



Immer einen Zug voraus
Die PHARAO-Collection

PHARAO STRATEGIE UND ZUFALL

ab 7 Jahren  Spielalter · 2 Spieler · 20 Minuten Spieldauer

  mit Köpfchen · mit Würfelglück

älter als alle Spiele dieser Welt

PHARAO, das klassische Strategie- und Würfelspiel, in pharaonischer Zeit Senet-Spiel genannt, wurde bereits vor 5.000 Jahren gespielt und ist damit das älteste Brettspiel überhaupt. Das Original stammt aus dem Grabschatz des Tutanchamun und befindet sich heute im Ägyptischen Museum Kairo. Ziel des Spiels ist es, den Gegenspieler in den Nil zu treiben, ihn einzusperren, oder mit dem letzten eigenen Spielstein das Glücksfeld zu erreichen.

PHARAO hat denkbar einfache, in wenigen Minuten erlernbare Regeln, die durch die einzigartige Kombination von Strategie und Zufall unzählige Spielzugvarianten bieten. PHARAO ist so angelegt, daß die Spieler mit jeder neuen Partie immer mehr taktische Möglichkeiten entwickeln.

PHARAO bleibt dadurch stets reizvoll, vom ersten bis zum letzten Zug, reizvoll noch nach Jahren.

PHARAO ist ein Spiel der Spitzenklasse, bei dem einfach alles stimmt. PHARAO ist ein Spiel das schon des öfteren zu vielen "Ah's" und "Oh's" führte, ein Spiel über das man gewiß noch häufiger mit Begeisterung reden wird. *Würfel+Co*

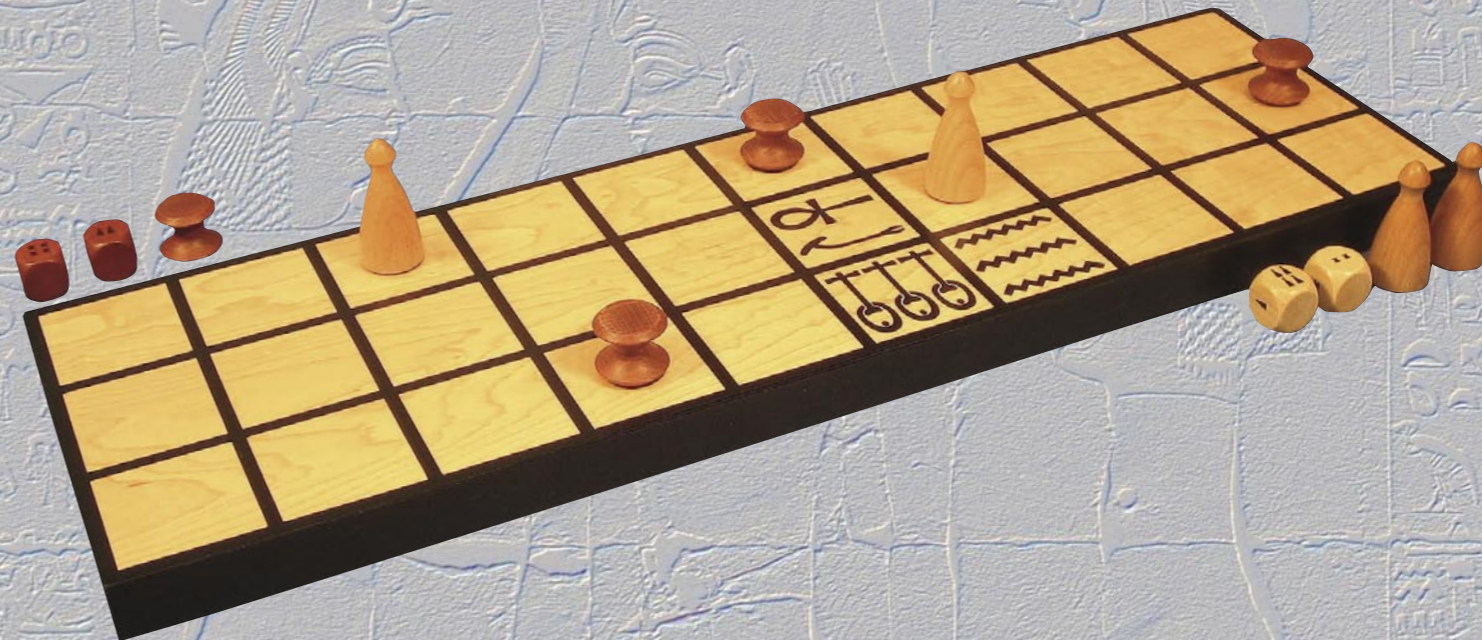
PHARAO ist ein Spiel, das sich immer und immer wieder spielen läßt. Das kann so weit gehen, daß man nicht mehr davon loskommt. *Badische Zeitung*

