

THE
GREEN BOARD
GAME CO

EGYPTIANS



THE OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to become Supreme Pharaoh by collecting a full set of Pharaoh cards and safely entombing them in your pyramid.

When you have collected a full set of Pharaoh cards you must return to the start square with an exact throw of the dice. Once you have arrived on the start square, you must throw a one to move on to the Ra symbol in the centre of the board to receive Ra's blessing and be named 'Supreme Pharaoh'.

PLAYERS: 2 to 4 players, ages 7 and up

GAME MATERIALS

- 1 Game Board
- 4 Camels
- 4 Pyramids
- 1 Die
- 168 Cards – consisting of 84 Pharaoh cards and 84 Question/Action cards
- 1 Rules booklet

SETTING UP THE GAME

Each player chooses a camel and places it on the camel "Start" square.

Shuffle and place the "Question/Action" cards in the relevant box on the board face down.

Shuffle and place the "Pharaoh" cards in the relevant box on the board face down.

Each player assembles a Pyramid and puts it in front of them.

Each player takes 3 Pharaoh cards from the top of the pile, starting with the youngest player.

PLAYING THE GAME

To start: Place all camels on the start square, the youngest player starts.

On your turn: Throw the die and move forward the indicated number of spaces.

Depending on the square you land on either pick up the relevant card or carry out the instruction indicated.

GAME VARIATIONS

Players over 15 do not have to receive a Pharaoh card when they pass "start".

Players under 8 do not have to answer the questions unless they want to.

If you are playing with a well-travelled Egyptologist, do not provide the multiple-choice answers to the questions.

THE SQUARES



Start square: Once you have started the game, each time you pass through the "start" square, you are entitled to pick up a Pharaoh card.



Oasis Square: This is a resting-place for weary camels, therefore no action is required if you land on one of these.



Question/Action Card Square: If you land on a card square, the player to your left must pick up a card from the pile on the board. It will either be a question card or an action

card. Depending on the card the player will choose one of the three questions to ask you or explain the action required by you. Once your turn has been completed the card goes to the bottom of the pile.



Barter square: If you land on this square you can exchange any of your Pharaoh cards with the Pharaoh cards of a player of your choice. You do not have to barter if you do not

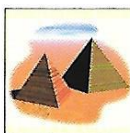
want to and you can barter as many cards as you wish. To barter, choose whom you would like to barter with, choose how many cards you wish to barter and exchange cards with your opponent. Your opponent must have the same number of cards to exchange. Don't forget the skill is to stop other players collecting their six Pharaoh cards!

Please note: Neither player shows what is on the cards they are bartering.

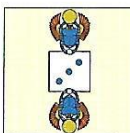


Battle square: If you land on this square you can battle your Pharaoh cards (you may have several the same) against another players' with the use of the die. You do not have to battle if you do not want to. Choose a player you wish to battle with. Choose the number of Pharaoh cards you wish to battle with. The player chosen to "battle" must then match the same number of Pharaoh cards as you have placed on the board. After players have placed their Pharaoh cards on the board both players roll the die. The player who throws the highest number on the die is the winner of the battle and gets the Pharaoh cards placed down by both players. If the number thrown is the same, the die is thrown until a result is achieved.

Please note: Neither player shows what is on the cards they are battling with.



Pyramid squares: If you land on this square you are allowed to put one Pharaoh card, face down (so no one else can see what it is!) into your pyramid where it will be entombed for safekeeping. Once a card is in your Pyramid it is safe, it can not be used in battle or bartering, but watch out in case another player gets a "tomb raider" card from the Action cards. It may entitle them to steal Pharaoh cards from your pyramid.



Roll Again: If you land on this square you have another turn.

Pyramids:

All players should have a pyramid. This is for the safe keeping of the "Pharaoh" cards that you need to collect.

THE CARDS:

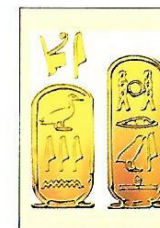
To become Supreme Pharaoh you have to be the first to collect one of each of the six different Pharaoh cards.



Pharaoh cards: These consist of the following different cards. Soldier, Priest, Artisan, Supplier, Entertainment & Ra's blessing.

During the game you collect numerous Pharaoh cards which can be used for bartering and battling, but do not forget to enable you to win you first have to collect one complete set of the six different Pharaoh cards.

If the Pharaoh cards run out players return their cards that are not securely entombed in their pyramid back to the playing board, down.



