



THEBEN[®]

IM LABYRINTH DER STRATEGIE

Theben, das ist das größte Wort, das in irgendeiner Sprache existiert. So urteilte über die alte Metropole kein geringerer als Champollion, dem es gelungen war, den gackernden und zwitschernden Hieroglyphenhof aus seinem langen Domröschenschlaf zu wecken.

Theben, das war eine unbedeutende Provinzstadt, bis sein Gaufürst um 2100 v.Chr. das Königtum eroberte und damit den Grundstein für die glanzvollste Hauptstadt des Altertums legte. Heute sagt man von Theben, es sei der Ursprung der Städte, ja die Metropole im ureigendsten Sinne. Homer aber gab ihm seinen ewigen Namen: das Hunderttorige Theben.

Theben, das war ein Gebiet, das sich beiderseits des Nil in riesigen Dimensionen ausdehnte, dreimal größer als das heutige New York. Auf dem Ostufer lag die Wohnstadt mit den Hauptheiligtümern in Luxor und Karnak. Die Nekropolen jenseits des Flusses, wo allabendlich die Sonne untergeht, umfaßten das Tal der Könige, das Tal der Königinnen, eine Reihe von Totentempeln, hunderte von Beamtengräbern, die Gräber der Nekropolenarbeiter, sowie die Wohnstadt der Arbeiter.

Karnak aber, das war das wohl größte was die Menschen je erdacht und verwirklicht haben. Amun, der Gott aller Ägypter, beherrschte diese heilige Stätte 20 Jahrhunderte lang. Und 20 Jahrhunderte lang war der gewaltige Tempelbezirk eine einzige Baustelle. Jeder neue Pharao erweiterte die Antage, änderte, fügte hinzu, und fügte zum Hinzugefügten hinzu. Aus einem Papyrus erfahren wir, daß 81 322 Männer im Dienste Amuns standen. Diese Männer waren in 125 Kategorien eingeteilt. Sie kümmerten sich um 421 662 Stück Vieh, 433 Gärten und 2 395 qkm Ackerland, um 83 Schiffe, 46 Bauplätze und um die 65 Dörfer, die zur Domäne Amuns gehörten.

Der Boden, auf dem sich der großartigste Komplex von Bauwerken der Welt erhebt, gilt als die erste Erde, die aus dem Urwasser auftauchte. Hier wurde sie erdacht und hier wurde sie Ereignis, die große Woche der Schöpfung der Welt. Der Mensch wird immer wieder hierherkommen, um eine Antwort auf die Fragen zu suchen, die ihn quälen. Auf alle Fragen der Sphinx im anderen, im griechischen Theben, mußte die Antwort gegeben werden, wie sie Ödipus gab: der Mensch. Hier aber muß die Antwort auf alle Fragen lauten: Gott, Amun.

HorstAlexanderRenz
Autor des Brettspiels THEBEN

Vorbemerkung

Das nach einer altägyptischen Vorlage entwickelte Brettspiel THEBEN ist ein außergewöhnlich anspruchsvolles Strategiespiel für 2 Spieler ab 12 Jahren.

Ziel des Spiels ist es, den Gegner bewegungsunfähig zu machen,

- durch Besetzen von gegnerischen Spielsteinen und
- durch Wegnehmen von gegnerischen Spielsteinen.

Der ausgeklügelte Spielmechanismus des Brettspiels THEBEN bietet eine Vielzahl raffinierter Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten.

So kann beispielsweise ein Spielstein von bis zu 10 Spielsteinen angegriffen und gleichzeitig von bis zu 9 Spielsteinen verteidigt werden.

