

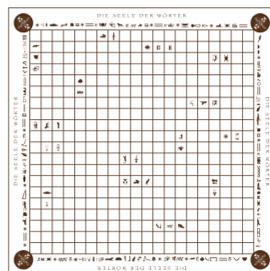


FÜR 2-4 PHARAONEN AB 12 JAHREN

**Spielmaterial** /// 1 SPIELBRETT, 1 STOFFBEUTEL, 170 BUCHSTABENSTEINE, 30 ATON-KARTEN, 100 DEBEN-MÜNZEN (25 X WERT 1, 50 X WERT 5, 25 X WERT 10), 1 WÜRFEL (FSC®-ZERTIFIZIERTES HOLZ)

**E**s war einmal eine wunderschöne Pharaonentochter. Sie war außerordentlich klug und galt als die begehrteste Frau ganz Ägyptens. Der Pharaon wünschte sich, dass seine Tochter einen ebenbürtigen Mann aus einem anderen Königreich heiratete. Und so schickte er seine Boten in alle Welt und lud sämtliche in Frage kommenden Männer in seinen Palast ein. Nach einem ausgelassenen Festmahl und vielen Gesprächen wählte sie schließlich drei Königssöhne aus. „Vater“, sprach sie, „an dreien von ihnen finde ich Gefallen. Der Klügste soll mein Gemahl werden.“ Und sie lud die drei zu einem Spiel ein: „Ihr sollt nun gegeneinander antreten und mir zeigen, wer es am besten versteht, die Seele der Wörter zu erwecken und mein Herz zu berühren. Der Gewinner darf mich zu seiner Frau nehmen“, erklärte sie.

Sie **entrollte eine Papyrusrolle**, auf der quadratische **Felder** und einige **Hieroglyphen** zu sehen waren. Dann **legte sie Spielsteine mit Buchstaben in die Mitte** und **sortierte sie nach Vokalen und Konsonanten**. Die **Vokale** gab sie in einen Beutel. **Außerdem legte sie noch einen Würfel auf den Tisch**.

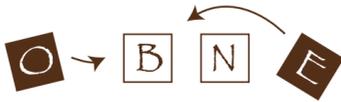


„**Plaziert nun reihum je einen Konsonantenstein auf einen beliebigen Hieroglyphen, bis alle Hieroglyphen bedeckt sind; die übrigen Konsonanten legt ihr beiseite!**“, wies sie die drei an.

Während die Männer dies taten, erklärte sie das Spiel:

„Es ist sehr einfach: **Ihr müsst den Konsonanten Vokale an die Seite stellen und so die Wörter beseelen**. Die drei Männer schauten sich fragend an, was die Pharaonentochter veranlasste, **ein Beispiel** aufzuführen:

„Schaut: Hier liegen die **Konsonanten M und L**. **Schiebt ihr nun ein A zwischen diese Steine, habt ihr das Wort beseelt, dort steht nun MAL!** **Pro Buchstabe des beseelten Wortes bekommt ihr eine Belohnung, eine ägyptische Deben-Münze. In diesem Fall erhaltet ihr also 3 Deben-Münzen. Dort liegen die Konsonanten B und N. Legt ihr ein O vor das B und ein E zwischen das B und das N, so entsteht das Wort OBEN, macht vier Deben.**“



**Wer am Ende des Spiels die meisten Deben hat, erhält die größte Belohnung: Er darf mich heiraten. Verstanden? Ihre Verehrer nickten.**

„**Wie erhalten wir die Vokale?**“, fragte der Erste. „**Jeder von euch zieht nun blind neun Steine aus dem Beutel!**“, antwortete die Pharaonentochter. Die drei taten dies sofort. „Mit diesen Vokalen gebt ihr jetzt den Konsonantenkombinationen eine Seele“, erklärte die Prinzessin. Die Königssöhne legten ihre Vokalsteine offen vor sich hin und betrachteten sie genau.

„**Was bedeutet denn dieses Symbol auf meinem Stein?**“ fragte einer von ihnen und hielt der Pharaonentochter einen Spielstein mit einer Sonne hin.



„**Diesen Stein darfst du für jeden Vokal einsetzen, den du gerade benötigst!**“, erklärte diese.