Das Brettspiel PHARAO ist die Sehenswürdigkeit der Spielwarenmesse in Nürnberg. *La Stampa Turin*

PHARAO ist von ungewöhnlicher Gediegenheit und Eleganz, ein Leckerbissen den man nicht mehr in seinen Karton zurücklegen wird. *Das Spielzeug*

Das Brettspiel PHARAO zeigt, daß es nicht immer Backgammon sein muß, wenn ein Spiel Stil haben soll. *Freizeit Journal*

Es wäre ein schwerwiegender Fehler, ein solches Spiel zu ignorieren. *Süddeutsche Zeitung*





RAMSES TAKTIK OHNE GLEICHEN

ab 12 Jahren



wem Schach zuwenig ist

RAMSES, das absolute Strategiespiel, war im Alten Ägypten als sogenanntes 22-Felder-Spiel weitverbreitet und findet sich vielfach auf der Rückseite des Senet-Spiels. Vor 2.000 Jahren in Vergessenheit geraten wurde es jetzt wieder neu entdeckt. Ziel des Spiels ist es, drei der fünf Hieroglyphen-Felder mit eigenen Spielsteinen zu besetzen oder aber den Gegenspieler bewegungsunfähig zu machen.

RAMSES hat bestechend einfache Regeln und bietet eine schier unglaublich große Zahl von Spielzugmöglichkeiten. RAMSES hat im Vergleich mit Schach bereits beim ersten Spielzug 38 Möglichkeiten (Schach 20), für den ersten und zweiten Spielzug 3.500 Möglichkeiten (Schach 400), und bei einem ausgewählten Spielzug sogar 3.900 Möglichkeiten (Schach 100).

RAMSES, das vergessene Spiel, wurde wiedergeboren, um das Schach mazzusetzen.

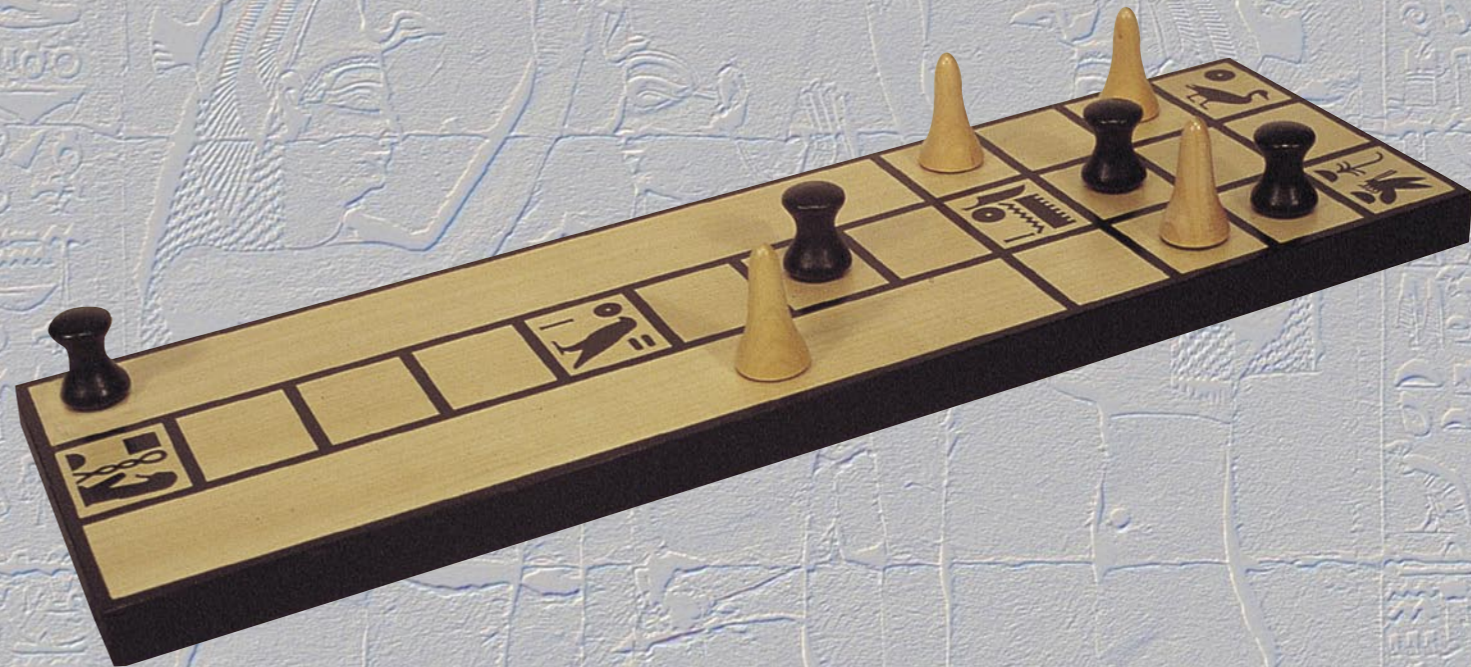
Die Genialität eines guten strategischen Brettspiels zeigt sich in der Kombination aus einfachen Spielregeln und möglichst zahlreichen Zugvariationen.