Question/Action Card: If you land on a Question/Action square the player to your left must pick up a card from the Question/Action pile for you. If it is a question card, the player asks you a question of choice from the card. If it is an action card, you answer the question

correctly you move forward one space, if you answer the question incorrectly, stay on the square until your next go. You do not need to answer another question on your next turn, just throw the die and move forward the correct number of spaces.

If it is an "action" card follow the instruction on it.

Please note that the questions are graded by difficulty. The first question is for young children and will usually require a yes or no answer. Please use your discretion in choosing the question.

If you throw a six:

If you throw a six, move forward 6 squares. You can then either follow the instructions on the square or throw the die again. If you throw another six you can either stay where you are or have one more throw of the die. It is then the next player's turn.

Winner:

The winner is the first player to safely entomb the six different Pharaoh cards in their Pyramid and return to the start square where they attempt to throw a one to move to the Ra symbol in the middle of the board to receive Ra's blessing and win the game.

Players have to land exactly back on the start square, however they cannot go past it. For example if there is only one square to go and a player rolls a four, the player would stay where they are until they roll a one.

Good luck and we hope you enjoy playing the game!

The Pharaoh Cards



Priest



Supplies



Soldier



Artisan



Entertainment



Ra's Blessing

Did you know...

A soldier who had fought bravely could be rewarded with a medal called a Fly of Valour. He was also allowed to take away loot and prisoners as slaves. Once he retired, he might be given a piece of land.

The heart of the deceased had to be as light as a feather; if it were too heavy and the pan of the scales dropped lower than the pan holding the feather, Ammut, the Devourer, would pounce on the deceased and devour his heart, condemning him to everlasting death. Thoth, the God of wisdom and learning, recorded the results of the weighing. If the heart of the deceased passed this test, he was then 'justified' and could begin his journey into the Hereafter.

Ra, was the god of the sun. The name is thought to have meant 'creative power'. Ra is represented either as a hawk-headed man or as a hawk. In order to travel through the waters of Heaven and the Underworld, Ra was depicted as travelling in a boat. Ra was the father of Shu and Tefnut, the grandfather of Nut and Geb, great-grandfather of Osiris, Set, Isis and Nephthys, and great-great-grandfather to Horus.

Among adults, board games were enjoyed by everyone from Pharaoh to peasant. These games might be played on elaborate boards inlaid with ivory, or grids of squares scratched into stone. Instead of dice, the players used marked sticks called "throwsticks", or knuckle bones. The most popular board game for adults was called Senet. Tutankhamun liked it so much he was buried with four complete boards.

Egyptians put model boats in tombs in the belief that the boat would carry the dead person's mummy to the afterlife.

The massive stone figure of a lion with the head of a king crouches before the pyramid complex at Giza. The Sphinx's face is believed to be a likeness of Pharaoh Khafra.

To tell the time Egyptians used water clocks, which were pots with the hours marked inside. These were filled with water, which dripped out of a hole at the bottom at a steady rate.

As the water level fell, the exposed mark showed the time.

The pharaoh appointed powerful officials called viziers to make sure that his orders were carried out. Most of the time there were two viziers, one for the northern part of Egypt and one for the southern part.

Egyptian weapons were made of bronze and wood, and included spears, swords, daggers, battle-axes, and bows and arrows. Soldiers carried wooden shields and wrapped their chests in leather as armour. Horses and chariots were introduced into Egypt during the period known as the Middle Kingdom (2055-1650BC).

Memphis was the original capital of Egypt and was the oldest capital in the world.

The current capital is Cairo with a population of over 15 million.

The domestic cat was sacred to ancient Egyptians, it was the protector of harvest. A favourite plaything for the rich, they were often mummified when they died.

For further information here are some websites that could be of interest:

<http://www.britishmuseum.co.uk>
<http://ce.eng.usf.edu/pharos/>
<http://www.presidency.gov/egypt/>
<http://egy.com>
<http://www.guardians.net/egypt/>

(We cannot guarantee the current content they looked interesting at the time of our research!)

BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir Pharaon Absolu en réunissant un jeu complet de cartes Pharaon qu'il vous faut mettre en sécurité dans votre pyramide.

Une fois que vous avez rassemblé une série complète de cartes, vous devez revenir à la case départ, en obtenant le nombre exact avec le dé.

Une fois arrivé sur la case départ, vous devez obtenir un « 1 » pour vous rendre jusqu'au symbole Ré, au centre du plateau, afin de recevoir la bénédiction de Rê et être nommé Pharaon Absolu.

