Die Hohepriester der beiden großen ägyptischen Gottheiten Aton und Amun kämpfen um die Vormachtstellung. Beide Anführer wollen ihre Priester auf den entscheidenden Plätze in den vier großen Tempeln in Theben platzieren.

ATON

QUEEN GAMES

Ein Spiel von Thorsten Gimmler für 2 Personen

Spielziel

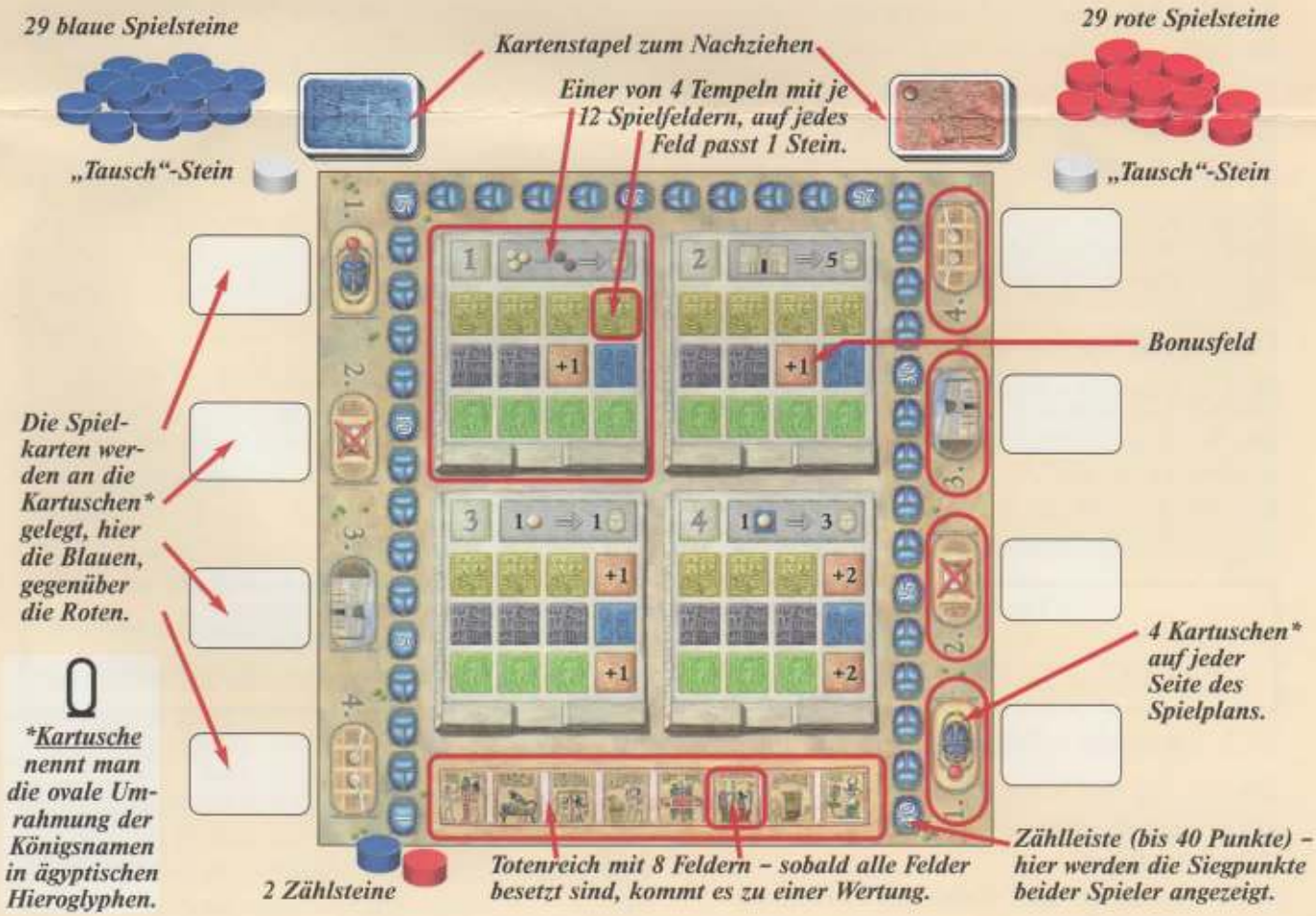
Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Hohepriesters im Streben um die Macht im Theben des alten Ägypten.