Meisterhaft in dieser Hinsicht ist zweifellos das Brettspiel RAMSES. *Frankfurter Neue Presse*

Über den Text „wem Schach zuwenig ist“ mag der Schachfreund wohl lächeln, aber Vorsicht, RAMSES ist schon sehr verblüffend. *Offenburger Tageblatt*

Schöner kann man Spiele weiß Gott nicht mehr fertigen, doch RAMSES ist auch spielerisch ein Genuß. *Hessisch-Niedersächsische Allgemeine*

RAMSES ist eine Herausforderung für alle Strategen. *Rheinische Post*





EINFACH GÖTTLICH UND SONST NICHTS

ab 10 Jahren



zu zweit, zu dritt, zu viert

ISIS, die göttliche Herausforderung, ist einer altägyptischen Grabmalerei aus der Zeit um 1.250 v. Chr. entnommen, die den Grabherr Kenro beim Spielen zeigt. Ziel des Spiels ist es, von der Unterwelt heraus den Irdischen Bereich zu durchwandern, die Himmlischen Gefilde zu erreichen und dort mit dem persönlichen Spielstein einen der beiden Isis-Throne zu besetzen.

ISIS hat ein perfekt ausgeklügeltes Regelsystem, das es den Spielern auf raffinierte Weise ermöglicht, eigene Strategien zu entwickeln und gleichzeitig die Pläne der Gegenspieler zu durchkreuzen. ISIS bietet viele taktische Möglichkeiten, so kann man beispielsweise immer wieder die Schrittzahl der Spielsteine verändern oder aber auch Spielsteine einsperren, um diese zum Ausgangspunkt, also zurück in die Unterwelt, zu schicken.

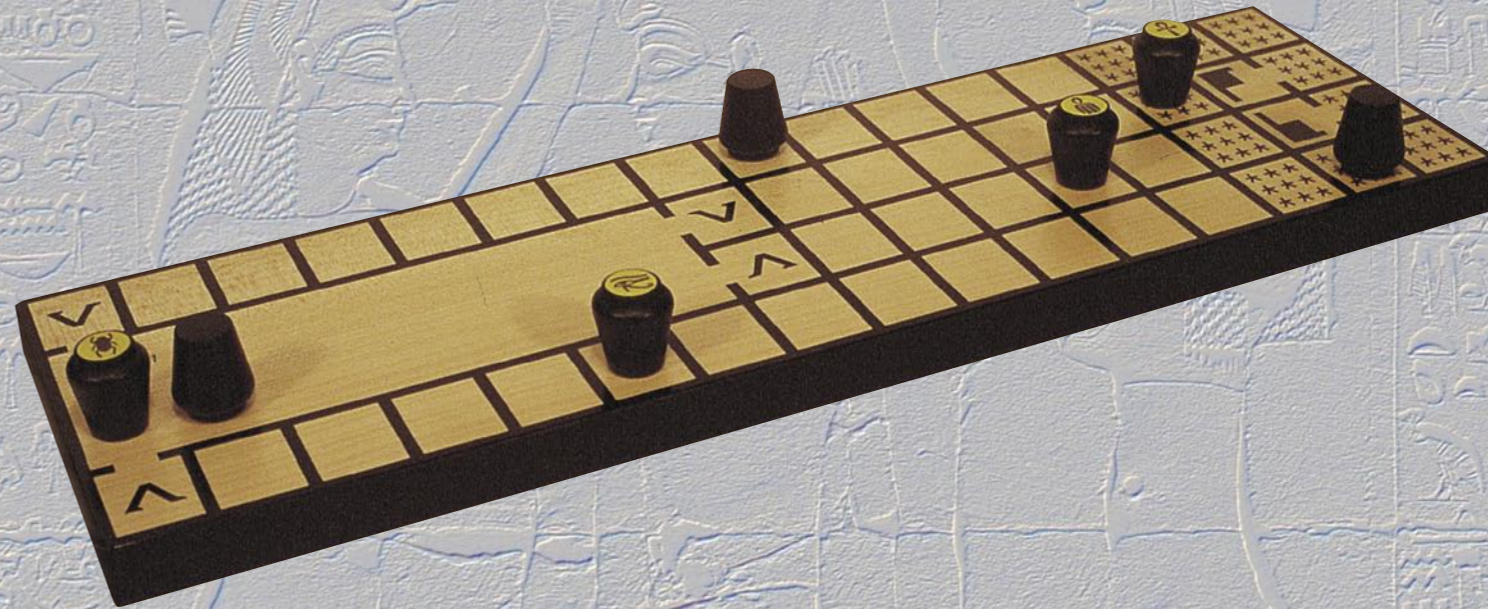
ISIS, das göttliche Spiel, kann manchmal ganz schön teuflisch sein.

