

ISIS & OSIRIS

für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial

1 Spielbrett

22 Isis-Tafeln

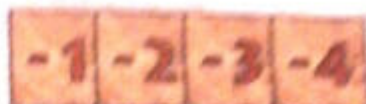
(2x +1, 6x +2, 2x +3, 1x +4, 2x -1, 6x -2, 2x -3, 1x -4)

32 Spielsteine (je 8 in den 4 Spielerfarben)

4 Zählsteine (in den 4 Spielerfarben)

4 +/-20-Marken

1 Spielregel



Vor dem ersten Spiel müssen die Isis- & Osiris-Tafeln, sowie die +/-20-Marken vorsichtig aus dem Stanzrahmen gedrückt werden, um Beschädigungen zu vermeiden.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt in der Mitte das Spielfeld mit 6 x 6 Feldern und an den Seiten jeweils eine Zählleiste mit blauen Zahlen für die Pluspunkte und mit roten Zahlen für die Minuspunkte der Spieler.
- Die +/-20-Marken werden griffbereit neben die Zählleiste gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt den entsprechenden Zählstein vor sich ab.
- Die 22 Isis- & Osiris-Tafeln werden alle zusammen verdeckt gut gemischt. Die Tafeln tragen auf der Vorderseite blaue, positive Zahlen oder rote, negative Zahlen. Die Rückseite aller Tafeln ist gleich und zeigt ein Auge.
- Entsprechend der Spielerzahl erhält nun jeder Spieler Spielsteine in seiner Farbe und eine bestimmte Anzahl verdeckter Tafeln:
 - 2 Spieler: 8 Spielsteine und 11 Tafeln
 - 3 Spieler: 6 Spielsteine und 7 Tafeln
 - 4 Spieler: 5 Spielsteine und 5 Tafeln

Achtung: Die Spieler dürfen die Tafeln nicht aufdecken, sondern müssen sie als verdeckten Vorrat vor sich ablegen.

Die übrigen Tafeln werden verdeckt aus dem Spiel genommen und werden, ohne dass die Spieler die Werte der Tafeln sehen, zurück in die Schachtel gelegt. Die nicht benötigten Spielsteine kommen ebenfalls zurück in die Schachtel.

Spielziel

Bei Spielende hat jeder Spielstein den Wert der benachbarten Isis- & Osiris-Tafeln. Jeder Spieler versucht durch geschicktes Setzen seiner Spielsteine und der Tafeln das beste Ergebnis zu erreichen.

Spielverlauf

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

1. Er setzt einen seiner Spielsteine auf ein beliebiges freies Feld.
2. Er nimmt eine verdeckte Tafel aus seinem Vorrat und dreht sie um, so dass alle Spieler sehen können, welchen Wert die Tafel zeigt. Dann dreht er die Tafel wieder um und setzt sie verdeckt auf ein beliebiges freies Feld.
Achtung: Dabei muss das Auge auf der Rückseite aller Tafeln immer in die gleiche Richtung zeigen!

Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Spielsteine und Tafeln dürfen immer nur auf freie Felder gesetzt werden, also auf Felder, auf denen weder ein Spielstein noch eine Tafel liegt.

Sobald ein Spieler eine Tafel aufgedeckt hat, muss er sie auch setzen. Er kann sich dann nicht mehr entscheiden, statt der Tafel einen Spielstein zu setzen.

Hat ein Spieler keine Tafel mehr, muss er in seinem Zug einen Spielstein setzen. Dementsprechend gilt natürlich auch, dass er eine Tafel setzen muss, wenn er keinen Spielstein mehr hat.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das letzte freie Feld des Spielplanes mit einem Spielstein oder einer Tafel besetzt. Alle Tafeln und Spielsteine, welche die Spieler jetzt noch vor sich liegen haben, kommen zurück in die Schachtel.

Wertung

Jetzt werden alle Tafeln aufgedeckt, so dass man ihre Werte sieht. Nacheinander werden nun die Spielsteine jeder Farbe ausgewertet. Dazu addiert man die Werte aller Tafeln, die waagrecht und senkrecht direkt neben dem Spielstein liegen. Der Wert eines Spielsteines kann auch negativ werden.

