

**Deze vertaling wordt u aangeboden door de Forum federatie van
gezelschapsspellenclubs.**



CHEOPS

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de hoogste som aan contant geld en schatten bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

- 0 1 speelbord
- 0 66 schatten (scarabeeën) in 6 kleuren : per kleur 11 schatten
- 0 16 grote prijsborden : 6 van type I, 6 van type II en 4 van type III
- 0 64 'familielid van de Ahliman-familie'-kaartjes : per familielid 16 kaartjes
- 0 4 'buren van Ahlimans'-kaartjes
- 0 12 'tafel der wet'-kaartjes
- 0 50 bankbiljetten : 30 briefjes van 10 piaster, 20 van 5 piaster

Spelvoorbereiding

- 0 Van elke kleur schat wordt er één op het gelijkgekleurde veld boven een zuil gelegd.
- 0 De prijsborden worden gesorteerd op basis van het type waartoe ze behoren. Van elk type worden er op willekeurige wijze twee genomen en op willekeurige wijze op één van de zuilen gelegd. Op deze manier krijgt elke schat één prijsbord toebedeeld.
- 0 De overige 60 schatten worden over het speelbord verdeeld zodat er een bonte

mengeling van gekleurde schatten ontstaat. Op deze manier kunnen er ook gelijkgekleurde schatten naast elkaar komen te liggen. De 'tafel der wet'-velden worden vrijgehouden.

0 De 12 'tafel der wet'-kaartjes worden geschud en op elk van de 6 'tafel der wet'-velden wordt er verdekt één gelegd. De resterende 'tafel der wet'-kaartjes komen terug in de doos terecht.

0. Elke speler ontvangt een set van 4 verschillende familieleden en legt deze voor zich op tafel. Alle overige familieleden worden geschud en als 3 stapeltjes achter elkaar naast het speelbord gelegd. Ook de 4 burens en het speelgeld worden naast het speelbord klaargelegd.

1.

Spelverloop

0 De jongste speler begint het spel, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. De beurt van een speler bestaat uit 2 delen die hij in volgorde moet uitvoeren :

f De speler neemt een schat of een 'tafel der wet' van de piramide ;

f Als de speler een schat heeft genomen mag hij deze onmiddellijk verkopen of in zijn voorraad leggen ; heeft hij een 'tafel der wet' genomen, dan moet hij de daarmee overeenkomstige opdracht uitvoeren.

0 Actie 1 : Nemen van een schat of 'tafel der wet'

Om een schat van de piramide te nemen, kiest de speler zich een familielid uit zijn voorraad en legt deze op een veld van de piramide waarop zich een schat of 'tafel der wet' bevindt. Het familielid blijft op de piramide liggen, de gekozen schat wordt door de speler opgeraapt. Bij het leggen van familieleden gelden de volgende regels :

f Bij het begin worden alleen schatten in de onderste rij van de piramide genomen ;

f Op de volgende rij kan pas dan een familielid gelegd worden als er op de beide onmiddellijk daaronder liggende velden reeds familieleden liggen. Uit de onderste rij van de piramide mogen er steeds schatten genomen worden ;

f Het is niet toegestaan om gelijke familieleden aan elkaar te laten grenzen (naast, boven en onder). Deze regel heeft betrekking op de maximaal 6 omliggende velden ;

f Als een speler op basis van deze voorwaarden geen familielid kan leggen, moet hij een

beurt overslaan ;

f Als een speler een familielid kan leggen, moet hij dit ook doen !

0 Actie 2 : Keuze maar ook kwelling

Na het nemen van een schat heeft de speler de keuze om of de schat onmiddellijk te verkopen, of om te behouden en zijn de voorraad te leggen.

f Schat verkopen : Voor een verkochte schat ontvangt een speler steeds de marktprijs van de bank. Bij aanvang van het spel bedraagt deze steeds 10 piaster, maar doorheen het spel kan deze prijs op basis van de 'tafels der wet' stijgen tot 15 piaster of dalen tot 5 piaster. De verkochte schat wordt steeds op het bovenste vrije veld van het prijsbord gelegd dat hoort bij dezelfde kleur schat. Het cijfer op het prijsbord waarop de schat gelegd wordt, speelt bij de onmiddellijke verkoop van een schat geen enkele rol. De speler ontvangt steeds de marktprijs. De spelers houden hun geld steeds verborgen voor de andere spelers.

f Schat in voorraad leggen : De speler legt de schat zichtbaar voor zichzelf (en de andere spelers) op tafel. Schatten in de eigen voorraad kunnen tijdens het spel niet meer verkocht worden. Deze schatten worden pas uitbetaald op het einde van het spel. De waarde van een schat is op het einde van het spel gelijk aan het bovenste vrije cijfer op zijn prijsbord. Dit cijfer geldt dan voor alle schatten van deze kleur onafhankelijk van de voorraad waarin ze liggen. De onmiddellijk verkochte schatten worden op het prijsbord gelegd en bepalen zo op het einde van het spel de waarde van de nog niet-verkochte schatten in de voorraden.

0 Buren : Naast het speelbord bevinden zich 4 speciale buur-kaartjes. Bij het begin van zijn beurt mag een speler een buur inhuren voor 20 piaster. Hij betaalt dit bedrag aan de bank en legt het buur-kaartje net zoals een gewoon familielid in de piramide. Hierdoor kan hij een 'tafel der wet'-kaartje nemen en de opdracht ervan uitvoeren, of een schat nemen en deze onmiddellijk verkopen of in zijn voorraad leggen. Vervolgens moet de speler ook nog zijn gewone beurt (met actie 1 en 2) uitvoeren. Een buur-kaartje zorgt dus voor een extra speelbeurt.