ISIS gehört zum Besten, was auf dem Markt der modernen strategisch-taktischen Spiele zu finden ist. *Luzerner Neueste Nachrichten*

Liebhaber abstrakter Denkspiele haben es oft schwer fündig zu werden. Da ist ISIS ein Ausnahmetitel, hier wird jede Partie zum Vergnügen. *Die Welt*

ISIS ist eines der ganz seltenen Strategiespiele, die egal ob sie zu zweit oder zu mehreren gespielt werden, immer reizvoll bleiben. *Mannheimer Morgen*

ISIS kommt dem Anspruch eines göttlichen Spiels sehr, sehr nahe. Seine Dynamik macht es zu einem der besten Taktikspiele überhaupt. *Spielblatt*



URÄUS

Schlagabtausch mit Schlangenlist

ab 7 Jahren



jeder gegen jeden

URÄUS, der dynamische Würfelspaß, ist ein uraltes Spielvergnügen, das lange Zeit vergessen war und jetzt wieder zu neuem Leben erweckt wurde. Das Original aus der Zeit um 2.600 v. Chr. befindet sich heute im Fitzwilliam Museum Cambridge. Ziel des Spiels ist es, die eigenen 3 Spielsteine vom Kopffeld aus über die Rückenfelder der URÄUS-Schlange in das Schwanzende zu würfeln.

Die Spielregeln erlauben eine Fülle raffinierter und hinterlistiger Spielzüge. So kann man beispielsweise die Zugrichtung der Spielsteine immer wieder verändern, Spielsteine überspringen, besetzen, schlagen, vertreiben, blockieren.

URÄUS, das ist spannende Unterhaltung, für jung und für alt.

Das Brettspiel URÄUS ist ein ungemein dynamisches Würfelspiel, dessen Regeln in wenigen Minuten erlernbar sind, das jedoch seine Würze erst in der Fülle der raffinierten Spielzüge offenbart. URÄUS ist eines der beeindruckendsten Spiele unserer Zeit. *Spielzeit*

URÄUS ist eine Art altägyptisches Mensch-ärgere-Dich-nicht, das jedoch dank seiner ausgefuchsten Spielregeln viel abwechslungsreicher und damit wesentlich unterhaltsamer abläuft. *Berliner Zeitung*

Bereits nach wenigen Spielzügen erkennt man sehr schnell die überraschend vielfältigen taktischen Möglichkeiten, die dieses aufregende Würfelspiel bereithält. *Oberhessische Presse*

URÄUS ist ein dynamisches Würfelspiel, dessen Spielregeln eine Fülle raffinierter und hinterlistiger Spielzüge erlauben. *Deutsche Lehrerzeitung*

URÄUS ist das krasse Gegenteil zu den allerorten ins Kraut schießenden Wegwerfspielen. *Frankfurter Rundschau*



SENETI

ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

ab 12 Jahren



uralt und doch ganz neu

SENETI, das ganz andere Strategiespiel, ist eine Rekonstruktion des allgemein als Ur-Spiel bekannten babylonischen 20-Felder-Spiels, das von Sir Leonard Woolley in einem Königsgrab der antiken Stadt Ur gefunden wurde und sich heute im British Museum London befindet. Ziel des Spiels ist es, den Gegenspieler durch Besetzen und Blockieren bewegungsunfähig zu machen.

