

PHAROMINO



Spielanleitung

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung
2. Ausstattung des Spiels
3. Das Spiel-Prinzip:
 - 3.1. Spielmöglichkeit 1
2–6 Spieler
 - 3.2. Spielmöglichkeit 2
2–6 Spieler
 - 3.3. Spielmöglichkeit 3
2–6 Spieler
 - 3.4. Spielmöglichkeit 4
1 Spieler
4. Beispiele für Spielverläufe
und Kombinationsmöglichkeiten

1. Kurzbeschreibung

„Pharomino“ ist ein Lege- und Kombinationspiel für 2–6 Personen. Es kann auch als Patience-Variante von einer Person gespielt werden.

Der Reiz und die Schwierigkeit dieses Spiels liegen in den zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten der Symbol-Legekarten, deren Bildzeichen zum Teil den altägyptischen Hieroglyphen nachgebildet sind.

Ziel ist es, die Symbol-Karten so zu kombinieren (die aneinanderstoßenden Bildzeichen müssen dabei immer spiegelbildlich übereinstimmen), daß möglichst viele Freiräume, „Tempel“, entstehen, in die die Pharao-Karten gelegt werden.

Die Anzahl der ausgelegten Pharao-Karten ist am Spielende entscheidend für die Punktvergabe.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

2. Ausstattung des Spiels

- 120 weiße Symbol-Karten
- 60 rote Pharao-Karten
- 1 Spielanleitung

3. Das Spiel-Prinzip

Grundlegende Spielanleitung für alle vier Spielmöglichkeiten:

Es gibt:

120 weiße Symbol-Karten

60 rote Pharaon-Karten („Pharaon“)

Symbol-Karte

Die Bildseite der Karte ist in 4 quadratische Felder mit je einem Symbol unterteilt.

Nicht auf jeder Karte erscheinen 4 Symbole — auf einigen sind es nur 3, 2 oder 1 Zeichen.

Die jeweils leeren weißen Felder sind „Joker-Felder“.

Pharaon-Karte („Pharaon“)

Diese Karte muß durch geschicktes Aneinanderlegen der Symbol-Karten umschlossen werden, und zwar mindestens an 3 ganzen Seiten.

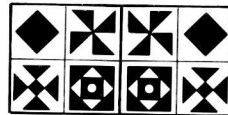
Das Anlegen

Die Symbol-Karten müssen zusammenhängend so aneinandergelegt werden, daß die dabei aufeinanderstoßenden Zeichen **spiegelbildlich** übereinstimmen.

Folgende Legemöglichkeiten gibt es:

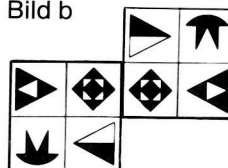
- Die Karten berühren sich an einer **ganzen** Seite (Bild a).
- Die Karten berühren sich an einer **halben** Seite (Bild b).

Bild a



Berühren an einer **ganzen** Seite.

Bild b



Berühren an einer **halben** Seite.

Falsch:

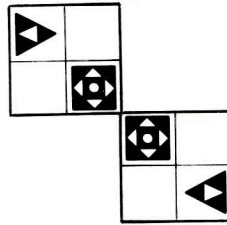
Die Karten dürfen **nicht** Ecke an Ecke aneinandergelegt werden (Bild c).

- Der „Pharao“ wird in Freiräumen plazi-
ziert, in denen er von 3 oder 4 Seiten
umschlossen ist (Bild d).

Falsch:

Der „Pharao“ darf nicht halbseitig ein-
geschlossen sein (Bild d).

Bild c



Falsch: Nicht Ecke an Ecke!

Joker-Feld

Ein leeres weißes Feld, das „Joker-Feld“, darf auf jedes beliebige Symbol treffen. Es darf auch „Joker-Feld“ an Joker-Feld“ gelegt werden (Bild d).

Ziel

Aufgabe ist es, die Symbol-Karten so zu kombinieren, daß „Tempel“ entstehen — Freiräume, in die Pharao-Karten plazi-
ert werden (vergl. dazu unter 4. „Die gün-
stigste Ausgangsposition“).