LES JOUEURS

De 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 chameaux
- 4 pyramides
- 1 dé
- 168 cartes, dont 84 cartes Pharaon et 84 cartes Question/Action

MISE EN ROUTE

Chaque joueur choisit un chameau et le place sur la case départ.

Mélangez bien les cartes Question/Action, retournez-les, puis posez-les sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Mélangez bien les cartes Pharaon, retournez-les, puis posez-les sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Chaque joueur monte une pyramide et la place devant lui.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, prend 3 cartes Pharaon sur le dessus de la pile.

COMMENT JOUER

Pour commencer : Placez tous les chameaux sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement du jeu : Jetez le dé, puis

avancez du nombre de cases correspondant aux points obtenus.

Selon la case sur laquelle vous tombez, vous devez prendre une carte ou suivre les instructions indiquées.

VARIANTES

Les joueurs de plus de 15 ans ne reçoivent pas de carte Pharaon en passant par la case départ.

Les joueurs de moins de 8 ans ne sont pas obligés de répondre aux questions, à moins qu'ils ne le souhaitent.

Si vous jouez avec un Egyptologue averti, ne vous servez pas des réponses multiples fournies avec les questions.

LES CASES



Case départ: Une fois le jeu commencé, vous avez le droit de prendre une carte Pharaon, à chaque fois que vous passez par la case départ.



Case Oasis: C'est une aire de repos pour les chameaux fatigués, aucune action n'est requise si vous tombez sur l'une de ces cases.



Question/Action: Si vous tombez sur une case Carte, le joueur à votre gauche doit prendre une carte de l'une des piles sur le plateau. Il peut piocher soit une carte Question soit une carte Action. Selon la nature de la carte, le joueur va vous poser une des 3 questions proposées, soit vous indiquer une action à accomplir. Une fois votre tour terminé, la carte doit être reposée en bas de la pile.



Case Echange En tombant sur cette case, vous pouvez échanger une de vos cartes Pharaon avec celle d'un joueur de votre choix. Vous n'êtes pas

obligé d'échanger une carte si vous ne le souhaitez pas et vous pouvez échanger autant de cartes que vous voulez.

Pour troquer, choisissez le joueur et le nombre de cartes que vous souhaitez échanger. Votre adversaire doit posséder le même nombre de cartes à échanger.

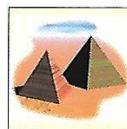
N'oubliez pas qu'il est dans votre intérêt d'empêcher les autres joueurs de réunir leurs 6 cartes Pharaon !

Remarque : Les joueurs doivent échanger leurs cartes sans les montrer.



Case Combat : En tombant sur cette case, vous pouvez jouer vos cartes Pharaon (vous pouvez posséder des cartes identiques) aux dés avec un autre joueur. Vous n'êtes pas obligé de combattre si vous ne le souhaitez pas. Le joueur avec lequel vous avez choisi de combattre doit aligner le même nombre de cartes que vous sur le plateau. Une fois que les joueurs ont placé leurs cartes sur le plateau, ils peuvent jeter les dés. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne la bataille et ramasse les cartes Pharaon déposées par les deux joueurs. Si le nombre de points obtenu est identique, les joueurs doivent continuer à jeter les dés jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Remarque : Les joueurs ne doivent pas montrer les cartes qu'ils mettent en jeu.



Cases Pyramide : Si vous tombez sur une case Pyramide, vous avez le droit de poser une carte Pharaon, face cachée (pour que les autres ne la découvrent pas !) dans votre pyramide où elle sera en sécurité. Une fois votre carte à l'abri dans votre pyramide, vous ne pouvez plus la jouer ni l'échanger. Cependant, il faut rester vigilant, car un autre joueur peut tirer une carte « pilleur de tombes » !



Rejouez : En atterrissant cette case, vous avez droit à un autre tour !

Pyramides :

Tous les joueurs doivent avoir une pyramide. Elle sert à mettre en sécurité les cartes Pharaon que vous devez collectionner.

LES CARTES :

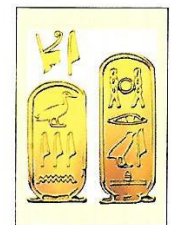
Pour devenir Pharaon Absolu, vous devez être le premier à réunir une série complète de cartes Pharaon.



Les cartes Pharaon : Il existe 6 séries différentes : Soldats, prêtres, artisans /artistes, nourriture /produits, danseuses /musiciens et bénédiction de Rê.