Seit seiner Entdeckung in den zwanziger Jahren wurde immer wieder versucht, die verschollenen Spielregeln zu rekonstruieren, aber bei all diesen Versuchen fanden immer nur wenige Symbol-Felder Eingang in die Spielregeln. Der größte Teil der Felderbeschriftungen wurde mangels sinnvoller Deutung immer nur als Dekoration angesehen. Dementsprechend einfach und damit unbefriedigend war dann auch stets der Spielablauf.

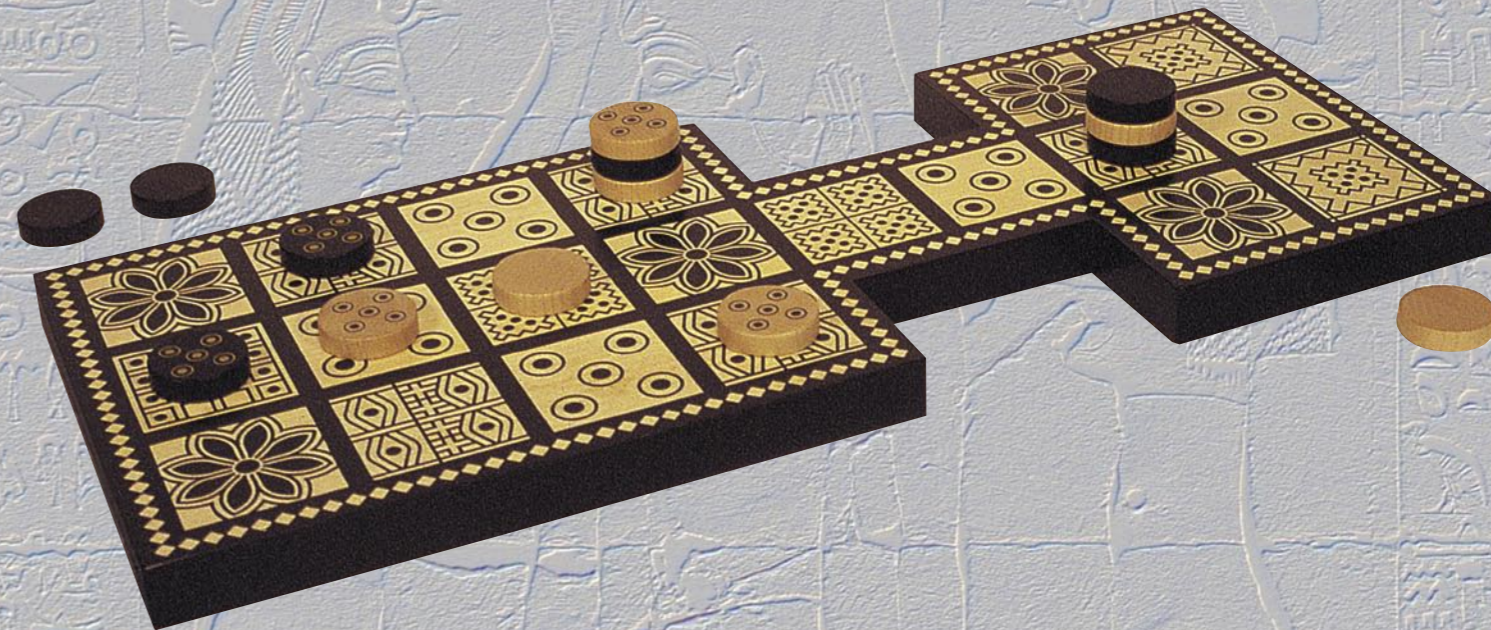
Das Brettspiel SENETI berücksichtigt in seinen Spielregeln jetzt erstmals alle Symbol-Felder und macht damit das attraktive Ur-Spiel endlich auch zu einem anspruchsvollen Strategiespiel.

Durch das messerscharf ausgetüftelte Spielsystem ergibt sich eine völlig neue Spieldimension, die aus dem simplen Ur-Spiel ein unglaublich spannendes Strategiespiel macht. *Stadtblatt Osnabrück*

SENETI ist eine enorm strategisch-taktische Herausforderung. Mit diesem Spiel wurde ein wunderbarer Schatz gehoben. *Zürcher Nachrichten*

Die ausgefuchsten Regeln machen SENETI zu einem der taktischsten Spiele überhaupt. *Stern*

Jeder der dieses wunderbare Spiel sieht, möchte sofort spielen. *Die Pöppel-Revue*



THEBEN

IM LABYRINTH DER STRATEGIE

ab 12 Jahren



einfach und raffiniert

THEBEN, das außergewöhnlich anspruchsvolle Strategiespiel, wurde nach einer altägyptischen Vorlage aus der Zeit um 1.150 v. Chr. gestaltet und für die modernen Bedürfnisse unserer Zeit weiterentwickelt. Ziel des Spiels ist es, den Gegenspieler durch Besetzen, Blockieren und durch Wegnehmen von Spielsteinen bewegungsunfähig zu machen.