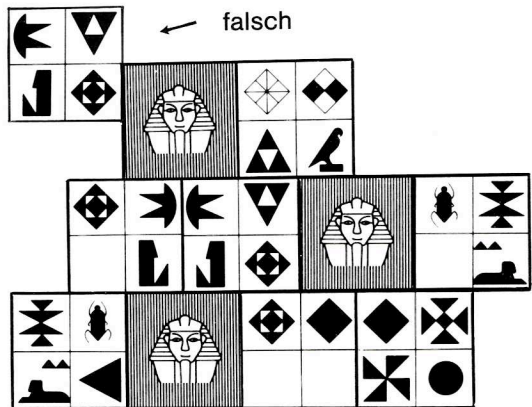
Bedingung: Der „Pharao“ muß minde-
stens an 3 ganzen Seiten umschlossen
sein.

Ein so plazi-
erter „Pharao“ bringt dem
Spieler eine bestimmte Punktzahl, die
auf dem beiliegenden Spielblock notiert
wird.

Gewinner

Sieger ist derjenige, der nach Spielende
die höchste Punktzahl erreicht hat.

Bild d



„Pharaonen“ eingeschlossen von 3 oder
4 ganzen Seiten.

„Joker-Felder“ (leere weiße Felder)
dürfen auf jedes beliebige Symbo-
treffen.

3.1. Spielmöglichkeit 1

für 2–6 Spieler.

Ziel

Jeder Spieler versucht innerhalb einer vor Spielbeginn festgelegten Zeit, seine Symbol-Karten so aneinanderzulegen, daß möglichst viele „Pharaonen“ an drei, bzw. vier Seiten eingeschlossen werden.

Spielvorbereitung

1. Die Spieldauer wird festgelegt (z. B. 20, 30 oder 40 Minuten).
2. Die Symbol-Karten werden verdeckt gemischt.
3. Jeder Spieler erhält 24 Symbol-Karten und 12 Pharaao-Karten (bei 6 Spielern erhält jeder 20 Symbol-Karten und 10 Pharaao-Karten).
4. Jeder Spieler legt seine Symbol-Karten mit der Bildseite nach oben vor sich hin.

Spielverlauf

Jeder Spieler versucht nun, möglichst viele seiner Symbol-Karten **zusammenhängend** aneinanderzulegen (entsprechend dem Spiel-Prinzip!).

Ziel ist immer, möglichst viele „Tempel“ zu bauen, also „Pharaonen“ zu platzieren. Ein „Pharaao“ kann von 3 **oder** 4 Seiten umschlossen sein, beides ist erlaubt.

Während der festgelegten Spielzeit können die ausgelegten Karten vom jeweiligen Spieler beliebig oft umgestellt und neu kombiniert werden.

Spielende

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit werden die Punkte jedes Spielers ausgerechnet.

Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

Bewertung:

Jeder an 3 Seiten umschlossene „Pharaao“ = 10 Punkte

Jeder an 4 Seiten umschlossene „Pharaao“ = 20 Punkte

Jede übriggebliebene Symbol-Karte = 10 Punkte **Abzug**

Konnte ein Spieler mehr als 8 Pharaao-Karten (bei 6 Spielern 6 Pharaao-Karten) platzieren, erhält er **für jeden weiteren „Pharaao“ 10 Sonderpunkte.**

3.2. Spielmöglichkeit 2

2–6 Spieler.

Für diese Variante gelten die gleichen Regeln wie für die Spielmöglichkeit 1. Die Spieler dürfen jedoch nur Pharao-Karten plazieren, die an **4 ganzen Seiten** umschlossen sind.

Jeder „Pharao“ zählt in diesem Fall 30 Punkte.

3.3. Spielmöglichkeit 3

2–6 Spieler.

Ziel

Alle Spieler legen **gemeinsam** in der Mitte des Spielfeldes Symbol-Karten an. Jeder versucht, möglichst viele „Pharaonen“ zu plazieren.

Spielvorbereitung

1. Je nach Anzahl der Spieler erhält jeder:

2 Spieler: je 31 Symbol-Karten

+ 12 Pharao-Karten

3 Spieler: je 19 Symbol-Karten

+ 8 Pharao-Karten

4 Spieler: je 14 Symbol-Karten

+ 6 Pharao-Karten

5 Spieler: je 11 Symbol-Karten

+ 5 Pharao-Karten

6 Spieler: je 9 Symbol-Karten

+ 4 Pharao-Karten

2. Jeder Spieler legt seine verdeckten Symbol-Karten auf einen Stapel vor sich hin.

Die Pharao-Karten werden offen daneben gelegt.

