

MONUMENTS™

WUNDER DER ANTIKE

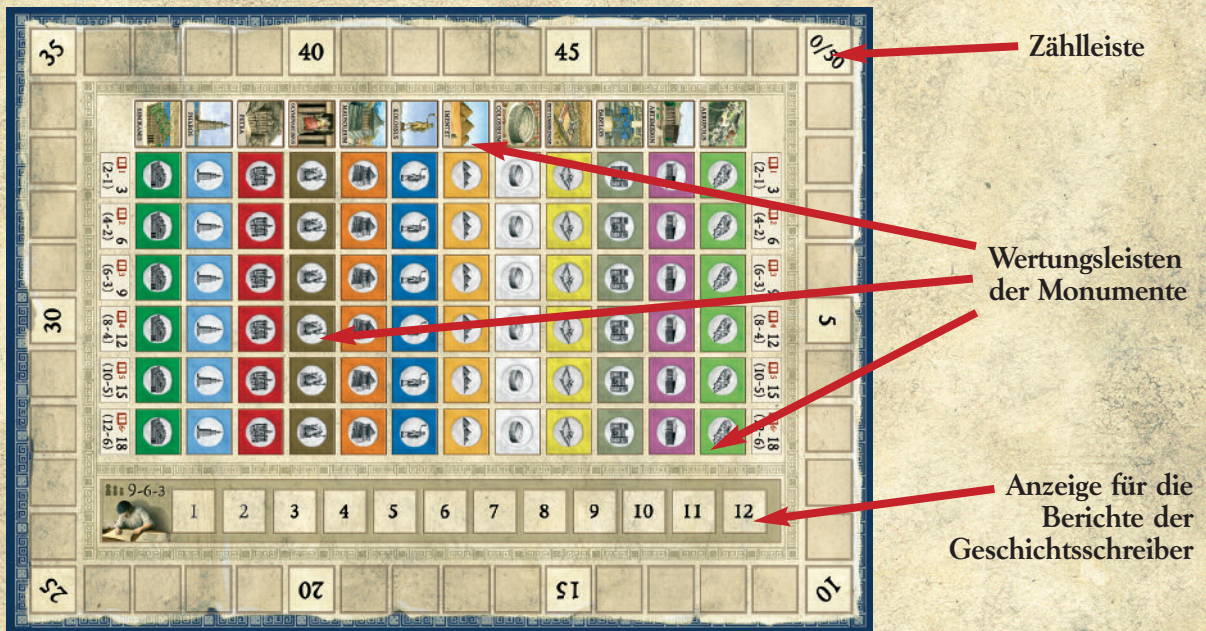
von Stefan Risthaus

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren, Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELIDEE

Viele Zivilisationen stiegen aus dem Nebel der Zeit hervor. Während einige bedeutungslos blieben, entwickelten sich andere zu Hochkulturen. Alles, was uns von diesen Zeiten geblieben ist, sind Ruinen und die Berichte antiker Geschichtsschreiber.

Die Spieler versuchen, ewigen Ruhm zu erlangen, indem sie prächtige Monumente errichten. Sie können neue Weltwunder erschaffen oder bereits bestehende Monumente nachbauen und versuchen, das „Original“ an Größe zu übertreffen. Außerdem verfassen die Spieler mit ihren Geschichtsschreibern Berichte, die den Wert der errichteten Monumente vergrößern. Mit den eigenen Monumenten und umfangreichen Berichten sichert sich der erfolgreichste Spieler einen Platz in der Geschichte.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit einer Zählleiste, mit den Wertungsleisten der Monumente und mit der Anzeige für die Berichte der Geschichtsschreiber
- 4 Spielhilfen in den Spielerfarben
- 16 Spielsteine „Geschichtsschreiber“ (je 4 in den Spielerfarben)
- 13 Markierungssteine für den Punktwert der Monumente (12 für die Wertungsleisten der Monumente auf dem Spielplan, 1 für das Spielende)
- 120 Karten:
 - 108 Monument-Karten (12 verschiedene Monumente / Farben, jeweils mit einem Wert von 1 bis 9 und einem Symbol)
 - 12 Anzeigekarten für die Monumente, die noch gebaut werden können

Beispiel für eine Monument-Karte:

Wert: 7; Symbol: Schiff; Name/Farbe des Monuments: Akropolis/hellgrün



SPIELVORBEREITUNG (Für das 2 Personen-Spiel: siehe Seite 6)

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte bereit gelegt. Auf jede Wertungsleiste eines Monuments wird ein **Markierungsstein** auf das Feld mit der Abbildung und dem Namen des Monuments gelegt.

Bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 4 **Geschichtsschreiber** seiner Farbe. Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 3 Geschichtsschreiber. Überzählige Geschichtsschreiber kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler stellt jeweils einen Geschichtsschreiber als Zählstein auf das Feld „0“ der Zählleiste. Die übrigen Geschichtsschreiber legt er als Vorrat vor sich ab. Der Bereich vor dem Spieler ist seine **Monument-Auslage**. Hier baut er an seinen Monumenten, indem er Karten auslegt.

