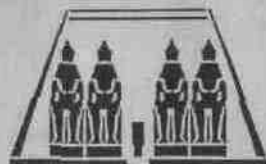


Ein Original PHARAO-Brettspiel



RAMSES® TAKTIK OHNE GLEICHEN

Als Ramses der Große um 1.250 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: Amun-Re, Re-Harachte, Ptah und der den Göttern gleichgestellte Ramses.

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 3.000 Jahre alte Meisterleistung menschlichen Geistes soll die Beschriftung der Brettspiels RAMSES erinnern.



Ramses-Titel „Sohn des Re“ und
„König von Ober- und Unterägypten“

Gott Amun-Re

Gott Re-Harachte

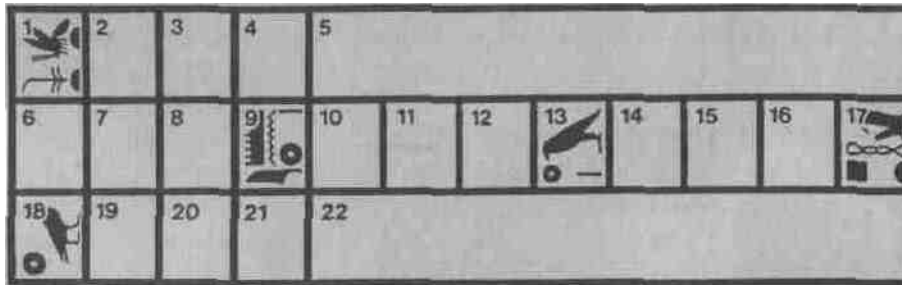
Gott Ptah

Vorbemerkung

Das nach altägyptischem Vorbild gestaltete Brettspiel RAMSES ist ein außergewöhnlich anspruchsvolles Taktikspiel für zwei Spieler ab 12 Jahren. Obwohl die Spielregeln denkbar einfach und deshalb schnell erlernbar sind, bietet RAMSES eine schier unvorstellbare Zahl an Spielzugmöglichkeiten.

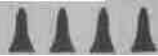

Zum Brettspiel RAMSES gehören

- 1 Spielbrett mit insgesamt 22 Spielfeldern, davon 5 Hieroglyphen-Felder und 2 Langfelder



Spielbrett

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

- 4 weiße Spielsteine  und 4 schwarze Spielsteine 

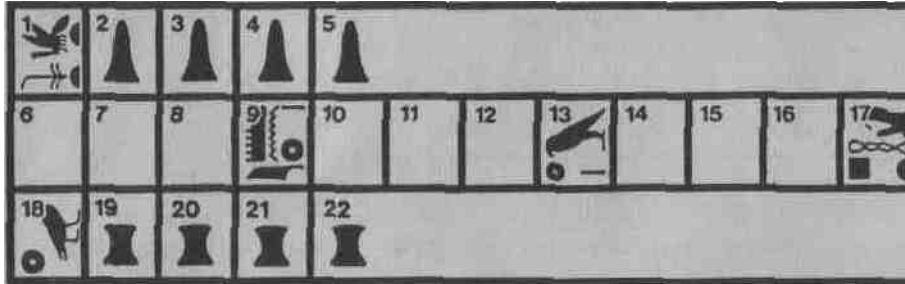
Spielziel

Ziel des Spiels ist es

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

Spielbeginn

Bei Spielbeginn werden die weißen Spielsteine auf die Spielfelder 2, 3, 4, und 5 (neben Spielfeld 1 o) und die schwarzen Spielsteine auf die Spielfelder 19, 20, 21 und 22 (neben Spielfeld 1 o) gesetzt.



Grundaufstellung bei Spielbeginn

*die 4 weißen Spielsteine
auf die obere Spielfeldreihe,
die 4 schwarzen Spielsteine
auf die untere Spielfeldreihe,
oder auch umgekehrt*

Ebenso können auch umgekehrt die schwarzen Spielsteine auf die Spielfelder 2, 3, 4 und 5 (neben Spielfeld 1 o) und die weißen Spielsteine auf die Spielfelder 19, 20, 21, und 22 (neben Spielfeld 1 o) gesetzt werden.

Die beiden Spieler einigen sich zunächst, wer mit welchen Spielsteinen spielt.

Danach wird der Eröffnungsspieler ermittelt: Ein Spieler nimmt verdeckt in jede Hand einen Spielstein, je einen weißen und einen schwarzen. Der andere Spieler wählt eine Hand und entscheidet damit, welcher der beiden Spieler den ersten Spielzug macht.

Die beiden Spieler machen dann immer abwechselnd je einen Spielzug,

Bei mehreren Spielpartien können die Spieler ihre anfangs gewählten Spielsteine immer beibehalten, jedoch muß grundsätzlich nach jeder Spielpartie der Eröffnungsspieler gewechselt werden.