3. Ca. 20 Symbol-Karten werden verdeckt als Reserve-Karten am Rand des Spielfeldes aufgestapelt (bei mehr Spielern entsprechend weniger!).

Spielverlauf

1. Ein Spieler beginnt, indem er die oberste Reserve-Karte abhebt und mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Spielfeldes legt.

Dann zieht er die oberen 4 seiner verdeckt liegenden Symbol-Karten und legt sie, Bildseite nach oben, vor sich hin.

Er versucht nun, 1, 2 oder 3 dieser Karten (nicht 4!) an die ausgelegte Reserve-Karte anzulegen, immer mit dem Ziel, möglichst einen „Tempel“ zu bauen, um einen „Pharao“ zu plazieren.

Mindestens **eine** Karte **muß** gespielt werden.

Die Karten, die nicht ausgelegt werden, bleiben offen vor dem Spieler liegen. Er kann sie beim nächsten Mal wieder benutzen.

Jeder folgende Spieler hebt, wenn er an der Reihe ist, so viele seiner Karten ab, daß immer 3 Karten mit den Bildzeichen noch oben vor ihm liegen.

2. Er kann nun 1, 2 oder 3 der Karten an die bereits ausgespielten anlegen, wenn möglich unter Bildung eines „Tempels“.

Kann ein Spieler an eine bereits ausgelegte, 3seitig umschlossene Pharao-Karte seine Symbol-Karte so anlegen, daß auch die 4. Seite des Pharao eingeschlossen ist, erhält der Spieler 10 Sonderpunkte.

Wichtig:

Vor dem Anlegen der eigenen Symbol-Karten darf der Spieler **eine** der bereits ausgespielten Karten entweder:

anders plazieren

(wird hierbei der Gesamtzusammenhang der Symbol-Karten oder ein „Tempel“ zerstört, **muß** diese Karte durch eine eigene ersetzt werden) oder

gegen eine eigene Karte austauschen

(natürlich muß die eigene Karte passend sein).

Will der Spieler die ausgetauschte Karte behalten, also nicht gleich wieder an anderer Stelle anlegen, muß er noch mindestens 1 eigene Karte ausspielen.

Die nicht abgelegten Karten behält der Spieler offen vor sich liegen.

Er kann sie beim nächsten Mal wieder verwenden.

3. Jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, 3 Symbol-Karten vor sich liegen haben. Ist dies nicht der Fall, zieht er die fehlenden vom Reserve-Karten-Stapel.

4. Ein Spieler **muß** mindestens **1 Karte** ausspielen, sofern dies möglich ist. Kann er keine seiner drei Karten ablegen, darf er eine Karte vom Reserve-Karten-Stapel ziehen und gegen eine der drei Karten austauschen. Die ausgetauschte Karte wird unter den Reserve-Karten-Stapel gelegt.

Kann der Spieler auch jetzt nicht ablegen, ist der nächste an der Reihe. Die Mitspieler dürfen gegen einen solchen Kartentausch „Einspruch“ erheben, wenn sie dem betreffenden Spieler beweisen können, daß er eine seiner Karten hätte ausspielen können. In diesem Fall darf der Spieler keine Reserve-Karte ziehen und seine Karte auch nicht ausspielen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

5. Hat ein Spieler seine gesamten Pharaon-Karten platziert, verfügt jedoch noch über Symbol-Karten, mit denen er noch weitere „Tempel“ bauen kann, darf er weitere „Pharaonen“ aus der Reserve beziehen.

Für jede dieser zusätzlich platzierten Pharaon-Karten erhält der Spieler 20 Sonderpunkte.

Spielende

Hat ein Spieler sämtliche Symbol-Karten und alle „Pharaonen“ ausgespielt, wird das Spiel beendet.

Jeder nachfolgende Spieler, der noch nicht an der Reihe war, darf noch einmal ablegen.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Wichtig:

Verfügt ein Spieler nach Beendigung des Spiels noch über 3 oder mehr Symbol-Karten, muß noch eine **zusätzliche** Runde gespielt werden.