Pendant le jeu, vous pouvez ramasser plusieurs cartes Pharaon, vous pouvez les utiliser pour faire des échanges pour les combats, mais ... n'oubliez pas de pour atteindre la cour des dieux vous devez être le premier à réunir les 6 différentes cartes Pharaon et les mettre en sécurité dans votre pyramide.

Si les cartes Pharaon sont épuisées, tous les joueurs doivent rendre les cartes non conservées dans les pyramides et les retourner pour reformer une pile sur le plateau.



Cartes Question/Action vous arrivez sur une case Question/Action, le joueur à votre gauche doit prendre une carte sur la pile Question/Action pour vous poser une question de :

choix parmi les 3 proposées. Si votre réponse est correcte, vous pouvez avancer d'une case. Si votre réponse n'est pas exacte, vous devez rester sur la même case jusqu'au prochain tour.

Vous n'êtes pas obligé de répondre à une autre question au tour suivant, vous pouvez jeter le dé et avancer du nombre de cases correspondant.

S'il s'agit d'une carte Action, suivez les instructions indiquées sur la carte.

Les questions sont classées par niveau de difficulté. La première question est plutôt destinée aux jeunes enfants, il suffit généralement d'y répondre par oui ou par non. Choisissez donc les questions en fonction de l'âge du joueur.

Si vous faites un 6 :

Si vous faites un « 6 » vous avancez de 6 cases. Puis vous pouvez, soit suivre les instructions de cette case, soit relancer le dé. Si vous obtenez un autre « 6 », vous pouvez rester où vous êtes ou relancer le dé encore une fois. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

Le gagnant :

Le gagnant est le premier joueur qui, après avoir mis en sécurité dans sa pyramide 6 cartes différentes Pharaon, revient à la case départ où il devra obtenir un « 1 » pour se rendre jusqu'au symbole Ré au centre du plateau. Il y recevra alors la bénédiction de Ré.

Les joueurs doivent obtenir le nombre exact pour avancer jusqu'à la case départ. Par exemple, si un joueur obtient un « 4 », il reste sur sa case jusqu'à ce qu'il obtienne un « 1 ».

Nous vous souhaitons bonne chance et beaucoup de plaisir !

Les cartes Pharaon



Prêtre



Nourriture



Soldat



Artisan/Artiste



Musicien/Danseuses



Bénédiction de Ré

Le saviez vous?...

11 anecdotes intéressantes concernant l'Égypte Ancienne

Un soldat ayant combattu courageusement était récompensé par une médaille appelée « La mouche du courage ». Il était également autorisé à emporter des butins et des prisonniers pour être ses esclaves. Une fois retraité, on pouvait lui accorder une parcelle de terre.

Le cœur des défunts devait être léger comme une plume. Si le plateau de la balance sur lequel il était pesé descendait plus bas que celui sur lequel était posé la plume, Ammut, le Dévoreur, pouvait attaquer le défunt et dévorer son cœur, le condamnant ainsi à une mort éternelle. Thot, le dieu du savoir et de la sagesse enregistrait les résultats de la pesée. Si le cœur du défunt passait ce test, il était alors « légitimé » et pouvait commencer son voyage vers l'au-delà.

Rê était le dieu du soleil, ce nom était censé signifier « le pouvoir créatif ». Rê est représenté soit comme un homme à tête de faucon, soit comme un faucon. Pour pouvoir traverser les eaux du Ciel et du Monde souterrain, Rê était représenté voyageant dans un bateau. Rê était le père de Chou et Tefnut, le grand-père de Nut et Geb, l'arrière-grand-père d'Osiris, Set, Isis et Nephtys et l'arrière-arrière-grand-père d'Horus.

Les adultes égyptiens appréciaient particulièrement les jeux de société, aussi bien les pharaons que les paysans. Certains de ces jeux étaient très élaborés et incrustés d'ivoire ou de damiers taillés dans la pierre. A la place du dé, les joueurs utilisaient des bâtonnets marqués appelés « bâtonnets à lancer » ou osselets. Le jeu de société le plus populaire était le senet. Toutankhamon adorait le senet au point de se faire enterrer avec 4 jeux complets.

Les Égyptiens enterraient des maquettes de bateaux avec les défunts, croyant qu'ils transporteraient la momie dans l'au-delà.

Une gigantesque statue de lion à tête de roi trône devant les pyramides de Gizeh. La tête du sphinx semblerait être celle du roi Khéphren.