Spielzüge

Ein Spielzug besteht grundsätzlich aus **zwei** Teilen

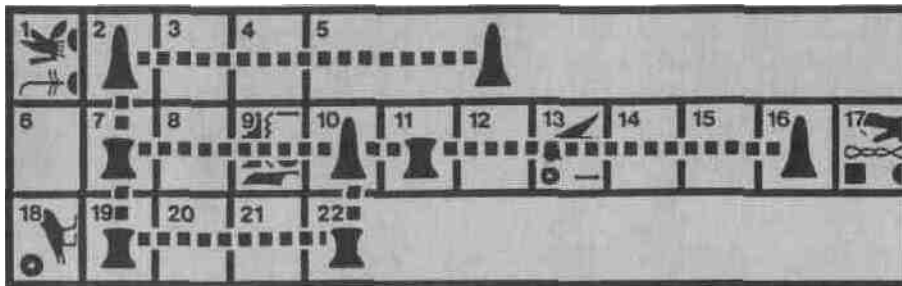
- zuerst wird ein beliebiger **eigener** Spielstein bewegt und
- dann wird ein beliebiger **gegnerischer** Spielstein bewegt.

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

Bewegungsschritte der Spielsteine

Ein eigener, wie auch ein gegnerischer Spielstein muß immer 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 Linie, so ist die größere Zahl für die Bewegungsschritte maßgebend.



Bewegungsschritte der Spielsteine

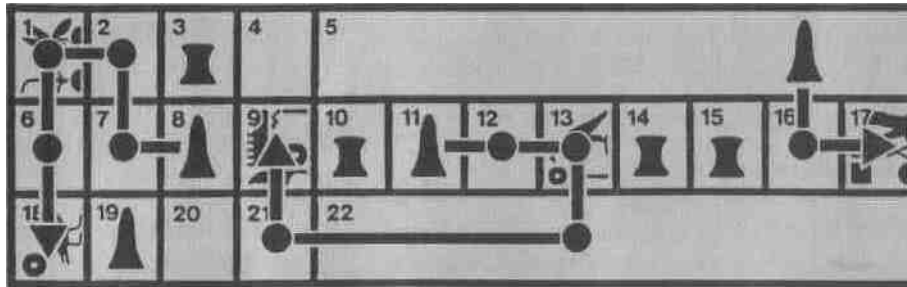
*von Feld 2=3 Felder weit
von Feld 5=10 Felder weit
von Feld 7=4 Felder weit
von Feld 10=4 Felder weit
von Feld 16=4 Felder weit
von Feld 19=3 Felder weit
von Feld 22=2 Felder weit*

Ein alleinstehender Spielstein wird logischerweise nur 1 Spielfeld weit bewegt.

Bewegungsrichtungen der Spielsteine

Unter Beachtung der vorgegebenen Bewegungsschritte kann man einen Spielstein in jede gewünschte Richtung, geradlinig oder beliebig oft abgewinkelt, über und auf 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 der Spielsteine

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

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

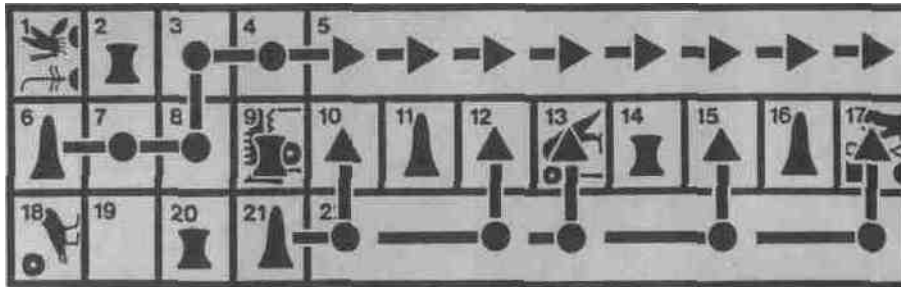
- zieht er den eigenen Spielstein von Spielfeld 5 auf das Spielfeld 17, so kann er danach die gegnerischen Spielsteine auf den Spielfeldern 10, 14 und 15 sechs Spielfelder weit bewegen,
- zieht er den eigenen Spielstein von Spielfeld 8 auf das Spielfeld 18, so kann er danach die gegnerischen Spielsteine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

Im ersten Spielzug ist es dem Eröffnungsspieler nicht erlaubt, einen eigenen Spielstein auf ein Hieroglyphen-Feld zu ziehen. Seinem Gegenspieler hingegen ist es erlaubt, in seinem ersten Spielzug ein Hieroglyphen-Feld zu besetzen.

Langfelder

Die beiden Langfelder 5 und 22 sind eine speziell für das Brettspiel RAMSES entwickelte Besonderheit. Sie erlauben es, Spielsteine in bestimmten Fällen variabel zu führen.

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



Langfelder

*mit variablem Führen
von Spielsteinen,
über oder auf jeweils
8 mögliche Stellen*

Da ein Langfeld grundsätzlich als **ein** Spielfeld gilt, sind des weiteren folgende Bedingungen zu beachten.

- wird ein Spielstein über ein Spielfeld der Reihe 1 o bis 17 in ein Langfeld hineinbewegt, so muß der Spielstein über oder auf die direkt danebenliegende Stelle des Langfeldes geführt werden, und ggf. dann weiter 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 über oder auf dieses Langfeld geführt werden,
- soll ein Spielstein aus einem Langfeld herausbewegt werden, so kann das nur entweder über oder auf das direkt danebenliegende Spielfeld der Reihe 1 o bis 17 erfolgen oder - ohne Zwischenschritt - über oder auf das Spielfeld 4 bzw. 21,
- ein auf einem Langfeld stehender Spielstein darf innerhalb des Langfeldes nicht bewegt werden.

