

### Tips zum Spielmaterial:

Sollte es vorkommen, dass Spieler während des Spieles vergessen, in welche Richtung sie ziehen müssen, können Sie sich mit folgendem Tip von Frank Gartner (H@LL9000) behelfen:

Nehmen Sie einen schwarzen Permanent-Marker und zeichnen Sie mittig auf den Priester-Stein eine gerade Linie. Wenn ein Spieler seinen Spielzug beendet hat, dreht er den Priester-Stein auf dem Spielbrett so, dass die aufgezeichnete Linie die neue Zugrichtung anzeigt.

### Begriffe:

#### Ankh:

- Symbol für Fruchtbarkeit und das Lebenszeichen schlechthin, wurde von den Ägyptern als Amulett am Körper getragen

#### Skarabäus:

(Ägyptisch: "Cheprer")

- Mistkäfer, Sinnbild für die Wiedergeburt:

Das Bild des Mistkäfers, der rückwärts aus dem Sand kriecht und ein rotes Kügelchen hinter sich her zieht wurde verglichen mit der Erscheinung der aufgehenden roten Sonnenkugel, der "Wiedergeburt der Sonne".

- Das Motiv des Skarabäus wurde vielfältig verwendet, z.B. Als Grabbeilage, Siegel, Schmuck und Amulett.

#### Thot:

(ägyptisch: "Dehuti")

- Universalgott, verschiedene Rollen wurden ihm zugesprochen: z.B. "Herr des Mondes", "Herr der Zeit", "Rechner der Jahre", "Gott der Schreibkunst", "Zunge des Ptah", "Herz des Re", Helfer der Toten, Begleiter durch die Unterwelt
- führte in der Unterwelt Buch über die Sünden der Verstorbenen
- Thot gilt als ERFINDER DES SPIELS!

**Autor, Grafik und Realisation: Nico Reuter**

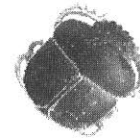


Ein großes Dankeschön an:

Andreas Fischer und die Buchbinderei Seidler in Freiberg, meine Frau Anke, Silke B. und allen anderen, die die Entwicklung dieses Spieles unterstützt haben!

(C) 2002 Silberberg Spiele, Ahornweg 3, 09633 Tuttendorf  
Alle Rechte vorbehalten.

Besuchen Sie auch unsere Homepage: [www.Silberberg-Spiele.de](http://www.Silberberg-Spiele.de)



# SCARAB

Ein Spiel von Nico Reuter

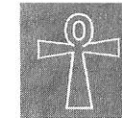


### Spielmaterial:

- 1 Spielregel
- 1 Spielbrett
- 1 roter Priesterstein aus Holz

96 Skarabäus-Spielsteine  
(je 6 in den Werten "-8" bis "+8")

3 Ankh-Steine



davon 8 Steine mit gelber Stern-Markierung

### Spielidee:

Ägypten im Jahr 2100 v. Chr.

Im Tempel des Thot, Gott der Wissenschaften und Erfinder des Spiels, treffen sich alljährlich die Priester zu einem Spiel, um dadurch den nächsten Hohepriester des Tempels zu ermitteln. Sie versammeln sich um eine mit Scarabäen übersäte Spielfläche, um nach bestimmten Regeln die wertvollsten dieser Käfer für sich einzusammeln.

Denn nur, wer am Schluß die wertvollste Sammlung vorweisen kann, wird der nächste Hohepriester des Thot.

### Das Spiel des Thot (Grundspiel):

#### Vorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.

Die 96 Skarabäus-Steine und 3 Ankh-Steine werden auf das Spielfeld gekippt und beliebig auf die Spielfelder verteilt. Zuletzt wird der Priester-Stein auf das verbliebene freie Feld gesetzt.

#### Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt.

Gespielt wird immer im Uhrzeigersinn, bei zwei Spielern immer abwechselnd.

### Der erste Spielzug:

Der Startspieler nimmt den Priesterstein und zieht ihn senkrecht oder waagrecht von der Startposition aus auf die Stelle eines beliebigen Skarabäus-Steines dieser Reihe. Dieser Skarabäus-Stein wird vom Spielfeld genommen und geht in den Besitz des Startspielers über.

Nun ist der nächste Spieler am Zug.

### Die weiteren Spielzüge:

Hat der vorherige Spieler senkrecht gezogen, so muß der jetzige Spieler den Priesterstein waagrecht ziehen und ihn wiederum an die Stelle eines Skarabäus- oder Ankh-Steines setzen.