Pour lire l'heure, les Égyptiens utilisaient montres à eau, il s'agissait de récipient l'intérieur desquels on indiquait les heures étaient remplis d'eau qui s'écoulait à un rythme régulier par un trou au fond. A mesure que le niveau d'eau baissait, apparaissaient les heures indiquées.

Le pharaon nommait des fonctionnaires puissants, appelés vizirs, pour s'assurer l'exécution de ses ordres. La plupart du ils étaient deux, un pour la partie nord l'Égypte et un pour le sud.

Les armes égyptiennes étaient fabriquées en bronze ou en bois, parmi lesquelles des épées, des poignards, des haches, et des flèches. Les soldats étaient équipés de boucliers en bois et se protégeaient avec des bandelettes de cuir. Les chevaux et les chariots ont fait leur apparition pendant la période appelée le Moyen Empire (2050 av. J.-C.)

Memphis était la première capitale de l'Égypte, c'était la capitale la plus ancienne du monde. Le Caire est la capitale actuelle et compte une population de plus de 11 millions de personnes.

Le chat domestique était considéré comme un animal sacré par les Égyptiens anciens, protégeait les récoltes et était le jouet des riches. Les chats étaient souvent momifiés après leur mort.

Pour plus d'informations, consultez les web suivants:

<http://www.britishmuseum.co.uk>

<http://pharaohs.bu.edu/Egypt/Home.htm>

<http://www.presidency.gov.eg>

<http://mt.net/waycher/pyramid.html>

<http://egy.com>

<http://www.guardians.net/egypt/>

SPIELZIEL

Das Ziel dieses Spiels ist, zum höchsten Pharaon ernannt zu werden, indem man ein komplettes Set Pharaonenkarten sammelt und diese in seiner Pyramide begräbt.

Wer ein komplettes Kartenset zusammen hat und zum Startfeld zurückgekehrt ist, darf sich in den Götterhof in der Mitte des Spielbretts begeben. Erst wenn man durch Würfeln der passenden Punktzahl genau auf dieses Spielfeld gelangt, und wenn man nachher eine "1" würfelt, wird man von Re gesegnet und zum "höchsten Pharaon" ernannt.

SPIELER: 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielbrett
- 4 Kamele
- 4 Pyramiden
- 1 Würfel
- 168 Karten: 84 Pharaonenkarten und 84 Frage- und Aktionskarten
- 1 Spielregeln

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt ein Kamel und stellt es auf das Kamel-Startfeld.

Die Frage- und Aktionskarten müssen gemischt und verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett gelegt werden.

Die Pharaonenkarten müssen gemischt und verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett gelegt werden.

Jeder Spieler baut vor sich eine Pyramide auf.

Jeder Spieler nimmt 3 Pharaonenkarten vom Stapel, wobei der jüngste Mitspieler beginnt.

DAS SPIEL

Zu Spielbeginn: Alle Kamele werden auf das Startfeld gestellt. Der jüngste Mitspieler darf anfangen.

Spielverlauf: Jeder Spieler würfelt der Reihe nach und geht die der Punktzahl entsprechende Anzahl Felder voran.

Je nachdem auf welches Feld man gelangt, muss man entweder die passende Karte aufnehmen oder die gegebene Anweisung befolgen.

SPIELVARIANTEN

Spieler über 15 erhalten keine Pharaonenkarte, wenn sie das Startfeld passieren.

Spieler unter 8 müssen die Fragen nicht beantworten, wenn sie nicht wollen.

Wenn ein weitgereister Ägyptologe mitspielt, erhält er zu den Fragen nicht die verschiedenen Antwortmöglichkeiten.

DIE SPIELFELDER



Startfeld: Nach Spielbeginn dürfen die Spieler, jedes Mal wenn sie das Startfeld passieren, eine Pharaonenkarte aufnehmen.



Oasenfeld: Dies ist ein Ruheplatz für müde Kamele, weshalb man nichts tun muss, wenn man hierhin gelangt.



Frage/Aktion-Kartenfeld: Wenn man auf ein Kartenfeld gelangt, muss der Mitspieler zur Linken eine Karte vom auf dem Spielbrett liegenden Stapel nehmen. Je nachdem, ob es

sich um eine Frage- oder Aktionskarte handelt, wird der Mitspieler eine der drei Fragen auswählen oder die verlangte Aktion erklären. Danach wird die Karte unter den Stapel zurückgelegt.