Bei 3 Spielern werden alle **Monument-Karten** aussortiert, die rechts neben dem Namen das nebenstehende Symbol zeigen. Das sind alle dunkelgrünen Karten (Semiramis) und jeweils eine Karte von jedem anderen Monument. Diese Karten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Bei 4 Spielern wird mit allen Monument-Karten gespielt.



Die Monument-Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel. Der Stapel wird neben dem Spielplan gelegt. Die obersten 3 Karten werden aufgedeckt und offen neben dem Stapel ausgelegt.



Die **Anzeigekarten** für die Monumente werden auf die Seite mit den 2 Monument-Symbolen gedreht und neben dem Spielplan in alphabetischer Reihenfolge bereit gelegt. Bei den ersten Partien helfen sie, zu erkennen ob ein bestimmtes Monument noch gebaut werden darf. In späteren Partien können diese Karten weggelassen werden. Bei 3 Spielern kommt die dunkelgrüne Anzeigekarte (Semiramis) zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler erhält die **Spielhilfe** in seiner Farbe.



SPIELVERLAUF

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er sich für einen der beiden folgenden Spielzüge entscheiden:

1. Monument-Zug – Er kann Monument-Karten nachziehen und ausspielen. Durch das Ausspielen von Monument-Karten kann er ein Monument errichten, erweitern, oder Siegpunkte erwerben.

oder

2. Geschichtsschreiber-Zug – Er setzt einen seiner Geschichtsschreiber ein, um den Punktwert der Monumente für die Schlusswertung zu erhöhen.

1. Monument Zug – Drei Aktionen ausführen

In einem Monument-Zug muss der Spieler 3 Aktionen ausführen. Für jede Aktion stehen ihm vier Möglichkeiten zur Auswahl. Er kann sie in beliebiger Reihenfolge ausführen und darf dieselbe Aktionsmöglichkeit auch mehrfach wählen. Er darf aber auf keine der drei Aktionen verzichten! Anschließend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Achtung: Nachdem der Spieler seine dritte Aktion ausgeführt hat, darf er sich **1 Zusatzaktion** „kaufen“, indem er 2 beliebige Monument-Karten mit demselben Symbol (Schriftrolle, Schiff oder Helm) aus der Hand abwirft. Die Monumente der beiden Karten müssen weder miteinander noch mit bereits errichteten Monumenten übereinstimmen. Das Kaufen dieser vierten Aktion zählt nicht als Aktion. Der Spieler kann in jedem Zug nur eine Zusatzaktion kaufen. Die abgeworfenen Karten werden aus dem Spiel genommen und kommen zurück in die Schachtel.




a) Eine Karte ziehen (1 Karte = 1 Aktion)


Der Spieler nimmt eine der offen liegenden Monument-Karten oder eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Jede aufgenommene Karte zählt als 1 Aktion. Der Spieler darf beliebig viele Karten auf der Hand halten; es gibt kein Handkartenlimit.

Zieht der Spieler eine offene Karte, wird diese erst **nach** seinem Zug durch eine neue Karte vom Nachziehstapel ersetzt.

b) Ein Monument errichten (1 Monument = 1 Aktion)

Der Spieler errichtet ein Monument, indem er mehrere Karten desselben Monuments aus seiner Hand offen vor sich auslegt.

 Der Spieler, der ein Monument als Erster errichtet, muss mindestens 2 Karten des Monuments auslegen. Die Symbole auf den Karten sind dabei ohne Bedeutung. Der Spieler darf auch mehr als zwei Karten des Monuments auslegen. Anschließend dreht er die Anzeigekarte für das betreffende Monument um, so dass die Seite mit 1 Monument-Symbol zu sehen ist.

 Der Spieler, der ein Monument als Zweiter errichtet, muss mindestens 3 Karten des Monuments vor sich auslegen. Die Anzeigekarte für das Monument kommt zurück in die Schachtel.

Hinweis: Der zweite Spieler muss nicht mehr als 3 Karten auslegen, auch wenn der erste Erbauer des Monuments mehr Karten ausliegen hat.

Achtung: Jedes Monument darf nur zwei Mal errichtet werden. Wurde ein Monument bereits von zwei Spielern gebaut, kann kein anderer Spieler dieses Monument errichten.

Ein Spieler darf beliebig viele Monumente errichten, aber er darf jedes Monument nur einmal errichten. Das Errichten eines Monuments gilt als 1 Aktion, unabhängig von der Anzahl Karten, die der Spieler dafür auslegt.

Der Spieler darf die Karten beim Auslegen in einer beliebigen Reihenfolge anordnen. Er darf diese Reihenfolge danach aber nicht mehr verändern. Er legt die Karten versetzt zueinander, sodass jederzeit erkennbar ist, aus wie vielen Karten sein Monument besteht und welche Werte und Symbole die Karten aufweisen.