Der ausgeklügelte Spielmechanismus bietet eine nahezu unendliche Zahl von strategischen Möglichkeiten. So kann beispielsweise ein einzelner Spielstein von bis zu 10 Spielsteinen angegriffen und dabei gleichzeitig von bis zu 9 Spielsteinen verteidigt werden. Dennoch sind die Spielregeln leicht verständlich, logisch und eindeutig.

THEBEN ist die absolute Herausforderung für alle Strategen.

Spannung und beste Unterhaltung prägen dieses Strategiespiel, bei dem man ganz schön Köpfchen haben muß, denn der Autor ist ein Meister beim Austüfteln von raffinierten Regeln. THEBEN, das ist höchste Qualität. *Basler Zeitung*

Der Untertitel "Im Labyrinth der Strategie" sagt alles und könnte nicht treffender gewählt sein. *Der Tagesspiegel*

THEBEN ist ein ungewöhnlich anspruchsvolles Strategiespiel mit unglaublich ausgeklügelten Regelsystemen. *Wissenschaftliche Buchgesellschaft*

THEBEN, das ist ein Spiel, mit dem man nicht nur Freunden sondern auch sich selbst eine große Freude bereitet. *Norddeutsche Rundschau*

THEBEN ist ein wirklich edles Stück, ein interessantes abstraktes Denkspiel von höchstem ästhetischem Reiz. *Spielzeug international*





EINES DER SIEBEN WELTWUNDER

ab 10 Jahren



allein und zu mehreren

KARNAK, das exklusive Solitär- und Mehrpersonenspiel, ist nach dem Großen Hypostyl von Karnak gestaltet, dem Großen Säulensaal des Amun-Tempels beim heutigen Luxor. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Säulen zu bauen.

KARNAK ist einmalig unter den Taktikspielen, denn es kann auf eine bisher noch nie dagewesene vielfältige Art gespielt werden. Für 1 Spieler, mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, oder als Trainingsspiel für das Mehrpersonenspiel. Für 2 Spieler, die gegeneinander spielen, oder die sich gemeinsam am kniffligen Solitärspiel beteiligen. Für mehrere Spieler, die jeweils gegeneinander spielen, oder aber auch in mehreren Mannschaften, z.B. mit 4 Spielern in 2 Mannschaften mit jeweils 2 Spielern. Dennoch sind die Spielregeln einfach und von einer verblüffenden inneren Logik.

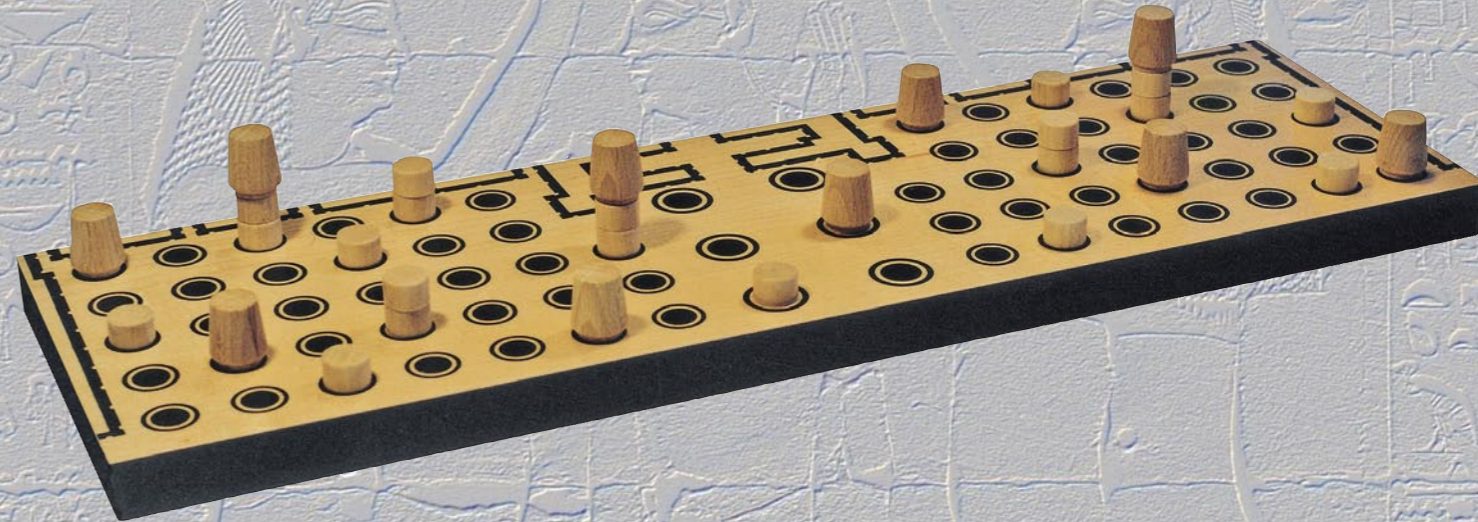
KARNAK ist mehr als nur ein Spiel, KARNAK ist der Inbegriff anspruchsvoller Spielkultur.