„**Das habe ich verstanden. Ich lege also die Vokale zu den Konsonanten und forme so neue Wörter. Wie bekomme ich neue Vokalsteine?**“, fragte der Zweite. „**Wer an der Reihe ist, darf am Ende seines Zuges immer einen neuen Vokal aus dem Beutel ziehen!**“, sagte die Tochter. „**Aber vor dem Zug wird gewürfelt!**“ Und sie holte noch einen reich verzierten Würfel hervor, den die Männer eingehend betrachteten.

„**Was bedeuten die Symbole auf dem Würfel?**“, fragte der Dritte. Die Tochter erklärte:

„**+1: Nehmt euch einen weiteren Vokal aus dem Beutel.**“

„**+2: Nehmt euch zwei weitere Vokale aus dem Beutel.**“

„**-1: Gebt einen beliebigen Vokal ab.**“

„**-2: Gebt zwei beliebige Vokal ab.**“

Habt ihr keine Vokale mehr, dann könnt ihr natürlich auch keine abgeben. Zum Schluss eures Zuges dürft ihr aber immer noch einen neuen Stein ziehen.“

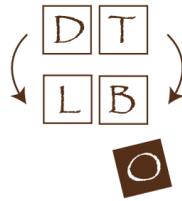


„**Auf dem Würfel gibt es noch eine Sonne. Was bedeutet diese?**“, wollte der Dritte wissen. „**Die Sonne steht für Aton, unseren Sonnengott. Seine Aktionskarten helfen euch, wenn ihr einmal Schwierigkeiten habt, Wörter zu beseelen. Bevor das Spiel beginnt, darf nun jeder von euch eine solche Karte vom Stapel ziehen. Schaut sie euch gut an und legt sie dann verdeckt vor euch ab. Würfelt ihr während des Spiels die Sonne, dann dürft ihr wieder eine solche Karte ziehen.**“

**Es gibt drei verschiedene Aton-Karten:**



**UMDREHEN: Die Konsonantensteine sind beidseitig beschrieben. Spielt ihr die Umdrehen-Karte aus, dürft ihr beliebig viele Konsonanten einer unbeseelten Kombination umdrehen.** So erhaltet ihr neue Kombinationen, die dann vielleicht einfacher zu beseelen sind. Bereits gedrehte Konsonanten-Steine dürfen in der nächsten Runde von einem anderen Spieler auch wieder gedreht werden, wenn dieser eine Umdrehen-Karte ausspielt.



**TAUSCHEN: Bei dieser Karte dürft ihr zwei Konsonantensteine zweier Kombinationen miteinander tauschen. Es dürfen jedoch nicht zwei Konsonanten innerhalb einer Kombination miteinander getauscht werden.** Angenommen, ihr habt die Vokale U und Ä und die Kombinationen PSS und SKT. Ihr spielt die ATON-Karte aus und tauscht das P mit dem K. Es entstehen die Kombinationen KSS und SPT. Mit dem Vokalstein Ä beseelt ihr die eine Kombination zu dem Wort SPÄT. Und mit dem Vokal U bildet ihr das Wort KUSS. Dafür erhaltet ihr dann insgesamt 8 Deben. Die Kombinationen müssen noch unbeseelt sein oder nach dem Tausch ein neues Wort ergeben. Ein Beispiel: Ihr habt das Wort KUSS und die Kombination RRN. Ihr tauscht das R der unbeseelten Kombination mit dem K von KUSS. Dort entsteht jetzt RUSS. Und durch das Hinzufügen des K zur zweiten Kombination entsteht KRN. Die beseelt ihr zum Beispiel mit einem E, so entsteht das Wort KERN. Für KUSS erhaltet ihr keine Deben, aber für die jetzt beseelte Kombination KERN 4 Deben.



**ALLIANZ: Ihr dürft mit einem Mitspieler eurer Wahl für diese Runde eine Allianz bilden. Dabei könnt ihr all eure Vokale gemeinsam nutzen und zusammen nachdenken. Beide erhalten dann die gewonnenen Punkte.**

„**Müssen die Aton-Karten sofort ausgespielt werden?**“, wollte einer der drei wissen.

„**Nein, ihr könnt sie entweder zurückgeben und gegen einen weiteren Vokal tauschen. Oder ihr sammelt sie. Allerdings dürft ihr maximal drei auf einmal besitzen.** Aber lasst sie nicht ungenutzt! Sie sind sehr hilfreich!“

„**Was, wenn ich drei Karten besitze und eine vierte würfle?**“, fragte der Zweite.