Tipp: Beim Errichten eines Monuments sollte man die Karte mit dem höchsten Wert als hinterste Karte auslegen.

c) Ein bereits errichtetes Monument erweitern (1 Monument = 1 Aktion)

Der Spieler kann ein bereits errichtetes eigenes Monument erweitern, indem er aus der Hand beliebig viele Karten mit demselben Monument anlegt. Die neu angelegten Karten legt er immer vorne auf die bereits ausliegenden Karten. Dabei darf er die Reihenfolge der bereits ausgelegten Karten nicht verändern. Unabhängig von der Anzahl der gleichzeitig angelegten Karten, zählt das Erweitern eines Monuments als 1 Aktion.

Tipp: Wer mehrere Karten eines Monuments auf der Hand sammelt, kann alle gleichzeitig anlegen, um Aktionen zu sparen.

d) Siegpunkte erwerben (je Kartenpaar = 1 Aktion)

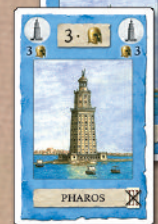
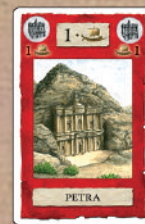
Der Spieler kann 2 beliebige Monument-Karten mit demselben Symbol aus der Hand abwerfen, um Siegpunkte zu erhalten. Die Monumente auf den beiden Karten müssen weder miteinander noch mit bereits errichteten Monumenten übereinstimmen. Es zählen nur die Symbole.

Der Spieler erhält 1 Siegpunkt für jede Karte in seiner Auslage, die dasselbe Symbol zeigt, wie das abgeworfene Kartenpaar. Die Siegpunkte werden auf der Zählleiste abgetragen. Das abgeworfene Kartenpaar kommt zurück in die Schachtel. Die gewerteten Karten bleiben in der Auslage des Spielers liegen.

Beispiel:

Spieler B spielt zwei Karten mit dem Symbol Schiff aus (Petra-1 und Pharos-1). Er erhält 2 Siegpunkte für die Schiffs-Symbole auf den Artemision-Karten in seiner Auslage. Die Karten Petra-1 und Pharos-1 werden aus dem Spiel genommen.


Abgeworfene Karten




SPIELER B

2. Geschichtsschreiber-Zug – Einen Bericht verfassen

Anstatt eines Monument-Zugs, kann der Spieler einen Geschichtsschreiber-Zug machen und einen Bericht verfassen. Der Spieler darf nur dann einen Geschichtsschreiber-Zug machen, wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

 Mindestens ein anderer Mitspieler muss ein oder mehrere Monumente in seiner Auslage haben, die aus mindestens 2 Monument-Karten bestehen, **und**

 Der Spieler muss noch einen Geschichtsschreiber in seinem Vorrat haben.

Der Spieler beginnt bei seinem linken Nachbarn. Er nimmt bei jedem seiner **Mitspieler** die vorderste Karte von jedem ausliegenden Monument, das aus mehr als einer Karte besteht. Monumente die nur noch aus 1 Karte bestehen, gelten als Baustellen. Sie werden nicht in den Bericht aufgenommen. Die Karte bleibt in der Auslage des Mitspielers liegen. Der Spieler nimmt **niemals** Monument-Karten aus seiner eigenen Auslage!

Beispiel:

Spieler C (Mitte) verfasst einen Bericht. Der Bericht enthält die Karten Akropolis-6 und Artemision-7. Die Karte Pharos-5 bleibt liegen, weil sie als Baustelle gilt, über die nicht berichtet wird. Die Karte Pharos-6 bleibt liegen, da sie Spieler C selbst gehört.



Der Spieler zählt die Monument-Karten, die er eingesammelt hat und stellt seinen Geschichtsschreiber auf das Feld mit der entsprechenden Zahl auf der Anzeige für die Berichte. Steht auf dem Feld bereits ein Geschichtsschreiber, stellt der Spieler seinen Geschichtsschreiber auf den anderen.

Hinweis: Für jeden nicht eingesetzten Geschichtsschreiber gibt es bei Spielende Minuspunkte! Man sollte seine Geschichtsschreiber aber trotzdem nicht zu früh einsetzen. Aber es ist immer noch besser, für seinen Geschichtsschreiber nur wenige Pluspunkte zu erhalten, als viele Minuspunkte zu bekommen, weil man ihn gar nicht eingesetzt hat.

Anschließend wird für jede eingesammelte Karte eines Monuments der Markierungsstein auf der Wertungsleiste des betreffenden Monuments um ein Feld nach rechts gezogen. Damit steigt für dieses Monument der Punktwert bei Spielende.

Sonderfall: Wenn der Markierungsstein bereits auf dem letzten Feld rechts (18 / 12 - 6) steht und weiter gezogen werden muss, erhalten die beiden Spieler, die dieses Monument errichtet haben, sofort Siegpunkte: Der Spieler, der die höchste Karte dieses Monuments in seiner Auslage hat, erhält 2 Punkte, der andere 1 Punkt. Der Markierungsstein bleibt auf dem letzten Feld stehen.