Jeder Spieler addiert die Werte aller seiner Spielsteine und markiert mit seinem Zählstein die Summe auf der entsprechenden Zählleiste. Pluspunkte werden auf der blauen Zählleiste markiert, Minuspunkte auf der roten Zählleiste. Überschreitet ein Spieler dabei 20 Punkte, erhält er eine +/-20-Marke und legt sie mit der entsprechenden Seite für Plus- oder Minuspunkte nach oben vor sich ab. Danach markiert er mit seinem Zählstein nur die über 20 hinaus gehenden Punkte auf der entsprechenden Leiste.

Gewertete Spielsteine werden, der besseren Übersicht wegen, vom Brett genommen.

Beispiel:

Der grüne Spieler erzielt mit Stein A:

$$-1 -2 = -3 \text{ Punkte}$$

und mit Stein B:

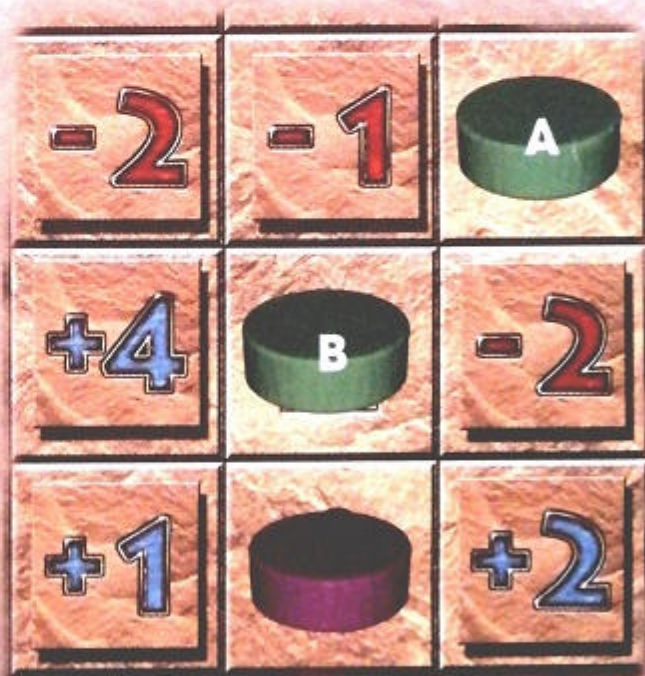
$$+4 -1 -2 = +1 \text{ Punkt.}$$

Insgesamt erzielt der Spieler also

$$-3 \text{ (Stein A)} +1 \text{ (Stein B)} = -2 \text{ Punkte.}$$

Der violette Spieler erzielt

$$+1 +2 = +3 \text{ Punkte.}$$



Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Haben alle Spieler nur Minuspunkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Spielvariante

Es gelten die gleichen Regeln, wie im normalen Spiel.

Bei der Spielvorbereitung werden nur die Spielsteine entsprechend der Spielerzahl verteilt. Alle Isis- & Osiris-Tafeln werden verdeckt gemischt und kommen als gemeinsamer verdeckter Vorrat für alle Spieler neben den Spielplan.

Wenn ein Spieler eine Isis- & Osiris-Tafel legen möchte, nimmt er sie aus dem gemeinsamen verdeckten Vorrat. Er deckt sie auf, so dass alle Spieler sehen können, welchen Wert die Tafel zeigt. Dann dreht er die Tafel wieder um und legt sie verdeckt auf ein beliebiges freies Feld.

Ist der gemeinsame Vorrat an Isis- & Osiris-Tafeln aufgebraucht, so müssen die Spieler ihre Spielsteine einsetzen.

Der Autor: 1964 in Wiesbaden geboren, arbeitet Michael Schacht heute als Art-Director in einer Frankfurter Werbeagentur. Mit dem Erfinden von Spielen begann er 1993. Mit dem Spiel „Kontor“ gelang ihm dann 1999 der Sprung auf die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres", ein Erfolg, den er 2000 mit „Kardinal & König“ wiederholen konnte.

Graphik: Franz Vohwinkel

© 2001 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de