„**Dann müsst ihr diese vierte Karte sogleich einsetzen! Ihr dürft aber auch mehrere Aton-Karten hintereinander einsetzen!**“, war die Antwort der Pharaonentochter.

„**Ich würfle, befolge die Anweisung des Würfels, setze vielleicht noch eine oder mehrere Aton-Karten ein, beseele ein Wort und nehme mir dann zum Schluss noch einen Vokal aus dem Beutel!**“, fasste der zweite zusammen.

„**Wie viele Wörter darf ich pro Runde beseelen?**“

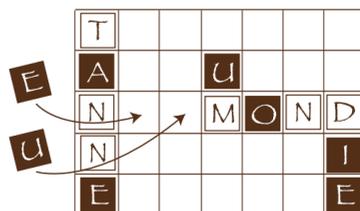
„**Spielt ihr eine Tauschen-Karte aus, so dürft ihr die beiden ausgewählten Kombinationen beseelen. In allen anderen Fällen dürft ihr immer nur ein Wort pro Runde beseelen. Dabei könnt ihr neue Konsonantenkombinationen beseelen, oder auch Vokale an bestehende Wörter anlegen!**“, sagte die Tochter und sah an den Gesichtern der Auserwählten, dass hier noch **ein Beispiel** nötig war: „Nehmt das Wort MAL, wenn ihr hier ein A und ein O anlegt“, und sie legte das Beispiel auf dem Papyrus: „... so entsteht das Wort OMA, **gibt sechs Deben**, drei für OMA und drei für das Wort MAL, das ebenfalls zur Kombination gehört!“



„**Aber wir dürfen keine Wörter an unbeseelte Kombinationen anlegen!**“, wollte der Erste sichergehen, und er legte zwei seiner Vokalsteine an eine andere Kombination auf dem Papyrus.

„Nein, das dürft ihr nicht,“ war die Antwort. „Und noch eines ist wichtig: **Ihr müsst immer ein Feld zwischen einem beseelten Wort und einer neuen Kombination frei lassen.**“

„**Darf ich beseelte Kombinationen verbinden?**“, fragte der Zweite. Die Schöne antwortete: „**Das ist möglich!**“, und zeigte ihnen **ein Beispiel:**



„Setzt man hier ein E und ein U ein, dann entsteht das neue Wort NEUMOND! Für alle in der Kombination enthaltenen Wörter erhaltet ihr insgesamt 17 Deben!“

„Bei Neumond fallen mir immer die schönsten Gedichte mit den verrücktesten Wörtern ein“, sagte der Dritte und sah der Pharaonentochter tief in die Augen.

„Wer entscheidet, ob eine Buchstabenkombination tatsächlich als beseelt gilt?“

„Oh“, lachte die Pharaonentochter, „das wird immer gemeinsam entschieden!“

Der Erste hatte noch eine letzte Frage: „**Wie lange wird gespielt?**“ Die Pharaonentochter überlegte: „Sieben ist die heilige Zahl der Pharaonen. **Wer zuerst 7x7, also 49 Deben hat, dessen Frau will ich werden!**“

Voller Vorfreude klatschte sie in die Hände und sprach: „Lasst das Spiel beginnen!“

Dies ist also der Ursprung von PaPyRoS. Das Spiel wurde von Dynastie zu Dynastie überliefert und schließlich über die Grenzen Ägyptens hinaus bekannt. Mit der Zeit entwickelte jede Familie eigene Regeln und Punktesysteme. So steht es auch heute noch jedem frei, kreativ mit dem PaPyRoS-Regelwerk umzugehen.

IDEE • GEORG SCHUMACHER  
KONZEPT • GEORG SCHUMACHER & NICOLA BERGER  
LEKTORAT • NICOLA BERGER  
GESTALTUNG • STEPHANIE DÜNHÖLTER  
HERSTELLUNG • LINDA DÖRK  
REDAKTION • MAJA KUB

© 2013 MOSES. VERLAG GMBH  
ARNOLDSTR. 15D • D-47906 KEMPEN  
CH: DESSAUER • 80+5 ZÜRICH  
WWW.MOSES-VERLAG.DE  
ART.-NR. 90155

**moses.**