Es gewinnt der Spieler, der als erster:

- **40 Siegpunkte** erreicht, oder
- **alle Felder eines Tempels** besetzt, oder
- **alle gelben Felder** in den vier Tempeln besetzt, oder
- **alle grünen Felder** in den vier Tempeln besetzt.

Spielmaterial und -aufbau

- **72 Spielkarten** mit den Werten 1 bis 4, je 36 für Spieler „Blau" und Spieler „Rot"
- **1 sechsteiliger Spielplan**
- **58 Priester, die Spielsteine** in den Farben Rot und Blau
- **2 „Tausch"-Steine** (weiß)
- **2 Zählsteine** (rot und blau)
- **1 Spielanleitung**



Spielvorbereitung

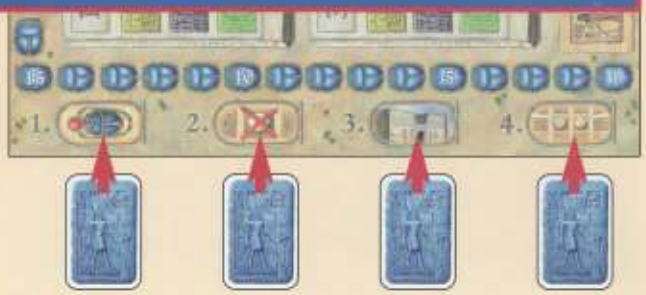
Der Spielplan wird zusammengesetzt und zwischen beide Spieler gelegt.

Jeder erhält die 29 Spielsteine in der Farbe seiner Wahl, den entsprechend farbigen Kartensatz und einen weißen „Tausch"-Stein.

Die Spieler mischen ihre Karten und legen sie verdeckt neben den Spielplan. Die Zählsteine kommen als Punkteanzeiger neben das Feld „1" der Zählleiste.

Zählsteine

Spielablauf



- Jeder Spieler zieht die **4 obersten Karten** seines Stapels, schaut sie sich an und ordnet dann **je 1 Karte** verdeckt einer eigenen Kartusche zu.

  *Einmal im Spiel darf jeder Spieler – gegen Abgabe seines **„Tausch"-Steines** – seine vier gezogenen Karten ablegen und dafür 4 neue Karten ziehen. Der „Tausch"-Stein kommt aus dem Spiel.*

- Haben beide Spieler ihre Karten zugeordnet, werden diese umgedreht und nacheinander ausgewertet. *[Siehe: 1. Kartusche bis 4. Kartusche.]*

- Sind alle 8 Karten ausgewertet, werden die offenen Karten abgelegt und jeder zieht 4 neue. Eine weitere Runde schließt sich an.

Ist ein Stapel mit verdeckten Karten aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Die Kartuschen im Einzelnen

1. Kartusche - Siegpunkte:

Die Werte der hier platzierten Karten beider Spieler werden verglichen. Der Spieler mit dem **höheren** Kartenwert erhält das Doppelte der Differenz als Siegpunkte. Bei Gleichstand erhält niemand Punkte.

Beispiel: Peter spielt hier eine „1", Elke eine „4", die Differenz beträgt 3. Elke bekommt den doppelten Wert, also 6 Siegpunkte.

Anmerkung: Punkte werden auf der Zählleiste notiert. Man zieht seinen Stein um so viele Felder nach vorn, wie man Punkte erhalten hat.

- Die Kartuschen 2 - 4 legen die Reihenfolge der Spieler fest und zeigen, in welchen Tempeln wie viele Steine entfernt und eingesetzt werden.
- Der Spieler an der Reihe handelt die Kartuschen 2 bis 4 nacheinander ab, dann folgt der andere Spieler.