Das Spielmaterial

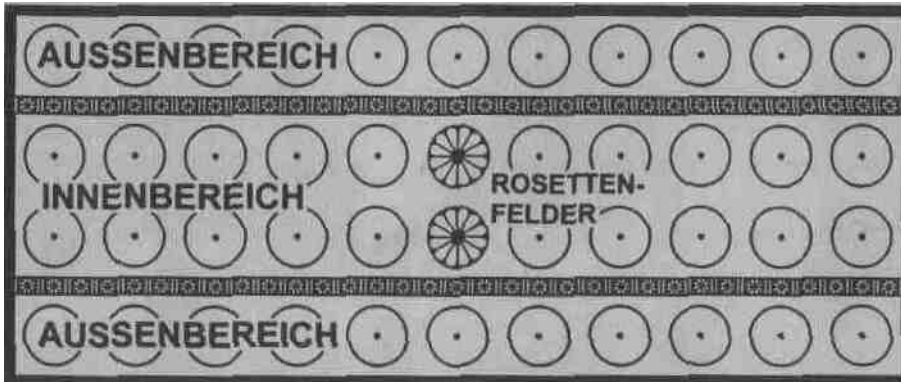
Zum Brettspiel THEBEN gehören

- 1 Spielbrett,
- 10 weiße Spielsteine für den einen Spieler und
- 10 schwarze Spielsteine für den anderen Spieler.

Das Spielbrett

Das Spielbrett ist durch zwei Rosettenbänder in drei Bereiche gegliedert, in

- 2 Außenbereiche mit je 11 = insgesamt 22 Kreisfeldern *), und in
- 1 Innenbereich mit 20 Kreisfeldern *) und 2 Rosettenfeldern.



*Spielbrett
mit den 2 Außenbereichen
und dem Innenbereich*

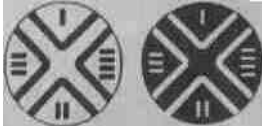
Alle Kreisfelder dürfen überlaufen und besetzt werden. Die beiden Rosettenfelder dürfen ebenfalls überlaufen, jedoch grundsätzlich nicht besetzt werden.

*) Die 22 Kreisfelder der beiden Außenbereiche und die 20 Kreisfelder des Innenbereiches symbolisieren die 22 oberägyptischen Gaue (Landkreise) und die 20 unterägyptischen Gaue, in die das klassische Ägypten seit altersher eingeteilt war.

Die Spielsteine

Die Spielsteine sind mit der altägyptischen Hieroglyphe „Stadt bedruckt, die eine Straßenkreuzung mit den vier Stadtvierteln darstellt. *)

Darüber hinaus sind die einzelnen Stadtviertel in altägyptischer Schreibweise mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4 durchnummeriert.



*Spielsteine
weiß und schwarz,
mit durchnummerierten Stadtvierteln*

Die Nummern der einzelnen Stadtviertel geben die Schrittzahl an, die ein Spielstein in die jeweilige Richtung bewegt werden muß.

*) Die Hieroglyphe „Stadt“ wurde im Alten Ägypten hauptsächlich als Determinativ (Bestimmungszeichen) verwendet und ist beispielsweise in folgenden geographischen Begriffen zu finden



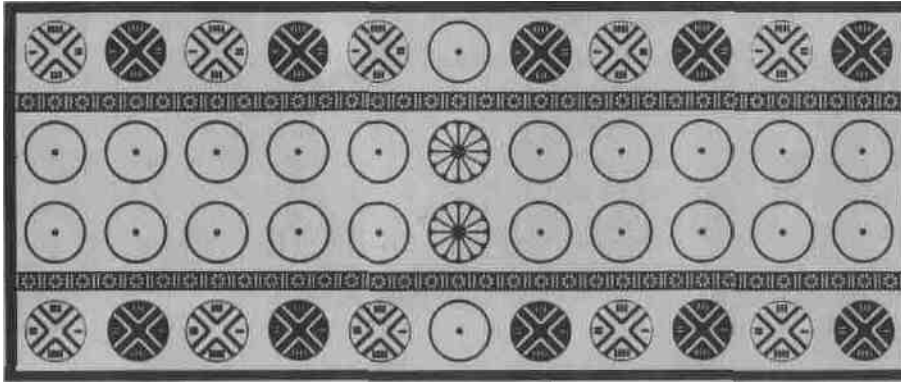
Ägypten

Theben

Karnak

Spielbeginn

Bei Spielbeginn werden alte Spielsteine in wechselnder Folge von weiß und schwarz so auf die Kreisfelder der beiden Außenbereiche gesetzt, daß jeder Spielstein mit der Stadtviertelnummer 3 zum Innenbereich zeigt. Die gegenüber den Rosettenfeldern liegenden Kreisfelder bleiben bei Spielbeginn unbesetzt.