Dies kann taktisch von Vorteil sein:

Ein Spieler legt in der letzten Spielrunde nur eine seiner 4 Karten ab, so daß er noch 3 Symbol-Karten vor sich liegen hat. Es muß also noch eine Zusatzrunde gespielt werden! Der Spieler kann nun in dieser allerletzten Runde u. U. alle seine Restkarten (oder einen Teil davon) ablegen und somit hohe Punktabzüge in der Endabrechnung vermeiden.

Bewertung

Jede platzierte Pharaon-Karte

= 20 Punkte

Jede übriggebliebene Symbol-Karte

= 10 Punkte Abzug

Gibt es keinen eindeutigen Gewinner (durch gleiche Punktzahl), erhalten diese Spieler je 5 verdeckte Reserve-Karten, die gleichzeitig umgedreht werden müssen.

Wem es zuerst gelingt, aus diesen 5 Karten einen „Tempel“ zu bauen, ruft: „Pharaon“! Dieser Spieler erhält 20 Sonderpunkte und ist damit Sieger.

Für Fortgeschrittene:

- Die Zeit, die der Spieler jeweils zum Auslegen seiner Symbol-Karten braucht, darf 3 Minuten nicht überschreiten.
- Bei jedem Auslegen **muß** ein Tempel gebaut werden.
- Besteht dazu keine Möglichkeit, muß mindestens 1 Symbol-Karte angelegt werden.

- Hat ein Spieler keinen Tempel gebaut, obwohl es möglich gewesen wäre, erheben die Mitspieler „Einspruch“: Der Spieler erhält 30 Minuspunkte – muß jedoch den Tempel noch bauen.
- Wird die Zeit von 3 Minuten überschritten, erhält der Spieler ebenfalls 30 Minuspunkte – **muß** jedoch noch 1 Symbol-Karte anlegen.

3.4. Spielmöglichkeit 4

Patience (1 Spieler)

Diese Variante wird von 1 Person mit 24 (oder beliebig mehr) Symbol-Karten gespielt.

Die Karten werden verdeckt gezogen.

Ziel

Es sollen möglichst viele Pharaon-Karten platziert werden, jedoch **müssen alle** Symbol-Karten (entsprechend des Spiel-Prinzips) ausgelegt werden.

Beurteilung

Um sein Spiel bewerten zu können, legt der Spieler **mit den gleichen Karten** nochmals eine Patience aus.

Anschließend werden die beiden Punktergebnisse verglichen (die Punkte werden auf dem Spielblock notiert).

Es zählt:

„Pharaon“, 3seitig umschlossen

= 10 Punkte

„Pharaon“, 4seitig umschlossen

= 20 Punkte

Es können natürlich auch mehrere Patiences miteinander verglichen werden.

Variante

Man kann das Spiel noch schwieriger gestalten, indem man nur die Symbol-Karten mit 3 und 4 Zeichen verwendet (z. B. 18 Karten mit 4 und 6 Karten mit 3 Bildzeichen).

Sehr schwierig:

Sämtliche Symbol-Karten des Spiels werden verwendet!

Hinweis: Mindestens 58 Pharaon-Karten können platziert werden!

4. Beispiele für Spielverläufe und Kombinationsmöglichkeiten

Für Spielmöglichkeit 1:

Die folgenden Figuren zeigen einen möglichen Spielverlauf.

In diesem Beispiel entstehen drei „Tempel“, d. h. drei Pharao-Karten können platziert werden.

Fig. A

Anhand dieser 8 Karten (1–8) wird ein möglicher Spielverlauf aufgezeigt.

Fig. A

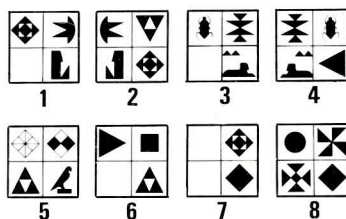


Fig. B:

Die günstigste Ausgangsposition:

Der Bau eines „Tempels“ sollte immer damit beginnen, daß zwei Karten an einer **ganzen Seite** aneinandergelegt werden. Hier werden 6 Kombinationen gezeigt, wie sie sich mit den Karten 1–8 ergeben. Es gibt über 40 Möglichkeiten mit diesen Karten!