- 1. Bijnemen van familieleden : Op het einde van zijn beurt vult een speler zijn voorraad aan familieleden terug aan tot 4 door het bovenste kaartje van de voorste stapel te nemen. Een speler is niet verplicht om een familielid bij te nemen. Hij mag beslissen om - bijvoorbeeld op basis van de regel van de niet-aangrenzende familieleden - om geen familielid-kaartje bij te nemen Ook als hij vergeet om een kaartje bij te nemen, begint hij zijn volgende beurt met één**

familielid minder. Let er wel op om steeds minimaal over één familielid-kaartje te beschikken.

- 2. Prijsborden : Elke schatkleur heeft één prijsbord. In de loop van het spel worden deze prijsborden stap voor stap belegd met schatten. Op een prijsbord mogen alle cijfers belegd worden met een schat, behalve het laatste. Als op een prijsbord alle cijfers op één volledig belegd zijn, mogen er van die kleur geen schatten meer verkocht worden. Ze moeten dan in de eigen voorraad gelegd worden. De betekenis van het symbool 'x' en twee cijfers naast elkaar wordt verder bij de eindafrekening uitgelegd.**

Einde van het spel

0 Het spel eindigt als één van de volgende voorwaarden vervuld is :

f de piramide is leeg ;

f geen enkele speler kan nog een familielid in de piramide leggen ;

f twee prijsborden zijn vol (op één cijfer na)

f Nu volgt de eindafrekening. Elke speler telt zijn contant geld en telt daarbij de waarde van de schatten uit zijn voorraad op. De waarde van een schat in de voorraad is gelijk aan het bovenste vrije cijfer op zijn prijsbord. Hierbij dient er rekening gehouden worden met speciale aanduidingen :

f 2 cijfers naast elkaar : Als er één speler is die de meeste schatten van deze kleur heeft, ontvangt hij voor elke schat van die kleur het kleinste cijfer. De andere spelers krijgen voor deze kleur schat het grootste cijfer uitbetaald.

f 'x' : 'x' is gelijk aan het aantal schatten van deze kleur die bij alle spelers samen zichtbaar liggen in de voorraad. Staat er bv. op het blauwe prijs- bord 'x5' en liggen er bv. 6 blauwe schatten, dan is x in dit geval 6 en levert elke blauwe schat 6 maal 5, of 30 piaster op.

C H E O P S		
Hans im Glück	Paal, Klaus	1998
2 - 5 spelers	vanaf 9 jaar	45 min.

8 Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1998

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, F 03/239.25.25

De tafels der wet

1E Op het marktprijsveld : Verlaagt de marktprijs naar 5.

2E Op het marktprijsveld : Verhoogt de marktprijs tot 15.

3E Ergens op het speelbord : Het spel eindigt pas als er 3 i.p.v. 2 prijsborden vol zijn. De overige spelregels blijven gelden.

4E Onder een prijsbord : De schatten van deze kleur moeten van nu af aan onmiddellijk verkocht worden, ze mogen niet meer in de eigen voorraad gelegd worden. Als een prijsbord vol gelegd is, mogen deze schatten nog verkocht, noch verzameld worden. Ze zijn van nu af aan waardeloos.

5E Onder een prijsbord : De schatten van deze kleur mogen van nu af aan niet meer verkocht worden, ze moeten in de eigen voorraad gelegd worden.

6E Onder een prijsbord : Deze tafel der wet heeft geen eigen betekenis. Zij verspert gewoon de plaats voor een andere tafel der wet onder een prijsbord. Onder elk prijsbord mag maximaal één tafel der wet gelegd worden.

7E Op een willekeurig vrij cijfer op een prijsbord : Het cijfer op dit 'tafel der wet'-kaartje vervangt het cijfer op het prijsbord waarop het gelegd wordt.

8E Terug in de doos : Verwijder een willekeurige tafel der wet die op of onder een prijsbord, op het speelbord of bij een speler ligt.

9E Betaal onmiddellijk 25 piaster aan de bank of verwijder deze tafel der wet uit het spel.

Als de speler betaalt, legt hij de kaart voor zich. Op het einde van het spel mag hij de kaart uitroepen tot een schat naar keuze. Bij de eindafrekening telt de kaart mee als een gewone schat.

De volgende 3 tafels der wet mogen onmiddellijk ingezet of bijgehouden worden. Een speler mag deze kaart tijdens een volgende beurt inzetten als extra actie (naast de klassieke twee).

10E Verkoop een schat naar keuze uit de eigen voorraad, leg deze op het prijsbord en ontvang de marktprijs. Voorwaarde : het prijsbord mag nog niet vol zijn of versperd door tafel der wet 5.

11E Neem de schat van een willekeurig veld in de piramide door (rekening houdend met de geldende spelregels hieromtrent) een familielid-kaartje op de piramide te leggen. De speler kan kiezen om de schat te verkopen of te behouden.

12E Verwissel 2 schatten naar keuze in de piramide, of verwissel een schat uit de eigen voorraad met een willekeurige schat in de piramide en leg deze laatste in de eigen voorraad.