*Grundaufstellung
der Spielsteine
bei Spielbeginn*

Der Eröffnungsspieler wird durch Losentscheid ermittelt.

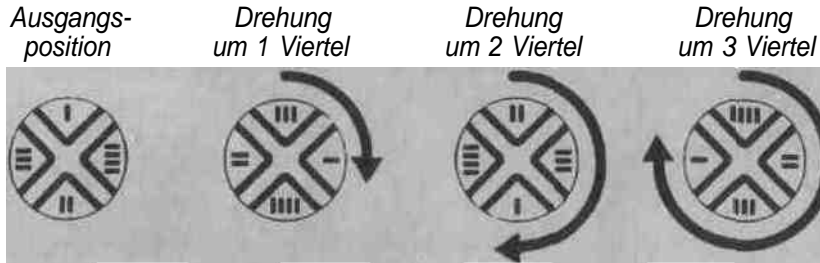
Spielzüge

Die beiden Spieler machen abwechselnd je einen Spielzug. Sie dürfen dabei

- entweder einen beliebigen eigenen Spielstein auf seinem Kreisfeld drehen,
- oder einen beliebigen eigenen Spielstein in eine beliebige Richtung bewegen.

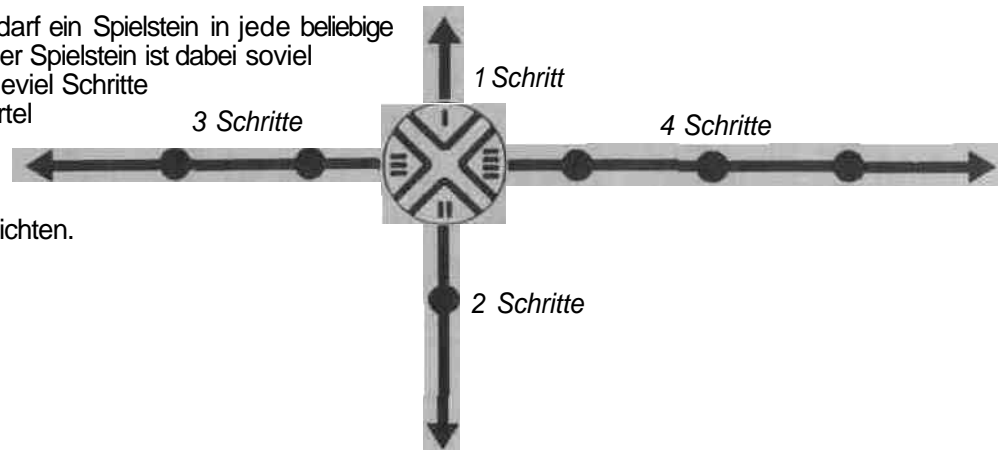
Spielsteine drehen

Innerhalb eines Spielzuges darf ein Spielstein entweder um 1 Viertel, um 2 Viertel oder um 3 Viertel gedreht werden. Nicht erlaubt ist es, einen Spielstein um 4 Viertel zu drehen