Es gibt Spiele, die strahlen über den Spielspaß hinaus eine besondere Atmosphäre aus, sie sind zugleich Kunstobjekte. Ein solches Spiel ist zweifellos das Brettspiel KARNAK. *Spielzeug Markt*

Das taktische Brettspiel KARNAK hat hochintelligente ausgeklügelte Spielregeln. *Spektrum der Wissenschaft*

KARNAK ist das anspruchsvollste und gleichzeitig auch das komplexeste Spiel des Jahres. *Das Spielzeug*

KARNAK, das ist unsere absolute Empfehlung für alle Taktikspieler. *Spielcasino*



HUNDE & SCHAKALE

WENN JÄGER ZU GEJAGTEN WERDEN

ab 10 Jahren



treiben, jagen und taktieren

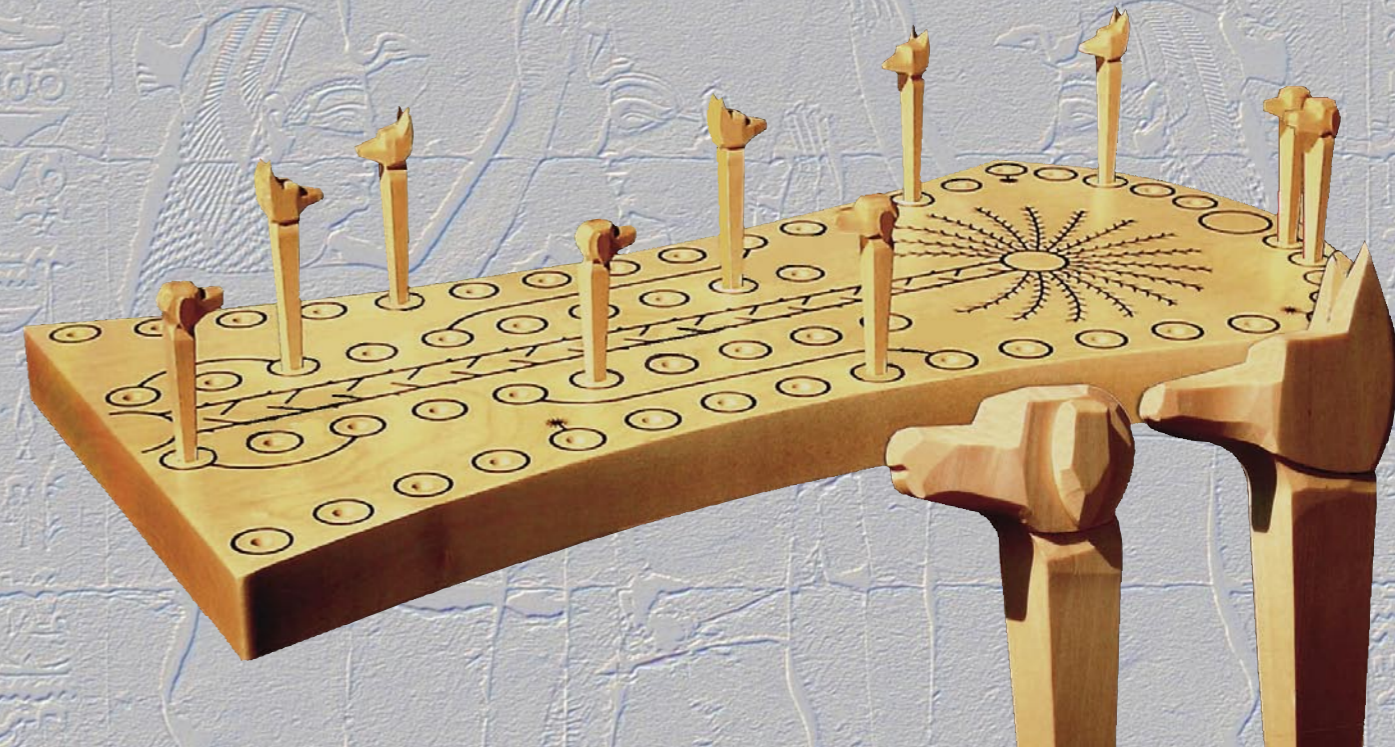
HUNDE & SCHAKALE, das ungewöhnliche Taktikspiel, ist wohl das bekannteste der im Altertum weit verbreiteten „58-Loch-Spiele“. Derartige Spiele waren ein beliebter Zeitvertreib und zwar von ca. 2.200 v. Chr. bis in das 9. Jh. n. Chr. hinein, also über einen Zeitraum von mehr als 3.000 Jahren. Jetzt endlich konnten die verschollenen Spielregeln dieses faszinierenden Spiels rekonstruiert werden und es entstand ein enorm spannendes Taktikspiel. Das Brettspiel HUNDE & SCHAKALE orientiert sich in seiner Gestaltung nach einem Original aus der Zeit um 1.800 v. Chr., das sich heute im Metropolitan Museum of Art in New York befindet.