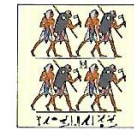


Tauschfeld: Wenn man auf dieses Feld gelangt, kann man irgendeine seiner Pharaonenkarten gegen die Pharaonenkarte eines beliebigen Mitspielers

austauschen. Man kann dies auch bleiben lassen oder beliebig viele Karten tauschen.

Dazu muss man sich einen Mitspieler auswählen und entscheiden, wie viele Karten man mit ihm tauschen will. Der Gegner muss entsprechend viele Karten zum Tauschen haben. Dabei sollte man nicht vergessen, dass es auch darum geht, die anderen Mitspieler daran zu hindern, sechs verschiedene Pharaonenkarten zu sammeln!

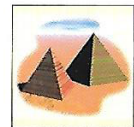
Zu beachten: Die beiden Spieler zeigen nicht, welche Karten sie tauschen.



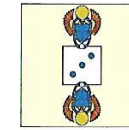
Schlachtfeld: Wenn man auf dieses Feld gelangt, kann man anhand des Würfels mit einem anderen Mitspieler um Pharaonenkarten kämpfen (weil man vielleicht mehrere

Karten derselben Kategorie hat). Wer nicht will, braucht nicht zu kämpfen. Wenn man in den Kampf einsteigen will, muss man sich einen Mitspieler auswählen und entscheiden, um wie viele Pharaonenkarten man kämpfen will und diese auf das Spielbrett legen. Der gewählte Gegner muss dieselbe Anzahl Pharaonenkarten dazulegen. Nachdem die beiden Spieler ihre Karten auf dem Spielbrett platziert haben, würfeln sie einer nach dem anderen. Derjenige Spieler, der die höhere Zahl würfelt, hat die Schlacht gewonnen und erhält alle von beiden Spielern niedergelegten Karten. Wenn beide dieselbe Punktzahl würfeln, würfelt man so lange, bis einer gewonnen hat.

Zu beachten: Die beiden Spieler zeigen nicht, um welche Karten sie kämpfen.



Pyramidenfelder: Wenn man auf dieses Feld gelangt, darf man eine Pharaonenkarte verdeckt (damit niemand sehen kann, um welche es sich handelt!) in seine Pyramide legen, wo sie zur Sicherheit begraben wird. Sobald eine Karte in einer Pyramide in Sicherheit gebracht wurde, kann sie nicht mehr für Schlachten oder zum Tauschen verwendet werden. Doch aufgepasst, wenn ein Mitspieler bei den Aktionskarten eine Grabräuber-Karte erhält! Diese kann ihm den Raub von Pharaonenkarten aus Pyramiden ermöglichen.



Nochmals würfeln: Wenn auf dieses Feld gelangt, ist man nochmals dran!

Pyramiden:

Alle Mitspieler sollten eine Pyramide haben, damit sie ihre gesammelten Pharaonenkarten in Sicherheit bringen können.

DIE KARTEN:

Um zum höchsten Pharaon ernannt zu werden, muss man zunächst je eine der verschiedenen Pharaonenkarten sammeln.



Pharaonenkarten:

Die Pharaonenkarten bestehen aus sechs verschiedenen Kategorien: Soldaten, Priester, Künstler/Handwerker, Nahrung/Erzeugnisse, Tanzmädchen/Musiker

die Segnung durch Re.

Während des Spiels sammelt man zahlreiche Pharaonenkarten, die man für Schlachten zum Tauschen verwenden kann. Doch so man nicht vergessen, dass man sich zum Götterhof Zutritt verschaffen muss. Dazu man sechs verschiedene Pharaonenkarten sammeln und sie sicher in seiner Pyramide begraben.

Wenn keine Pharaonenkarten mehr im Spiel sind, müssen alle Mitspieler ihre Karten, die noch nicht sicher in einer Pyramide begraben sind, verdeckt auf das Spielbrett zurücklegen.



Frage/Aktion-Karten: Wenn man auf ein Frage/Aktion-Kartenfeld gelangt, muss der Mitspieler zur Linken eine Karte vom Frage/Aktion-Kartenstapel aufnehmen. Wenn er eine Fragekarte zieht, muss er eine der drei Fragen seiner Wahl beantworten, wenn man

Frage richtig beantwortet, darf man ein

weitergehen, wenn die Antwort falsch ist, bleibt man bis zur nächsten Runde auf dem Feld stehen. Man muss dann keine weitere Frage beantworten, darf einfach würfeln und die der gewürfelten Punktzahl entsprechende Anzahl Felder weitergehen.

Wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, muss man die gegebenen Anweisungen befolgen.

Es ist zu beachten, dass die Fragen einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Die erste Frage ist für kleinere Kinder gedacht und kann im Allgemeinen mit ja oder nein beantwortet werden. Man sollte die Fragen nach eigenem Gutdünken auswählen.

Wenn man eine 6 würfelt:

Wenn man eine 6 würfelt, darf man 6 Felder vorrücken. Man kann nachher entweder die jeweiligen Anforderungen erfüllen oder erneut würfeln. Würfelt man erneut eine 6, kann man entweder stehen bleiben, wo man ist, oder erneut würfeln. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Gewinner:

Es gewinnt derjenige Mitspieler, der als Erster sechs verschiedene Pharaonenkarten sicher in seiner Pyramide begraben hat. Zudem muss er zum Startfeld zurückkehren und dort eine "1" würfeln, um auf das Re-Symbol auf dem Spielfeld zu gelangen. Hier wird er von Re gesegnet und hat das Spiel somit gewonnen.

Der Spieler muss genau auf das Startfeld zurückgelangen, darf es aber nicht überschreiten. Wenn der Spieler zum Beispiel eine "4" würfelt, obwohl ihn nur noch ein Feld vom Startfeld trennt, muss er so lange dort stehenbleiben, bis er eine "1" würfelt.

Viel Glück und viel Vergnügen!

Die Pharaonenkarten



Priesterkarte



Nahrungsmittelkarte



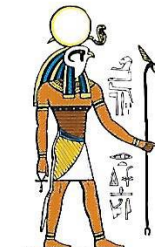
Soldatenkarte



Künstler/Handwerker-Karte



Musikerkarte



Segnung durch Re

Wusstest du, dass...?

12 interessante Tatsachen zum alten Ägypten

Ein Soldat, der tapfer kämpfte, wurde dafür mit „Ehrgold“ in Form von goldenen Fliegen ausgezeichnet. Ausserdem durfte er Kriegsbeute und auch Gefangene als Sklaven mitnehmen. Wenn er die Armee verliess, erhielt er unter Umständen ein Stück Land.

Das Herz der Verstorbenen musste federleicht sein. Es wurde gegen eine Feder aufgewogen. Lag die Waagschale mit dem Herz tiefer, glaubte man, dass sich das Ungeheuer Ammit auf den Verstorbenen stürzen, sein Herz verschlingen und ihn so zum ewigen Tod verdammen würde. Thoth, der Gott der Weisheit und Wissenschaft, registrierte das gewogene Gewicht. Bestand das Herz des Verstorbenen diesen Test, war er berechtigt, die Reise ins Jenseits anzutreten.

Re war der Sonnengott und sein Name soll soviel wie „Schöpferkraft“ bedeuten. Re wird entweder als falkenköpfiger Mann oder als Falke dargestellt. Auf der Reise durch die Gewässer von Himmel und Unterwelt wurde er auf einem Boot gezeigt. Re war der Vater von Schu und Tefnut, der Grossvater von Nut und Geb, der Urgrossvater von Osiris, Seth, Isis und Nephthys sowie der Urgrossvater von Horus.

Erwachsene vom Pharaon bis zum Bauern spielten gerne Brettspiele. Dazu verwendete man entweder kunstvoll gearbeitete Bretter mit Elfenbeinfeldern oder Steinplatten mit eingeritztem Gittermuster. Anstelle eines Würfels hatten die Spieler sogenannte „Wurfstäbe“ oder kleine Knochen, die markiert waren. Das beliebteste Brettspiel für Erwachsene war Senet. Tutanchamun mochte dieses Spiel so sehr, dass man ihn mit vier kompletten Spielen begrub.

Die Ägypter gaben den Toten Schiffsmodelle in die Gräber mit, weil sie glaubten, dass sie die Mumie der verstorbenen Person ins Jenseits befördern würden.

Vor der Pyramidenanlage von Giza kauert die massive Steinfigur eines Löwen mit dem Kopf eines Königs: eine Sphinx. Ihr Gesicht soll dem Pharaon Chephren ähnlich sehen.

Um die Zeit zu bestimmen, verwendeten Ägypter Wasseruhren aus Töpfen, auf der Innenseite die Stunden vermerkt waren. Diese Töpfe wurden mit Wasser gefüllt, (regelmässig aus einem Loch im Boden tr Mit dem Sinken des Wasserspiegels wurden die Markierungen sichtbar, welche die Ze angaben.