Hinweise: Die Karten der Berichte sollten auf einem offenen Stapel gesammelt werden. So kann man bei Spielende noch einmal den Punktwert der Monumente überprüfen.

Jede dieser Karten symbolisiert eine Seite in dem Bericht des Geschichtsschreibers – je „dicker“ der Bericht ist, umso bedeutender ist er. Gleichzeitig wird ein Monument umso bedeutender, je häufiger es in Berichte aufgenommen wird. Das wird durch das Vorrücken des Markers auf der Monument-Anzeige vermerkt. Für bedeutendere Monumente erhält der Erbauer bei Spielende mehr Punkte, so dass es durchaus wünschenswert ist, möglichst viele Karten an die anderen Spieler für ihre Berichte abzugeben.

Achtung: Am Ende eines Geschichtsschreiber-Zuges kann man keine Zusatzaktion kaufen! Hat ein Spieler keinen Geschichtsschreiber mehr im Vorrat, muss er einen Monument-Zug machen.

SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, wenn die offen neben dem Nachziehstapel ausliegenden Karten nicht mehr auf 3 ergänzt werden können. Gegen Spielende dürfen die Spieler nachzählen, wieviele Karten noch auf dem Nachziehstapel liegen.

Hinweis: Die Spieler sollten den Stapel gut im Auge behalten, damit sie ihre Geschichtsschreiber rechtzeitig einsetzen und nicht vom Spielende überrascht werden.

Nun erfolgt die Schlusswertung:

Wertung der Monumente

Jeder Spieler erhält Punkte für seine errichteten Monumente:

Die Monumente werden in der Reihenfolge ausgewertet, in der sie von oben nach unten auf dem Spielplan abgedruckt sind. Der Punktwert eines Monuments ergibt sich aus der Position des betreffenden Markierungssteins auf der Wertungsleiste. Die Felder am Kopf und am Fuß der Spalte, in der sich der Markierungsstein befindet, zeigen an, wie viele Punkte die Spieler für das Monument erhalten.

Hat nur ein einziger Spieler das Monument gebaut, erhält er die höchste Zahl als Siegpunkte.

Haben zwei Spieler das Monument gebaut, erhalten sie die in der Klammer angegebenen Punkte: Der Spieler, der mehr Karten von dem Monument ausliegen hat, erhält die höhere Punktzahl, der andere Spieler erhält die niedrigere Punktzahl.

Falls beide Spieler gleich viele Karten des Monuments ausliegen haben, erhält der Spieler die höhere Punktzahl, der von diesem Monument die Karte mit dem höchsten Wert ausliegen hat.

Hinweis: Zur besseren Übersicht empfehlen wir, den am Spielbeginn beiseite gelegten Markierungsstein zu verwenden, um anzuzeigen welches Monument gerade gewertet wird.

Beispiel: (Die Abbildung zeigt die Auslage der Spieler)

- Für die Akropolis (hellgrün) erhält Spieler C 6 Punkte, da er als einziger dieses Monument gebaut hat.
- Spieler A hat zwei Karten des Artemision (lila) ausliegen und Spieler B nur eine Karte. Spieler A erhält daher 6 Punkte, und Spieler B erhält 3 Punkte.
- Spieler A und Spieler C haben je eine Karte von Pharos (hellblau) ausliegen. Spieler A erhält 8 Punkte, da er die höhere Pharos-Karte (Wert 8) ausliegen hat. Spieler C (Wert 5) erhält 4 Punkte.


SPIELER A


	3 (2-1)	6 (4-2)	9 (6-3)	12 (8-4)	15 (10-5)	18 (12-6)
AKROPOLIS						
ARTEMISION						
BABYLON						
BYZANTINUM						
KOLONISSEN						
IMMONT						
KOLCHIS						
MAUSOLEUM						
KUNSTWERKE						
PETRA						
PHAROS						
TEMPEL						

SPIELER B

SPIELER C

Wertung der Geschichtsschreiber

 Der Spieler erhält für jeden seiner Geschichtsschreiber so viele Punkte, wie die Zahl auf dem Feld angibt, auf dem der Geschichtsschreiber steht. Hat der Spieler beispielsweise einen Bericht mit 4 und einen mit 5 Seiten verfasst, erhält er 9 Punkte.


 Jetzt werden noch Bonuspunkte für die drei größten Berichte vergeben:

- Der Spieler, dessen Geschichtsschreiber auf der höchsten Zahl steht, erhält 9 Punkte.

- Der Spieler, dessen Geschichtsschreiber auf der zweithöchsten Zahl steht, erhält 6 Punkte.

- Der Spieler, dessen Geschichtsschreiber auf der dritthöchsten Zahl steht, erhält 3 Punkte.