Fig. B

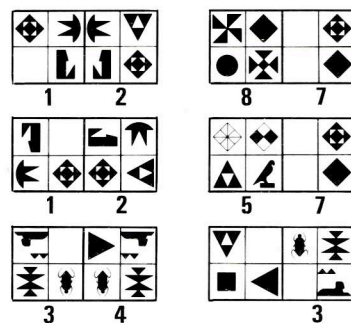


Fig. C:

Der Spieler entscheidet sich für die Kombination der Karten 1 und 2, da die drei Bildzeichen links und rechts außen auch auf den Karten 5 und 7 erscheinen. Der Bau eines „Tempels“ wird dadurch wesentlich erleichtert.

Günstig ist auch das „Joker-Feld“ der Karte 1, links unten. Hier kann jede beliebige Karte halbseitig angefügt werden.

Fig. C

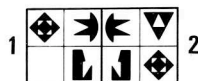


Fig. D:

Der Spieler sucht nun zwei Karten, die er je halbseitig an die Karten 1 und 2 anlegen kann, und zwar so, daß ein Freiraum (= Tempel) entsteht, in den ein „Pharao“ eingefügt werden kann. In diesem Fall wählt der Spieler die Karten 5 und 6 — der „Pharao“ ist von drei ganzen Seiten umschlossen.

Fig. D

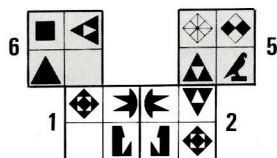


Fig. E:

Der nächste „Tempel“ entsteht, indem die Karten 4 und 7 an das linke untere Feld der Karte 1 bzw. an das rechte untere Feld der Karte 2 je halbseitig angelegt werden.

Fig. E

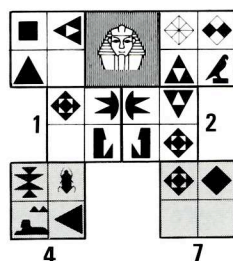
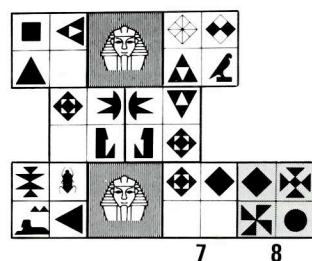


Fig. F:

Durch das ganzseitige Anfügen der Karte 8 an die rechte Seite der Karte 7 entsteht wieder eine günstige Ausgangsposition zur Bildung eines „Tempels“. Der Spieler braucht nur noch Karte 3 halbseitig an die obere Kante der Karte 8 anlegen; wieder ist ein „Pharao“ 3seitig eingeschlossen.

Fig. F a)



b)

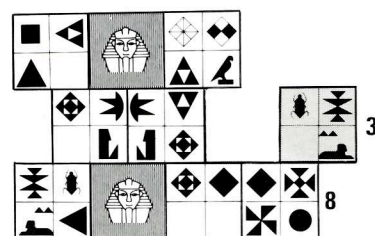
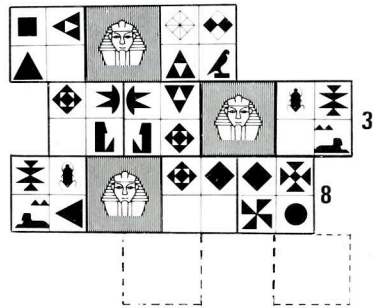


Fig. G:

Die angedeuteten Quadrate zeigen, wo durch Anlegen zwei weiterer Symbol-Karten wieder ein „Tempel“ entstehen könnte.

Fig. G



Für Spielmöglichkeit 3:

Die folgenden Figuren zeigen zwei interessante Spielzüge, wie sie sich bei Spielmöglichkeit 3, also beim gemeinsamen Anlegen in der Spielfeld-Mitte, ergeben können.

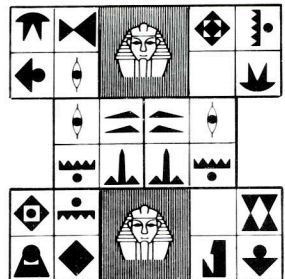
Achten Sie bitte besonders auf den „Austausch-Trick“, da er für den Spieler oft sehr nützlich sein kann.

Erster Spieler:

Fig. A:

In unserem Beispiel zeigen die bereits von anderen Spielern ausgelegten Karten dieses Bild.

Fig. A



A

Fig. B:

Der Spieler, der nun an die Reihe kommt, hat die Karten 1–3 vor sich liegen.

Er muß nun überlegen, wie er durch ganz- oder halbseitiges Anlegen einer seiner drei Karten eine günstige Ausgangsposition für den Bau eines „Tempels“ schaffen kann.

