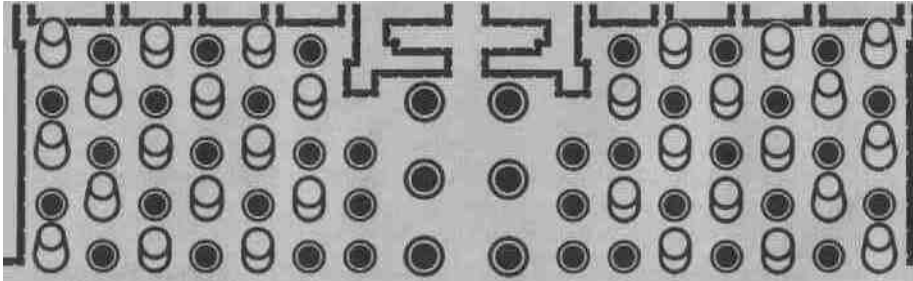
*Weitere Beispiele  
Bauen von Säulen*

Einmal gebaute Säulen, vollendete und unvollendete, bleiben bis zum Ende der Spielpartie bestehen, d.h. sie dürfen nicht mehr abgebaut werden. Da die einzelnen Spielsteine nur über unbesetzte Säulen-Basen bewegt werden dürfen, bilden somit die vollendeten wie auch die unvollendeten Säulen eine Barriere.

**Beim Bauen von Säulen muß deshalb immer beachtet werden, daß Jederzeit Jeder einzelne Spielstein Jede unbesetzte Säulen-Basis noch erreichbar kann.**

## Spielbeginn

Bei Spielbeginn werden die Spielsteine für alle Spielarten in der gleichen Grundaufstellung auf das Spielbrett gesetzt.



*Grundaufstellung  
der Spielsteine*

**Für alle Spielarten gilt grundsätzlich, daß ein Spielstein nicht zweimal hintereinander bewegt werden darf.**

Diese Vorgabe gilt insbesondere innerhalb eines Spielzuges, den ein Spieler ausführt, aber auch beim Wechsel von einem Spieler zum nächsten Spieler, d.h. dem jeweils nachfolgenden Spieler ist es nicht erlaubt, den vom vorangegangenen Spieler zuletzt bewegten Spielstein sofort wieder, also in seinem Spielzug an erster Stelle, zu bewegen.

Erlaubt ist es dem nachfolgenden Spieler jedoch, diesen Spielstein an zweiter oder dritter Stelle seines Spielzuges, d.h. also zum Bauen einer Säule, zu bewegen.

Immer erlaubt ist es, den jeweils zuletzt bewegten Spielstein, wenn dieser eine Säulen-Trommel ist, sofort, oder selbstverständlich auch später, zu besetzen.



## **KARNAK als Solitärspiel**

Beim Solitärspiel wird innerhalb eines Spielzuges immer nur ein Spielstein bewegt. Das beim Bauen von Säulen erlaubte Bewegen von bis zu 3 Spielsteinen ist selbstverständlich auch beim Solitärspiel möglich, zur besseren Erklärung wird aber hier das Bewegen jedes einzelnen Spielsteins als eigenständigen Spielzug beschrieben.

**Beim Solitärspiel sind die einzelnen Spielzüge nach einem vorgegebenen Schema auszuführen.**

- a) Im ersten Spielzug darf der Spieler einen Spielstein auf eine unbesetzte Säulen-Basis setzen.
- b) Danach muß er mindestens in den beiden nächsten Spielzügen jeweils einen Spielstein auf einen anderen Spielstein aufsetzen. Dem Spieler bleibt es dabei überlassen, ob er mit den beiden Spielzügen eine komplette Säule baut oder ob er zwei unvollendete Säulen baut.
- a) Nun darf er wiederum einen Spielstein auf eine unbesetzte Säulen-Basis setzen.
- b) Danach muß der Spieler abermals mindestens zwei Spielzüge machen, bei denen jeweils ein Spielstein auf einen anderen Spielstein gesetzt wird.

Dieses Schema der einzelnen Spielzüge im Wechsel von a) und b) ist bis zum Ende der Spielpartie einzuhalten.

**Ziel des Spiels Ist es, alle Säulen komplett zu bauen.**

Gelingt es dem Spieler nicht, alle Säulen komplett zu bauen, so muß er von vorne beginnen.