Stehen mehrere Geschichtsschreiber auf derselben Zahl, erhält der Spieler die höhere Punktzahl, dessen Geschichtsschreiber sich weiter unten im Stapel befindet.

 Für jeden Geschichtsschreiber in seinem Vorrat erhält der Spieler 12 Minuspunkte.

Beispiel im Dreipersonenspiel: Für die Anzahl Seiten in ihren Berichten erhalten Rot 17 Punkte (7+6+4), Blau 15 Punkte (9+4



+2) und Grün 15 (9+6) Punkte. Grün bekommt 12 Punkte abgezogen, da er einen Geschichtsschreiber nicht eingesetzt hat! Grün und Blau haben jeder einen Geschichtsschreiber auf dem höchsten Feld. Da der grüne Geschichtsschreiber der erste war, erhält er die 9 Bonuspunkte für den größten Bericht, und Blau erhält 6 Bonuspunkte. Rot erhält 3 Bonuspunkte für den drittgrößten Bericht. Bei der Wertung der Geschichtsschreiber erhält also Rot 20 Punkte (17 für die Seiten und 3 als Bonus), Blau 21 Punkte (15+6) und Grün 12 Punkte (15-12+9).

Sieger

Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Monumente ausgelegt hat. Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnt der mit dem größeren Bericht.

Hinweis: Überschreitet ein Spieler bei der Wertung 50 Punkte auf der Zählleiste, kann er zur Kennzeichnung den Markierungsstein eines bereits gewerteten Monuments nehmen und unter seinen Zählstein legen.

ZWEIPERSONEN-SPIEL

Alle Karten eines beliebigen Monuments werden aus dem Spiel genommen. Es gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Ausnahmen:


Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn jeweils 3 Geschichtsschreiber von zwei Farben und stellt je einen von jeder Farbe als Zählstein auf die Zählleiste. Jeder Spieler markiert mit den beiden Spielhilfen seiner Farben zwei getrennte Monument-Auslagen – eine für jede Farbe. Jeder Spieler erhält 5 Handkarten.


Jeder Spieler spielt mit 2 Farben, er führt in seinem Zug aber immer nur einen Monument- oder einen Geschichtsschreiber-Zug aus. In einem Monument-Zug darf er vor jeder Aktion entscheiden, für welche der beiden Farben er sie ausführen möchte. Er darf jede Aktion aber immer nur für eine Farbe ausführen. So kann er bei der Aktion „d) Siegpunkte erwerben“ beispielsweise immer nur die Symbole in einer Auslage werten! Es ist aber erlaubt, dass ein Spieler dasselbe Monument zweimal errichtet: mit jeder Farbe ein Mal!

Verfasst der Spieler mit einem seiner Geschichtsschreiber einen Bericht, nimmt er die verfügbaren Monument-Karten von beiden Farben seines Mitspielers und die Karten von seiner **anderen** Farbe (nicht die des Geschichtsschreibers!).

Bei Spielende zählt für jeden Spieler nur diejenige seiner beiden Farben, mit der er **weniger** Punkte erzielt hat. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Im Fall eines Gleichstandes gelten die gleichen Regeln wie im normalen Spiel.

TIPPS

 Man sollte auf die Werte der Karten achten: Der Wert der Karten in der Auslage kann bei Spielende entscheidend sein. Beim Auslegen sollte man die hohen Zahlen nach hinten legen, damit sie nicht beim Verfassen der Berichte eingesammelt werden.

 Man sollte möglichst früh Monumente auslegen. Dabei sollte man aber mehr Karten auslegen als unbedingt nötig, damit die Mitspieler mit Ihren Geschichtsschreibern auch Karten des Monuments

einsammeln können und so dessen Punktwert steigt.

- ☞ Vermeintlich wertlose Karten eignen sich hervorragend, um eine Zusatzaktion zu kaufen oder um Siegpunkte zu erwerben.
- ☞ Wer Karten auf der Hand behält, bis der letzte Geschichtsschreiber seinen Bericht verfasst hat, kann dann noch Mehrheiten zu seinen eigenen Gunsten verändern. Andererseits können so auch nur weniger Karten des Monuments eingesammelt werden und das Monument wird weniger wertvoll.

VARIANTE: HANDELN

Wer möchte, kann als zusätzliches Element das Handeln mit Monument-Karten einführen. Das Handeln ist nur in einem Monument-Zug möglich. Es zählt nicht als Aktion.

Nur der Spieler, der am Zug ist, darf mit seinen Mitspielern handeln. Er kann vor, zwischen oder nach den Aktionen handeln. Die Spieler dürfen Angaben über das Monument, das Symbol und/oder den Kartenwert machen, aber alle Angaben müssen der Wahrheit entsprechen. Ein Handel muss nicht 1:1 abgeschlossen werden, aber es ist verboten, Karten zu verschenken. Wenn dem Spieler keines der Angebote gefällt, muss er den Handel nicht abschließen.