Spielsteine bewegen

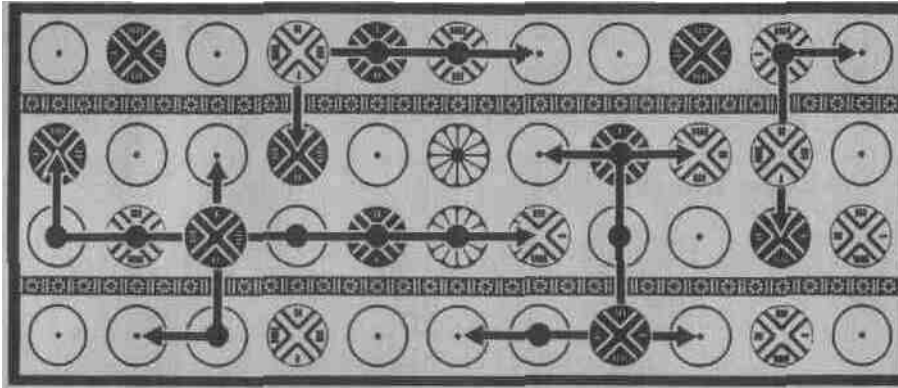
Innerhalb eines Spielzuges darf ein Spielstein in jede beliebige Richtung bewegt werden. Der Spielstein ist dabei soviel Schritte weit zu bewegen, wieviel Schritte das entsprechende Stadtviertel für die gewählte Richtung vorgibt. Nicht erlaubt ist es, auf einzelne Schritte zu verzichten.



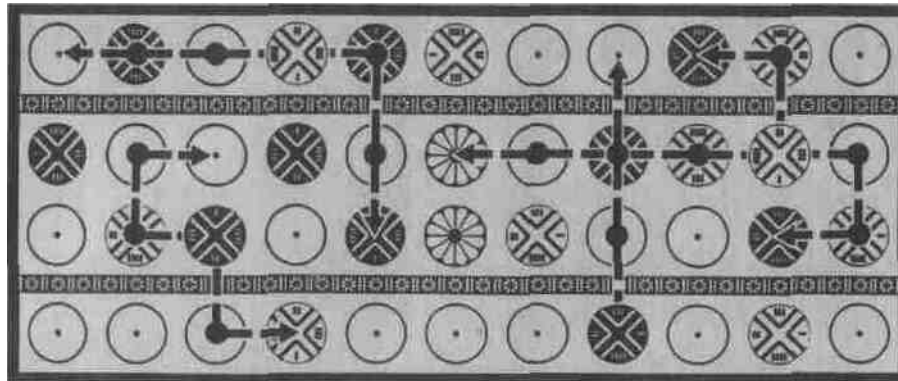
Des weiteren gelten folgende Bedingungen:

Ein Spielstein darf grundsätzlich nur geradlinig, also niemals diagonal, bewegt werden.

- Trifft ein Spielstein innerhalb eines Spielzuges auf ein Rosettenband oder auf den Spielbrettrand, so ist der Spielzug abgewinkelt weiterzuführen. Eine solche Richtungsänderung ist jedoch innerhalb eines Spielzuges grundsätzlich nur einmal erlaubt.
Während eines abgewinkelten Spielzuges darf der Spielstein nicht gedreht werden, d.h. der Spielstein muß seine Ausgangsposition bis zum Ende des Spielzuges beibehalten.
- Einen Spielzug ohne Zwang abzuwinkein, d.h. ohne daß er auf ein Rosettenband oder auf den Spielbrettrand trifft, ist nicht erlaubt.
- Ein Spielstein darf mit dem 1. Schritt eines Spielzuges über ein Rosettenband in einen anderen Bereich geführt werden, d.h. von einem Außenbereich in den Innenbereich oder umgekehrt.
Nicht erlaubt ist es, mit dem 2., 3. oder 4. Schritt ein Rosettenband zu überqueren. Es ist somit nicht möglich, einen Spielstein von einem Außenbereich in den anderen Außenbereich zu ziehen.
- Ein Spielstein darf über unbesetzte Kreisfelder, über Rosettenfelder und auch über Kreisfelder, die von gegnerischen und eigenen Spielsteinen besetzt sind, hinweggeführt werden.
- Innerhalb eines Außenbereiches darf ein Spielzug nur auf einem unbesetzten Kreisfeld enden.
- Im Gegensatz dazu darf innerhalb des Innenbereiches ein Spielzug nicht nur auf einem unbesetzten Kreisfeld, sondern auch auf einem Kreisfeld enden, das von einem gegnerischen, wie auch von einem eigenen Spielstein besetzt ist.