Der Pharaon ernannte einflussreiche Beamte Wesiren, die sicherzustellen hatten, dass Befehle ausgeführt wurden. Meistens gab es zwei Wesire, einen für den Norden und einen für den Süden von Ägypten.

Ägyptische Waffen bestanden aus Bronze und Holz. Es gab Speere, Schwerter, Dolche, Streitäxte sowie Pfeil und Bogen. Soldaten trugen Schutzschilde aus Holz und wickelten sich anstelle einer Rüstung Lederstreifen um den Brustkorb. Pferde und Wagen sind in Ägypten seit der als Mittleres Reich (2055–1650 v. Chr.) bezeichneten Epoche bekannt.

Memphis, die ursprüngliche Hauptstadt Ägyptens, war die älteste Hauptstadt der Welt. Die heutige Hauptstadt ist Kairo mit über 15 Millionen Einwohnern.

Die Hauskatze war den alten Ägyptern heilig und beschützte ihre Ernten. Sie war der Lieblingsfährte der Reichen und wurde nach deren Tod mumifiziert.

























Internet-Adressen für weitere Informationen:

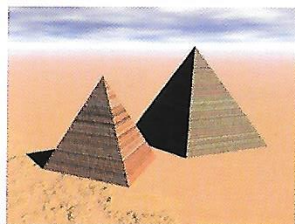
<http://www.selket.de>

<http://www.hieroglyphen.de>









<http://www.pharaonen.de>

<http://www.aegypten-online.de>

 water = N eau = N Wasser = N	 reed flower = I jonc en fleur = I Schilfblatt = I/J	 snake = DJ serpent = D Kobra = DSCH	 quail chick = W poussin de caille = W Wachtelküken = W
 basket = K coupe à poignée = K Korb = K	 animal stomach = H ventre d'animal = H Tierleib = H	 courtyard = H enclos = H Hof = H	 horned viper = F vipère cornue = N Viper = F
 tether = TH entrave = TH Seil = TSCH	 house = PR maison = PR Haus = PR	 hillside = Q colline = Q Sandböschung = Q	 placenta = KH placenta = KH Plazenta = CH
 mat = P escabeau = P Hocker = P	 mouth = R bouche = R Mund = R	 foot = B jambe = B Bein = B	 door bolt = Z verrou = S Türriegel = S (weich)
 arm = A avant-bras = A Unterarm = A	 folded cloth = S éttoffe repliée = S gefalteter Stoff = S (hart)	 pot stand = G support-broc = G Krugständer = G	 bread = T pain = T Brotlaib = T
 owl = M chouette = M Eule = M	 flax rope = H mèche de lin = H gedrehter Docht = H	 hand = D main = D Hand = D	 eagle = A vautour = A Geier = A



Whose head is it? • Quelle tête appartient à qui ? • Wessen Kopf ist es?

	Name of God Dieu Göttername	Type of head Tête Kopftyp	Job Fonction Aufgabe
	ANUBIS	Jackal Chacal Schakal	To preserve and glorify all the dead. <i>La célébration et la protection des morts.</i> Alle Toten ehren und hüten.
	HAPI	Baboon Singe Pavian	Protector of the lungs of the deceased <i>Protecteur des poumons du défunt.</i> Die Lungen der Verstorbenen beschützen
	KHNUM CHNUM	Ram Bélier Widder	Fashioning human beings on his potter's wheel. <i>Façonner des êtres humains avec son tour de potier.</i> Auf der Töpferscheibe Menschen erschaffen
	HORUS	Falcon Faucon Falke	Ruler of the living. <i>Souverain des vivants.</i> Die Weltordnung garantieren.
	THOTH	Ibis	God of knowledge & patron of scribes <i>Dieu du savoir & patron des scribes.</i> Gott des Wissens und Schutzpatron des Schreibers.
	BASTET	Cat Chat Katze	Goddess of home, motherhood & fertility <i>Déesse de la maison, de la maternité & de la fertilité.</i> Göttin von Heim, Mutterschaft und Fruchtbarkeit.
	TAWERET TAOUERET THOËRIS	Hippopotamus Hippopotame Nilpferd	Protector of mothers and babies. <i>Protectrice des mères et des enfants.</i> Beschützerin von Müttern und Babys.
	SEBEK SOBEK	Crocodile Krocodil	Ruler of the water. <i>Souverain des eaux.</i> Herrscher über Wasser.