Um die Spieldauer zu begrenzen, empfehlen wir, dass ein Spieler in seinem Zug maximal zwei Angebote unterbreiten darf. Ein Angebot besteht darin, eine bestimmte Karte zu suchen oder anzubieten. Jeder andere Mitspieler darf dann seinerseits ein Angebot machen, was er für die gesuchte Karte haben möchte, bzw. was er für die angebotene Karte hergeben würde.

VARIANTEN FÜR ERFAHRENE SPIELER

Wer es etwas schwieriger mag, kann mit den folgenden Zusatzregeln spielen:

- ☞ Ein Bericht darf nur verfasst werden, wenn er mindestens 3 Seiten umfasst.
- ☞ Ein Monument-Zug besteht aus nur 2 Aktionen. Der Spieler kann eine Zusatzaktion kaufen.

DIE MONUMENTE

Der folgende Abschnitt bietet Informationen zu den im Spiel vorkommenden Monumenten. Die Namen entsprechen den Original-Bezeichnungen in der jeweiligen Sprache.

Akropolis ♦ Baubeginn für die heutigen Gebäude 437 v.Chr., Überreste existieren noch heute ♦ Ort: Athen, Griechenland (Attika, Halbinsel im Osten des griechischen Festlandes) ♦ Die Bezeichnung Akropolis (obere Stadt) wurde für Verteidigungsanlagen in vielen verschiedenen Städten verwendet, allerdings ist der Gebäudekomplex in Athen – einschließlich des markanten Parthenon – herausragend, sowohl für die dort errichteten Bauwerke, als auch für die lange Zeit der militärischen Nutzung.

„Phidias hatte die Oberaufsicht über alle Arbeiten und war der oberste Baumeister, obwohl für einzelne Projekte weitere Meister und Handwerker beauftragt waren. So erbauten Callicrates und Ictinus das Parthenon.“
– Plutarch, Perikles, 75 v.Chr.

Artemision ♦ Der Tempel der Artemis in Ephesus (Baubeginn um 550 v.Chr.) ♦ Ort: Ephesus, Ionien (antikes Anatolien), an der Ägäis-Küste im Südwesten der heutigen Türkei ♦ Viele verschiedene Tempel wurden im Laufe der Zeit auf dem Areal des Tempels der Artemis errichtet, aber der bekannteste war der Artemis-Tempel, an dem 120 Jahre gebaut worden war. Ein Brandstifter, der unbedingt durch seine Tat in die Geschichte eingehen wollte, brannte den Tempel 356 v.Chr. nieder, aber der Tempel wurde wieder aufgebaut. Um 262 n.Chr. wurde er durch die Goten geplündert und wieder zerstört. Nach erneutem Wiederaufbau wurde der Tempel 401 n.Chr. endgültig zerstört. Einige der Säulen wurden zum Bau der Hagia Sophia verwendet.

„... aber als ich das Haus der Artemis sah, das bis zu den Wolken hinauf reichte, verloren die anderen Wunder ihren Glanz und ich sagte: Ja, abgesehen vom Olymp, hat die Sonne niemals auf etwas so großartiges geschaut.“
– Antipatros von Sidon, Griechische Gedichtsammlung, 140 v.Chr.

Babylon ♦ Das Ishtar-Tor von Babylon (erbaut 575 v.Chr., aus Fragmenten rekonstruiert im Pergamon-Museum in Berlin) ♦ Ort: Babylon befand sich am Westufer des Euphrats, im Inneren Mesopotamiens, die Ruinen liegen ca. 90 km südlich von Bagdad ♦ Unter den 8 Toren zur inneren Stadt von Babylon galt das Ishtar-Tor als das herausragendste und als eines der ursprünglichen Weltwunder, bevor es durch den Leuchtturm von Alexandria (Pharos) ersetzt wurde. Teile der Prozessionsstraße, die durch das Tor führte, sind auf viele Museen der Welt verteilt. „Ich habe meine Augen auf die Mauer der erhabenen Stadt Babylon gerichtet, wo sich eine Straße für Triumphwagen befindet...“

– Antipatros von Sidon, Griechische Gedichtsammlung, 140 v.Chr.

Bet HaMikdash ♦ Der Tempel von Jerusalem (erbaut 957 v.Chr., zerstört 586 v.Chr., Zweiter Tempel errichtet 516 v.Chr., endgültig zerstört 70 n.Chr.) ♦ Ort: Altstadt von Jerusalem, am westlichen Rand der Stadt, nordöstlich des Bergs Zion ♦ Der ursprüngliche Tempel wurde durch König Salomon erbaut, der Zweite Tempel wurde unter Cyrus II. auf den Fundamenten des zerstörten Salomon-Tempels errichtet. Nach einer Restaurierung unter Herodes 20 v.Chr. wurde der Tempel durch die Römer niedergedrückt. Neben den Tempel-Mauern befindet sich auf dem Gelände heute noch die berühmte Kuppel der Felsenmoschee.