Fig. B

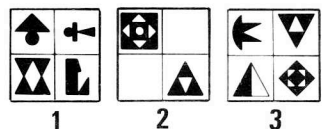


Fig. C:

Achtung:

Der Spieler macht zuerst von der „Aus-tauschmöglichkeit“ Gebrauch. Er wech-selt die Karte A gegen seine Karte 2 aus. Nun kann er Karte A ganzseitig an Karte 2 anlegen.

Fig. C

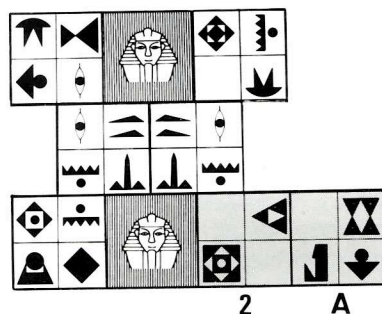
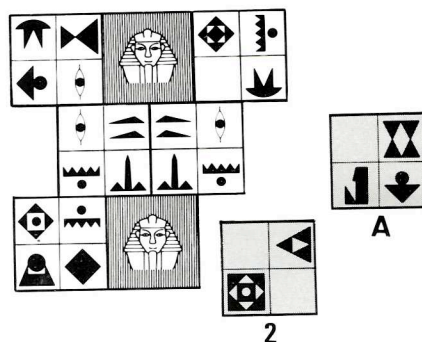


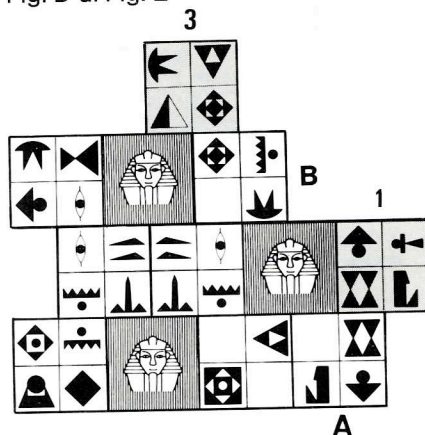
Fig. D:

Karte 1 wird jetzt an das obere rechte Feld von Karte A halbseitig angefügt — in den so entstandenen Freiraum kann der Spieler nun eine Pharao-Karte pla-zieren.

Fig. E:

Seine Karte 3 legt der Spieler halbseitig an das linke obere Feld der Karte B. Damit ist seine Runde beendet.

Fig. D u. Fig. E



Zweiter Spieler:

Fig. F:

Der nächste Spieler hat die Karten 4–6 vor sich liegen.

Fig. F

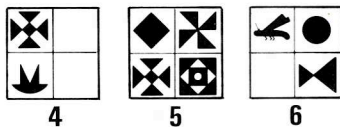
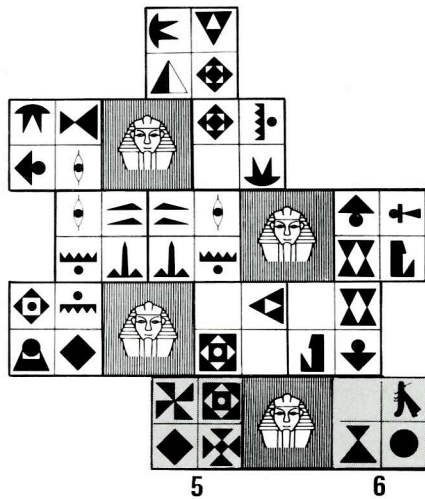


Fig. G a)



b)

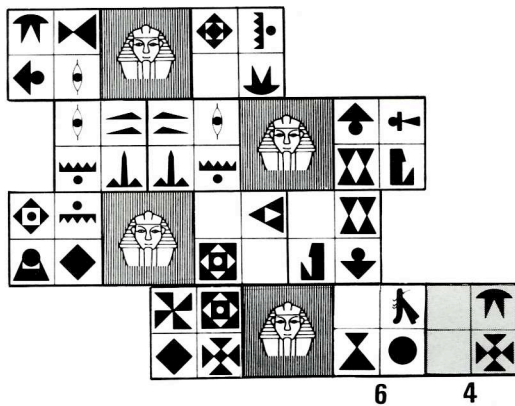


Fig. H