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Spielfiguren so geschickt über die eigene Wegstrecke zu bewegen, daß die Spielfiguren des Gegenspielers über dessen Wegstrecke gejagt und in die Zielfelder getrieben werden.

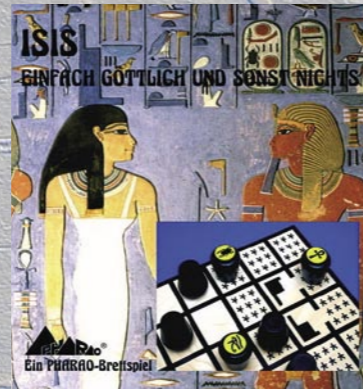
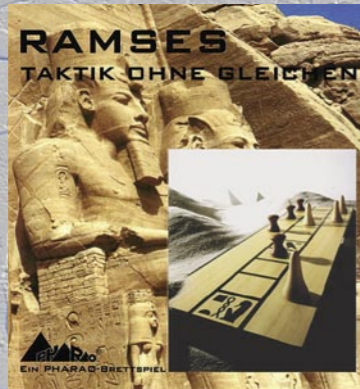
HUNDE & SCHAKALE ist pures Denkvergnügen, nicht nur eine Augenweide. *Spielmittel*

Die Spielidee entspricht einer raffinierten Treibjagd zwischen den Hunden und Schakalen und nicht selten ergeben sich daraus Kettenreaktionen, die das Spiel zu einer echten Hatz machen. *Spielbox*

HUNDE & SCHAKALE ist ein überzeugendes Taktikspiel mit einer innovativen Spielidee und dennoch einfacher Spielregel. Mit HUNDE & SCHAKALE wurde die „Quadratur des Kreises“ geschafft. *Das Spielzeug*



Die PHARAO-Collection im neuen Design der Sonderausgabe



Bei guten Spielen kann man eben nur die Verpackung verbessern

Die PHARAO-Collection

Immer einen Zug voraus

- jedes Spiel ein Unikat, einzeln hergestellt, in Handarbeit
- Spielsteine aus Holz, in klassischen Formen
- Spielbretter aus edlem Vollholz, in überlieferten Abmessungen
PHARAO, RAMSES, ISIS, KARNAK ca. 50,5 x 15,5 x 2,5 cm, URÄUS ca. 37,0 x 37,0 x 1,0 cm
SENETI ca. 45,5 x 18,5 x 2,5 cm, THEBEN ca. 44,0 x 18,5 x 2,5 cm,
HUNDE & SCHAKALE ca. 36,5 x 18,5 x 2,5 cm
- in klassischer Kassette, mit schwarzem EfaLin-Überzug oder
- in folienverschweißter Sonderausgabe, mit exklusivem Info-Umschlag
- hergestellt in Deutschland, im Spielzeugland Erzgebirge
- alle Spiele auch individuell gestaltbar, mit Firmenlogo für Werbegeschenke, Firmenjubiläen etc.

Änderungen vorbehalten.



PHARAO-Brettspiele · Postfach 500 501 · D-80975 München · Tel (089) 149 20 92 · Fax (089) 140 33 52
www.original-pharao-brettspiele.de