

Sakkara

*Ein taktisches Bauspiel für zwei Spieler
von Claudia Hely und Roman Pelek*

Spieler: 2
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: ca. 20-40 Min.

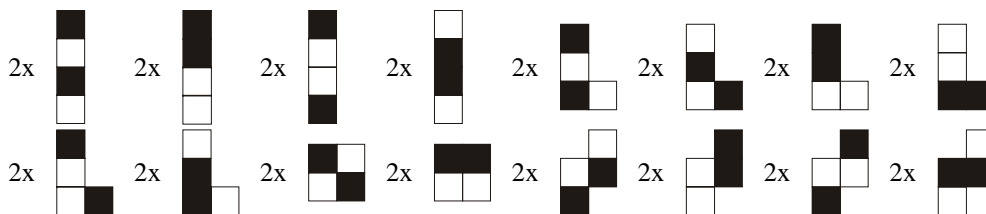
Vorgeschichte:

Die berühmte Stufenpyramide von Sakkara, Ägypten, ist die letzte Ruhestätte des Königs Djoser (27. Jhdt. v. Chr.). Er arbeitete als erster ägyptische König erfolgreich mit Stein als Werkstoff. Seinen Erster Minister, Freund und Baumeister Imhotep betraute er mit der Errichtung seines Tempels für die Ewigkeit. Mit diesem Werk begründete er die lange Tradition ägyptischer Pyramiden, den Monumenten, die als steinernes Sinnbilder ewigen Lebens noch heute zu faszinieren wissen.

Im Spiel „Sakkara“ schlüpfen die Spieler in die Rollen zweier fiktiver Steinzulieferer Imhoteps und erleben den Bau einer Stufenpyramide in einem taktischen Zweikampf nach.

Material:

- 32 vierteilige Bausteine in 16 Arten. Jeder Baustein besteht aus 2 hellen und 2 dunklen Würfeln (je 20x20mm):



- Ein Spielbrett, 8x8 Felder groß
- Diese Spielanleitung

Spielziel:

Die Spieler bauen gemeinsam an einer vierstöckigen Stufenpyramide. Bei Spielende sollen mehr Würfel der eigenen Farbe als des Gegners von senkrecht oben sichtbar sein.

Spielvorbereitungen:

Jeder Spieler erhält den gleichen Satz Bausteine aus dem Vorrat, jeden Baustein also genau einmal. Ein Spieler wählt die hellere Würfelfarbe als seine Spielfarbe, der andere die dunkle. Es wird vereinbart, wer beginnt.

Spielablauf:

Abwechselnd legen die Spieler jeweils einen Baustein in beliebiger Orientierung waagrecht oder senkrecht auf den Spielplan. Es gelten die folgenden **allgemeinen Bauregeln**:

- *Ein von senkrecht oben sichtbarer Würfel des gerade gelegten Bausteins muss an einen von senkrecht oben sichtbaren Würfel gleicher Farbe eines bereits liegenden Bausteins waagrecht oder senkrecht angrenzen.*

Dabei ist es unerheblich, ob die zwei Würfel auf unterschiedlichen Ebenen liegen und ob sie der eigenen Spielerfarbe entsprechen oder nicht (Diese Regel entfällt beim ersten Baustein, da zu Spielbeginn noch keine Bausteine auf dem Spielplan liegen).

- *Ein Bauteil muss immer so gelegt werden, dass darunter keine Lücken in der Pyramide entstehen.*

Es dürfen also keine Leerräume überbrückt werden oder Überhänge auftreten (manche Bauteile können dadurch sogar nur dann senkrecht platziert werden, wenn sie zum Teil auf anderen aufliegen).

- *Höhenregel.*

In der ersten Ebene darf bis zum Rand des Spielplans gebaut werden. Würfel eines Bausteins, die sich in der zweiten Ebene befinden, müssen mindestens ein Feld (waagrecht und senkrecht) Abstand zum Rand des Spielplans haben. Würfel in der dritten Ebene Abstand zwei, Würfel in Ebene vier Abstand 3. In der ersten Ebene wird also ein 8x8-Feld bebaut, in der 2. Ebene ein 6x6, 3. Ebene 4x4 und die 4. und höchstmögliche Ebene bietet 2x2 Felder Platz. Die maximale Bauhöhe eines Feldes ist auch an den waagrecht und senkrecht zugeordneten Zahlen am Spielfeldrand abzulesen: die niedrigere der beiden Zahlen gibt die erreichbare Höhe an.

Es besteht Zugzwang. Kann ein Spieler nicht bauen, weil er kein regelkonform zu verbauendes Bauteil besitzt, so muss er passen.

Quadratregel:

*Gelingt es einem Spieler, durch Legen eines Bauteils ein von senkrecht oben sichtbares 2x2-Quadrat einer beliebigen Farbe **in einer Ebene** zu vervollständigen, so **darf** er einen beliebigen Baustein, der nicht durch andere überdeckt wird, vom Spielplan nehmen und ihn gemäß der allgemeinen Bauregeln neu einsetzen.*

Die Möglichkeit des Versetzens schließt auch die Steine ein, die zu dem eben gebildeten Quadrat gehören. Ausnahme: der Stein, der als letztes vom Gegner durch die Quadratregel umgelegt wurde, ist tabu und darf nicht bewegt werden. Nach dem freiwilligen Umsetzen eines Bausteins endet der Zug des aktuellen Spielers auf jeden Fall sofort, auch wenn durch das Umsetzen ein neues Farbquadrat gebildet wurde. Ebenso kann, sollte in einem Zug der (seltene) Fall auftreten, dass zwei Farbquadrate entstehen, dennoch **nur ein** Bauteil umgelegt werden. Ein Farbquadrat gilt auch dann als neu gebildet, wenn es zum Teil Würfel bereits bestehender Quadrate beinhaltet.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald beide Spieler hintereinander passen müssen. Der Spieler, von dessen Farbe von senkrecht oben gesehen am meisten Würfel in der Pyramide zu sehen sind, gewinnt. Das Spiel kann auch Remis enden. Anmerkung: auch wenn die Stufenpyramide ohne Lücken fertiggestellt wird, so bleiben mindestens zwei Bauteile übrig (zum Bau der Pyramide sind nur 30 der 32 Bauteile vonnöten).

Es wird eine Revanchepartie mit wechselndem Startspieler gespielt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an sichtbaren Würfeln aus beiden Spielen gewinnt.

Kontakt:

Bezüglich Fragen und Anregungen zum Spiel „Sakkara“ wendet Euch bitte an

*Roman Pelek
Ober-Saulheimer Str. 13
55291 Saulheim
Tel.: 06732-7649
Mobil: 0177-4950981
E-Mail: ropelek@bigfoot.com*