2. Kartusche - Reihenfolge / Steine entfernen:

Die hier liegende Karte bestimmt zweierlei:

a) Die Zugreihenfolge der beiden Spieler für den Rest der Runde.
Der Spieler mit dem **niedrigeren** Kartenwert

Beispiel: Spieler „Rot" fängt an.

beginnt. Bei gleichen Werten beginnt der Spieler, der bei „Kartusche 1" den **kleineren** Wert gespielt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, ziehen beide Spieler solange Karten von ihrem Stapel, bis einer von ihnen eine **niedrigere** Karte als der andere gezogen hat. Dieser Spieler beginnt dann (die gezogenen Karten kommen wieder unter den Stapel).

b) Entfernen von Spielsteinen ***(nicht in der 1. Runde).*** Der Spieler am Zug entfernt nun Spielsteine aus den Tempeln. Die **Anzahl** der Steine ergibt sich aus dem **Wert der gelegten Karte minus 2.**

- Ist das Ergebnis positiv, werden entsprechend viele **gegnerische Steine** nach eigener Wahl entfernt.
- lautet das Ergebnis - **1**, so muss **1 eigener Stein** nach eigener Wahl entfernt werden.

Sollten **nicht genügend** Spielsteine in den Tempeln vorhanden sein, werden entsprechend weniger herausgenommen.

Beispiel: Wenn ein Spieler eine 4er Karte an diese Kartusche gelegt hat, darf er 4 - 2 = 2 gegnerische Spielsteine vom Plan entfernen.
Bei einer 2er Karte werden keine Steine entfernt.

Anmerkung: Aus welchen Tempeln Steine entfernt werden, zeigt die Karte bei Kartusche 3.

Entfernte Steine kommen in das Totenreich.

3. Kartusche - Tempel bestimmen:

Die hier gelegte Karte zeigt die Tempel an, aus denen der Spieler Steine **entfernen** bzw. in die er Steine **einsetzen** darf. Alle Tempel, deren Nummer kleiner oder gleich dem Kartenwert ist, dürfen genutzt werden.

Beispiel: Bei einem Kartenwert „2" dürfen die Spielsteine aus den Tempeln „1" und „2" entfernt bzw. dort eingesetzt werden.

4. Kartusche - Steine einsetzen:

Die hier platzierte Karte gibt die **Anzahl eigener Spielsteine** an, die in dieser Runde vom eigenen Vorrat auf die Tempel verteilt werden dürfen.
1 Stein wird stets auf **1 unbesetztes Feld** in einen Tempel gesetzt. Hat man keine Steine mehr im Vorrat, werden auch keine Steine eingesetzt.

Beispiel: Spieler „Rot" hat hier vier unbesetzte Felder zur Auswahl, auf denen er seinen Stein einsetzen darf.

Anmerkung: In welchen Tempel die Steine gesetzt werden dürfen, zeigt die Karte bei Kartusche 3.

Jeder Spielstein, der **nicht platziert werden kann**, kommt auf ein freies Feld im **Totenreich.**

Spielsteine im Totenreich:

Spielsteine kommen ins Totenreich wenn:

- sie aus den Tempeln entfernt werden; oder
- sie nicht in einen Tempel gesetzt werden können (kein Platz mehr).

Ein betroffener Stein wird auf ein freies Feld des Totenreiches gesetzt. Ist das **Totenreich komplett besetzt**, kommt es, nachdem **beide** Spieler ihre Züge beendet haben, zu einer **Wertung.**

Beispiel: Peter darf 4 Steine in Tempel 1 und 2 einsetzen. Tempel 2 hat noch ein freies Feld, Tempel 1 noch zwei. Er kann also seinen vierten Stein nicht einsetzen. Der Stein kommt ins Totenreich.

Anmerkung: Sollten mehr Steine ins Totenreich kommen, als dort Platz ist, kommen diese zurück in den Vorrat.

Wertung

Bei einer Wertung werden folgende Siegpunkte vergeben.