Beispiele
erlaubte
Spielzüge



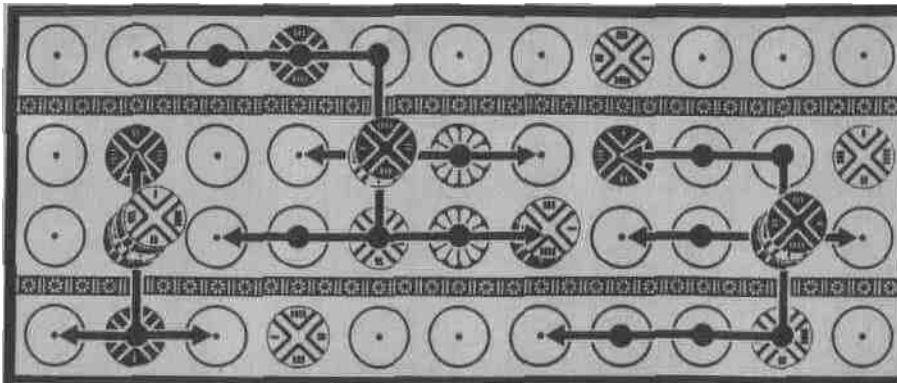
Beispiele
nicht erlaubte
Spielzüge

Spielsteine besetzen und stapeln

Im Innenbereich können gegnerische, wie auch eigene Spielsteine besetzt werden. Ebenso können in diesem Bereich auch bereits besetzte Spielsteine beliebig oft weiterbesetzt werden, sodaß sich ein Spielsteinstapel bildet.

Der Spielsteinstapel darf nur von dem Spieler gedreht oder bewegt werden, dessen Spielstein obenauf liegt. Alle unteren Spielsteine sind, solange der Spielsteinstapel besteht, blockiert und damit unbeweglich.

- Soll der Spielsteinstapel gedreht werden, so ist es belanglos, ob die unteren Spielsteine mitgedreht werden oder nicht.
- Soll der Spielsteinstapel bewegt werden, so ist immer der gesamte Spielsteinstapel mitzubewegen. Ein solcher Spielzug kann auf jedem unbesetzten Kreisfeld enden, innerhalb des Innenbereiches auch auf einem Kreisfeld, das von einem gegnerischen, wie auch eigenen Spielstein oder Spielsteinstapel besetzt ist.



*Beispiele
Spielsteinstapel bewegen*

Kann ein Spielsteinstapel auf ein unbesetztes Kreisfeld eines Außenbereiches gezogen werden, so wird der Spielsteinstapel am Ende des Spielzuges sofort aufgelöst.

- Der oberste Spielstein des Spielsteinstapels verbleibt auf dem Kreisfeld des Außenbereiches in unveränderter Position, d.h. er darf nicht gedreht werden.
- Gegnerische Spielsteine aus dem Spielsteinstapel werden aus dem Spiel genommen und sind damit für den Gegenspieler bis zum Ende der Spielpartie verloren.
- Eigene Spielsteine aus dem Spielsteinstapel können auf ein beliebiges, unbesetztes Kreisfeld eines Außenbereiches in beliebiger Position gesetzt und damit wieder ins Spiel gebracht werden.

Während der gesamten Spielpartie muß Jeder Spieler mindestens einen unbesetzten Spielstein innerhalb des Innenbereiches plziert haben.

Verliert ein Spieler durch Besetzung den letzten unbesetzten Spielstein im Innenbereich, so muß er sofort im nächsten Spielzug einen neuen Spielstein in den Innenbereich bringen.

Ebenso kann ein Spielsteinstapel nur dann in einen Außenbereich gezogen werden, wenn der betreffende Spieler mindestens einen zusätzlichen, unbesetzten Spielstein im Innenbereich plziert hat.

Ende der Spielpartie

Gewinner der Spielpartie ist der Spieler, der seinen Gegenspieler bewegungsunfähig gemacht hat. Bewegungsunfähig ist, wer keinen unbesetzten Spielstein mehr im Spiel hat.

Mit seinem Sieg hat der Gewinner symbolisch das Königtum erobert und damit das Recht, die neue Hauptstadt des Reiches zu gründen; **Theben**.