Hat der vorherige Spieler hingegen waagrecht gezogen, so muß der aktuelle Spieler den Priesterstein senkrecht ziehen und ihn wiederum an die Stelle eines Skarabäus- oder Ankh-Steines setzen.

Der besetzte Skarabäus-Stein geht in den Besitz des Spielers über.

### Ankh-Stein:



Ein Spieler hat auch manchmal die Möglichkeit, den Priester-Stein auf einen Ankh-Stein zu ziehen. Wenn dies geschieht, darf der Spieler von seinen gesammelten Skarabäus-Steinen einen Stein seiner Wahl (möglichst einen hohen negativen Wert) *sofort auf irgendeinen freien Platz* auf das Spielfeld zurückstellen. Der Ankh-Stein kommt danach aus dem Spiel.

#### Grundregel:

1. Der Priester-Stein muß immer auf einen Skarabäus- oder Ankh-Stein gezogen werden. Er darf nie auf ein leeres Feld gesetzt werden. Ist es einem Spieler nicht mehr möglich, den Priester-Stein zu ziehen (weil kein Stein in der entsprechenden Spalte oder Reihe mehr vorhanden ist), dann ist das Spiel beendet.
2. Es herrscht Zugzwang. Ein Aussetzen eines Spielers ist nicht möglich.
3. Alle eingesammelten Scarabäus-Steine bleiben offen liegen!

### Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keinen Spielzug mehr ausführen kann oder alle Skarabäus-Steine vom Spielbrett entfernt wurden.

Jeder Spieler zählt nun die Punkte seiner Skarabäus-Steine zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und darf sich Hohepriester nennen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten 8er-Steinen, wenn diese auch gleich sind, gewinnt der Spieler mit den meisten 7er-Steinen usw.

## Varianten und Tips:

### Verkürztes Spiel:

Um eine verkürzte Spieldauer zu erzielen, könne Sie auch nur die innere Spielfläche von 8 x 8 Feldern benutzen.

Dafür müssen Sie vor Spiel Aufbau folgende Scarabäus-Steine aussortieren:

je 2 x : -8, -7, -6, -5, -4, -3, 3, 4, 5, 6, 7, 8

je 3 x : -2, -1, 1, 2

Diese Steine werden für das verkürzte Spiel nicht benötigt.

Achtung: Wenn Sie die folgende Abbiege-Version spielen wollen, müssen die Steine mit der gelben Stern-Markierung im Spiel bleiben!

### Abbiege-Spiel:

Sie haben bestimmt schon bemerkt, dass einige Scarabäus-Steine einen kleinen gelben Stern als besondere Markierung haben. Führt ein Spielzug über einen dieser Steine hinweg, so darf der Spieler an dieser Stelle im rechten Winkel abbiegen. Die Zugrichtung des Folgespielers ändert sich dementsprechend. Pro Zug darf *nur einmal* abgelenkt werden!

### 4-Spieler-Team-Version:

Es suchen sich je zwei Spieler zu einem Team zusammen. Die Spieler eines Teams setzen sich so, dass sie direkt nacheinander am Zug sind.

#### Ziel:

Jedes Team versucht, insgesamt mehr Punkte zu erreichen als das gegnerische Team. Dabei kann immer der erste Spieler eines Teams seine Position nutzen und dem Partner eine gute Ausgangsposition vorbereiten.

**Regel: Bei der Team-Version darf sich nicht abgesprochen werden!**

### Tips zur Spieltaktik:

Versuchen Sie zu Beginn des Spieles so viele Punkte wie möglich zu machen und die Ankh-Steine zu ignorieren. Die Ankh-Steine entfalten ihren Nutzen erst, wenn Sie auch wirklich große Minus-Werte zum Zurücklegen besitzen, was meist erst in der 2. Spielhälfte der Fall ist.

Versuchen Sie nicht, nur auf die höchsten Werte der Reihe zu spielen. Manchmal ist es ratsam, sich mit kleineren Werten zufriedenzugeben, wenn dadurch der Gegner in seinem nächsten Zug nur einen kleinen oder sogar negativen Wert nehmen muß.

Bringen Sie gegen Ende des Spieles Ihre(n) Folgespieler in Zugzwang, indem Sie auf eine Reihe mit nur 2 Steinen spielen. Dadurch muß er den einzigen übrigen Stein nehmen. So ist es möglich, mit nur einem gut durchdachten Zug weitere Spielzüge den Mitspielern aufzuzwingen.