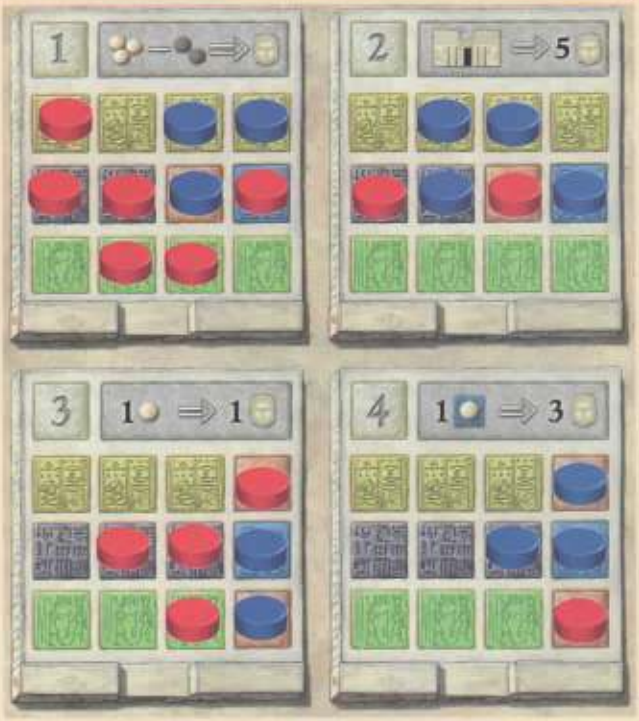
- **Tempel 1:** Der Spieler mit den meisten Steinen in diesem Tempel bekommt die Anzahl Siegpunkte, die der **Differenz der Spielsteine** beider Spieler in diesem Tempel entspricht.
- **Tempel 2:** Der Spieler mit den meisten Steinen in diesem Tempel bekommt **5 Siegpunkte**.
- **Tempel 3:** Der Spieler mit den meisten Steinen in diesem Tempel bekommt Siegpunkte entsprechend der **Anzahl** seiner hier eingesetzten **Steine**.
- **Tempel 4:** Der Spieler mit den meisten Steinen in diesem Tempel bekommt **je 3 Siegpunkte** für jedes von ihm **besetzte blaue Feld** (in allen vier Tempeln ist eines vorhanden).
- **Schwarze Felder:** Der Spieler mit den meisten Steinen auf diesen Feldern bekommt **8 Siegpunkte**.
- **Bonusfelder:** Jeder Spieler, dessen Stein ein Bonusfeld besetzt, erhält den dort angegebenen Wert (+1 oder +2) als Siegpunkt(e).

Nach einer Wertung entfernen beide Spieler abwechselnd 4 eigene Steine aus den Tempeln, beginnend mit dem Führenden (bei Gleichstand beginnt Spieler „Rot").

Dabei muss – wenn möglich – **aus jedem Tempel ein eigener Stein entfernt** werden. Hat ein Spieler in einem Tempel keine Steine, so entfernt er dafür aus dem höchsten Tempel, in dem er Steine stehen hat, einen Stein.

Die Steine aus dem Totenreich werden zusammen mit den gerade herausgenommenen Steinen zurück in den jeweiligen Vorrat der Spieler gelegt.

Ist das Spiel noch nicht beendet, schließt sich die nächste Runde an.



Tempel 1: Rot erhält 3 Siegpunkte (SP)
[6 rote Steine minus 3 blaue Steine = 3 SP]

Tempel 2: Blau erhält 5 SP
[Mehrheit erhält stets 5 SP]

Tempel 3: Rot erhält 4 SP
[Mehrheit besteht aus 4 Steinen = 4 SP]

Tempel 4: Blau erhält 9 SP
[Mehrheit erhält je besetzten blauen Feld 3 SP = 9 SP]

Schwarze Felder: Rot erhält 8 SP
[Mehrheit erhält stets 8 SP]

Bonusfelder: Rot erhält 4 SP, Blau erhält 4 SP
[1 oder 2 SP wie auf dem Feld genannt]

Anmerkung: Sollte in einem Tempel ***keine Mehrheit*** *existieren, erhält dort auch* ***niemand Siegpunkte****. Das gilt auch für die Wertung der schwarzen Felder.*

Spielende

- Das Spiel endet **sofort** beim Abhandeln der 1. oder 4. Kartusche, falls in dem Moment eine der vier Siegbedingungen erfüllt ist **(40 Siegpunkte, alle Felder eines Tempels, alle gelben oder grünen Felder besetzt).**

Der Spieler, der diese Siegbedingung erfüllt hat, gewinnt – natürlich – das Spiel.

- Anderenfalls endet das Spiel nach der **Wertung,** in der ein Spieler **40 oder mehr Siegpunkte** erreicht hat. Dabei wird die **Wertung komplett durchgeführt.**

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (Punkte über 40 werden auch berücksichtigt). Bei Gleichstand endet das Spiel unentschieden.