„Im vierten Jahr, im Monat Siv, ward der Grund gelegt am Hause des Herrn, und im elften Jahr, im Monat Bul (das ist der achte Monat), ward das Haus bereitet, wie es sein sollte, dass sie sieben Jahre daran bauten.“
– 1. Könige 6, 37-38

Colosseum ♦ Das Amphitheater des Flavius, lat.: Amphitheatrum Flavianum (eröffnet 80 n.Chr., als Ruine noch heute erhalten) ♦ Ort: Im Zentrum des modernen Rom, Italien ♦ Das Colosseum ist der Höhepunkt der römischen Architektur und Ingenieurskunst. Es fasste 50.000 Zuschauer, die durch 80 nummerierte Eingänge – Adlige wie einfache Bürger – leichten Zugang zu ihren Plätzen fanden. 500 Jahre lang wurden dort Gladiatorenkämpfe ebenso wie Tierhetzen präsentiert.

„Es gab Kämpfe zwischen Kranichen und ebenso zwischen 4 Elefanten; an die 9.000 zahme und wilde Tiere wurden getötet und Frauen (wenn auch keine von Rang) waren an der Beseitigung beteiligt“
– Cassius Dio, Römische Geschichte, Buch LXVI, frühes 3. Jh. n.Chr.

Imenet ❖ Die große Pyramide von Gizeh [fertig gestellt 2560 v.Chr., existiert heute noch] ❖ Ort: In der Totenstadt Gizeh, einige Kilometer südwestlich von Kairo, Ägypten ❖ Der Bau diente als Grab des Pharaos Cheops und war 3800 Jahre lang das größte Gebäude der Welt. Mehr als 20 Jahre lang wurden zur Errichtung der Pyramide über 2,3 Millionen Steinblöcke über 800 km transportiert. Die Grundfläche beträgt ca. 5,3 ha und weicht nicht mehr als 15 Millimeter aus der Horizontalen ab. Imenet oder auch Amentet ist seit dem Alten Reich eine Toten-Göttin der Ägypter. Ihr Name bedeutet „Die aus dem Westen kommt“.

„Die Pyramide ist quadratisch, jede Seite misst 800 Fuß und ihre Höhe ist dieselbe. Sie ist aus Steinen gebaut, die glatt und in perfektester Weise zusammenpassen und keiner davon misst in seiner Länge weniger als 30 Fuß.“
– Herodot, Historien, um 425 v.Chr.

Kolossus ❖ Der Koloss von Rhodos [fertig gestellt 280 v.Chr., bei einem Erdbeben 226 v.Chr. eingestürzt] ❖ Ort: Nordspitze der Insel Rhodos, Ägäis ❖ Die gigantische Statue wurde als Dank der Bewohner an ihren Schutzgott Helios nach einem militärischen Erfolg geschaffen. Mit ihrer Höhe von 30 Meter konnte die Statue die Hafeneinfahrt wohl kaum so überspannen – wie oft fälschlich angenommen wird – dass je ein Fuß rechts und links davon gestanden hätten. Nach nur 54 Jahren stürzte das Meisterwerk während eines Erdbebens um. Die Überreste blieben aber ein Ausflugsziel bis zu ihrer endgültigen Zerstörung im 7. Jh. n.Chr.

„Selbst jetzt, als die Statue da liegt, ruft sie unsere Bewunderung und Anerkennung hervor. Wenige Männer können den Daumen mit den Armen umspannen und jeder einzelne Finger ist größer als die meisten Statuen insgesamt.“ – Plinius der Ältere, Naturalis Historia, 77 n.Chr.

Mausoleum ❖ Das Grabmal des Mausollos in Harlikanassos [erbaut 350 v.Chr., zerstört um 1494 n.Chr.] ❖ Ort: Harlikanassos, Karien, im antiken Anatolien, heutiges Bodrum an der ägäischen Küste in Südwesten der Türkei ❖ 40 Meter hoch, zeigte das Mausoleum auf allen vier Seiten des Sockels großartige Reliefs, geschaffen von den vier größten Bildhauern der Zeit. Jeder hat eine Seite gefertigt. Es wurde als eines der ursprünglichen Weltwunder benannt und begründete die Bedeutung des Wortes Mausoleum.

„Die vier Bildhauer verließen ihre Arbeit nicht, bevor sie vollendet war, weil sie wussten, dass es nicht nur zur Ehre ihres eigenen Namens, sondern zur Ehre der Bildhauerei als solcher geschah. Und bis heute ist nicht zu entscheiden, welcher die anderen übertroffen haben könnte.“
– Plinius der Ältere, Naturalis Historia, 77 n.Chr.

Olympiaki Zeus ❖ Die Zeus-Statue von Olympia [beendet 432 v.Chr., zerstört im 5. Jh. n.Chr.] ❖ Ort: in der Nähe der Wettkampfstätten von Olympia, etwa 260 km westlich von Athen, Griechenland. ❖ Die Statue des sitzenden Zeus ragte 12 Meter in die Höhe. Sie war aus Elfenbein und mit Gold plattiert. Sie füllte die gesamte Breite des Tempels aus, in dem sie sich befand. Jüngste Ausgrabungen der Werkstatt, in welcher der Bildhauer Phidias die Statue geschaffen hat, ermöglichen einen Einblick in die Arbeitsweisen, Werkzeuge und Techniken, die bei der Entstehung der Statue Verwendung gefunden haben.