Für Anfänger empfiehlt es sich, bei den ersten Partien die unter b) geforderten zwei Spielzüge auf einen Spielzug zu reduzieren.

Fortgeschrittene Spieler können dann auch als besondere Herausforderung versuchen, die unter b) geforderten zwei Spielzüge auf drei Spielzüge zu erweitern.

## **KARNAK als Zweipersonenspiel**

Für die erste Spielpartie wird zunächst der Eröffnungsspieler durch Losentscheid ermittelt. Danach müssen die beiden Spieler abwechselnd jeweils einen Spielzug machen.

Gelingt es einem der Spieler eine Säule zu bauen, so wird dies notiert. Gewertet werden dabei nur komplette Säulen, d.h. Säulen die aus zwei Säulen-Trommeln und einem Säulen-Kapitell gebaut sind. Unvollendete Säulen, also Säulen, die nur aus zwei Säulen-Trommeln bestehen, werden nicht gewertet.

**Der Spieler, der am Ende der Spielpartie die meisten Säulen gebaut hat, ist Sieger.**

Da sich aus den 30 Spielsteinen insgesamt 10 komplette Säulen bauen lassen, ist auch ein Remis möglich.

Ist am Ende der Spielpartie nur noch eine Säule zu bauen, so muß der Spieler, der am Zug ist, diese Säule sofort bauen bzw. vollenden. Ist das nicht möglich, so endet die Spielpartie mit einer nicht gebauten oder unvollendeten Säule.

Bei jeder neuen Spielpartie wird dann jeweils der Eröffnungsspieler gewechselt.

## **KARNAK als Mehrpersonenspiel**

Als Mehrpersonenspiel bietet das Brettspiel KARNAK verschiedene Möglichkeiten.

**für 3 bis 6 Spieler**

wobei jeder Spieler für sich alleine spielt,

**für 4 Spieler**

in 2 Mannschaften mit jeweils 2 Spieler,

**für 6 Spieler**

in 2 Mannschaften mit jeweils 3 Spieler, oder in 3 Mannschaften mit jeweils 2 Spieler.

**Wird KARNAK in Mannschaften gespielt, müssen die Spieler so plaziert sein, daß auf jeden Spieler immer ein - Gegenspieler folgt.**

Für die erste Spielpartie wird der Eröffnungsspieler durch Losentscheid ermittelt. Danach müssen die einzelnen Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils einen Spielzug machen.

Gelingt es einem der Spieler eine Säule zu bauen, so wird dies für ihn bzw. für seine Mannschaft notiert. Gewertet werden dabei nur komplette Säulen, d.h. Säulen die aus zwei Säulen-Trommeln und einem Säulen-Kapitell gebaut sind. Unvollendete Säulen, also Säulen, die nur aus zwei Säulen-Trommeln bestehen, werden nicht gewertet.

**Wer am Ende der Spielpartie die meisten Säulen gebaut hat, der Spieler bzw. die Mannschaft, ist Sieger.**  
Da sich aus den 30 Spielsteinen insgesamt 10 komplette Säulen bauen lassen, ist auch ein Remis möglich.

Ist am Ende der Spielpartie nur noch eine Säule zu bauen, so muß der Spieler, der am Zug ist, diese Säule sofort bauen, bzw. vollenden. Ist das nicht möglich, so endet die Spielpartie mit einer nicht gebauten oder unvollendeten Säule.

Bei jeder neuen Spielpartie wechselt dann der Eröffnungsspieler zu dem jeweils im Uhrzeigersinn nächsten Spieler.

## **Schlußbemerkung**

Allen Spielern, die wegen der unglaublichen Vielzahl an Spielzugmöglichkeiten sich beim Spielen, insbesondere beim Solitärspiel, zunächst etwas überfordert fühlen sollten, sei gesagt, wenn sie sich die Spielweise nach und nach zu eigen machen, werden sie nicht mehr davon loskommen. Im übrigen sei angemerkt, daß der Amun-Tempel von Karnak schließlich auch nicht an einem Tag gebaut wurde, sondern immerhin über eine Zeitspanne von 20 Jahrhunderten.

Für diejenigen Spieler, denen die hier vorliegende Ausgabe noch nicht genug ist, planen die PHARAO-Brettspiele bereits jetzt schon eine Ergänzung zum Brettspiel KARNAK, die voraussichtlich noch in diesem Jahrtausend unter dem Titel KARNAK II erscheinen wird.