„...und Menschen, deren Seele wund und voll Schmerz war, ... selbst diese Menschen, nehme ich an, werden alle Leiden und Mühsal der Menschheit abwerfen, wenn sie vor diesem Abbild des Zeus stehen.“
– Dio Chrysostom, Die Olympischen Diskurse, 97 n.Chr.

Petra ❖ Felsenstadt Petra oder Rekem [Baubeginn 6. Jh. v.Chr., heute noch vorhanden] ❖ Ort: Stadt im antiken Nabatäa, dem Königreich zwischen Judäa und Arabien, heutiges südöstliches Jordanien ❖ Wer die Stadt vom Siq betritt, trifft auf das berühmteste Gebäude der Stadt, die Schatzkammer Al Khazneh, erbaut zwischen 100 v.Chr. und 200 n.Chr. – übrigens der Schauplatz des Höhepunktes in dem Film „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“. Weitere Gebäude sind das Theater, das Kloster und die Urnen-Gräber. Heute verwaltet Jordanien dieses Welterbe der Menschheit.

„Dies setzt sich in der Stadt Petra fort, in den götzenverehrenden Tempeln. Petra ist die Hauptstadt Arabiens, des biblischen Eden.“
– Epiphanius von Salamis, Panarion [Hausapotheke], 378 n.Chr.

Pharos ❖ Der Leuchtturm von Alexandria [erbaut um 285–247 v.Chr., durch Erdbeben zerstört im 14./15. Jh. n.Chr.] ❖ Ort: Alexandria, Ägypten, wo die westlichsten Ausläufer des Nil-Deltas in das Mittelmeer münden ❖ Eines der größten Gebäude der Antike [Schätzungen reichen von 115 bis zu 150 Meter], diente es Seeleuten zur Orientierung bei der Anfahrt auf den Hafen und als Leuchtturm. Dem Architekten Sostratus war es verboten, seinen Namen an dem Gebäude anzubringen – er gravierte ihn dennoch in die Mauern und füllte die Schrift mit Mörtel auf, so dass der Name erst später sichtbar wurde.

„Der Überlieferung zufolge hat in früheren Zeiten ein Fremder namens Tsu-Ko-Ni an den Ufern der See einen großen Turm erbaut...“
– Zhao Rugua, Zhu Fan Zhi, 1225 n.Chr.

Semiramis ❖ Die hängenden Gärten von Babylon [erbaut im 7. oder 6. Jh. v.Chr., zerstört durch Erdbeben nach 100 v.Chr.] ❖ Ort: Vermutlich in der Nähe des heutigen Al-Hillah [nahe Babylon], im Zentral-Irak, ca. 95 km südlich von Bagdad, am Ufer des Euphrats ❖ Die hängenden Gärten wurden als eine über 23 Meter hohe Konstruktion beschrieben, mit üppigem Pflanzenwuchs auf stufenförmigen Terrassen und ausgewachsenen Bäumen auf der obersten Ebene. Ein Fördermechanismus brachte Wasser auf die höheren Ebenen. Es ist unklar, ob es die hängenden Gärten überhaupt gegeben hat, aber jüngste Ausgrabungsergebnisse lassen vermuten, dass es sie tatsächlich existierten.

„Die schachbrettartigen Grundmauern, aus gebrannten Ziegeln und Asphalt erbaut, welche Hohlräume umfassten, waren so tief mit Erde gefüllt, dass sie die größten Bäume aufnehmen konnten.“
– Strabo, Geographica, frühes 1. Jh. n.Chr.

CREDITS

Autor: Stefan Risthaus (www.risthaus.eu)

Grafik: Harald Lieske (www.haraldlieske.de)

Produktion: Pete Fenlon, Coleman Charlton

Entwicklung: Alex Yeager, Pete Fenlon,
Coleman Charlton, Larry Roznai, Robert T. Carty Jr.

Vielen Dank an meine Freunde und Testspieler: meine Frau Heike, Melanie und Holger Haberer, Tom Sander, Christian Zerrath, Judith Schick, Michael Hausen, Frederike, Philip, Volker, Ingo, Ralf, Markus, Petra, Annegret, Wolfgang.

Ein besonderer Dank geht an Peter Bromley, Dan Decker, Susan Hepler, Nick Johnson, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.



© 2008 Mayfair Games, Inc.
8060 St. Louis Ave.
Skokie IL, 60076
Alle Rechte vorbehalten. Made in USA.

Vertrieb im deutschsprachigen Raum:
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG
63303 Dreieich



„Monuments“ ist ein Warenzeichen (TM) von Mayfair Games, Inc.