

REINER KNIZIA

# RA



DAS SPANNENDE SPIEL UM  
GÖTTER, MENSCHEN, MONUMENTE



RA  
ALEA, 1999  
KNIZIA Reiner  
03 - 05 spelers vanaf 12 jaar  
± 90 minuten





## Het spannende spel omtrent goden, mensen en monumenten

doorloopt een dynastie gedurende 2.000 jaar Egyptische geschiedenis. Oogst zo veel mogelijk roem en eer, bezit de meeste farao's, richt prachtige en kunstvolle monumenten op en maak gebruik van de vruchtbaarheid van de Nijl. Verwaarloos echter niet uw volk en zijn cultuur. Huldig op tijd de goden, vooral de zonnegod Ra, want anders zal de roem van uw dynastie snel verdwijnen.

## Doel van het spel

Het spel verloopt over drie tijdperken die de bewogen geschiedenis van het oude Egypte weerspiegelen :

- het oude rijk (2665 - 2155 voor Christus) ;
- het middelste rijk (2130 - 1650 voor Christus) ;
- het nieuwe rijk (1555 - 1080 voor Christus).

Gedurende deze tijdperken tracht elke speler de ontwikkeling van zijn eigen dynastie te bevorderen en te bespoedigen. Dit gebeurt door aan de hand van eigen zonnen zo veel mogelijk waardevolle kaartjes te verwerven die verschillende mogelijkheden bieden om eer en roem te vergaren.

Telkens een tijdperk eindigt, vindt er een waardering plaats. De spelers worden voor de tot dan toe bereikte roem beloond met roempunten in de vorm van stenen tafels waarop de prestaties van de voorbije periode worden vastgelegd.

De speler, die na drie tijdperken de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 180 kaartjes : 30 x Ra, 8 x goden, 25 x farao, 2 x begrafenis, 25 x Nijl, 12 x overstromingen, 2 x droogte, 5 x 5 beschaving, 4 x onlust, 5 x goud, 5 x 8 monumenten en 2 aardbevingen ;
- 48 stenen tafels : 10 x 1 punt, 8 x 2 punten, 20 x 5 punten en 10 x 10 punten ;
- 16 zonnen ;
- 1 Ra-figuur.

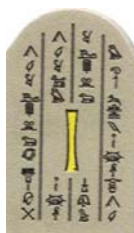
# Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Op het speelbord staan twee verschillende aflegrijen afgebeeld : de bovenste met 10 velden is de **Ra-rij** en de onderste met 8 velden is de **speel-rij**.

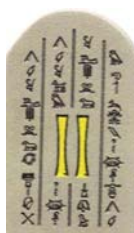
Bovendien staan er op het speelbord ook twee overzichten met de roempunten die kunnen worden behaald (of verloren) bij de waardering.

De kaartjes worden voor het allereerste spel voorzichtig losgemaakt uit het karton. Vervolgens worden de kaartjes grondig gemengd en verdekt rondom het speelbord gelegd. Er moet wel voor worden gezorgd dat voor elke speler nog voldoende ruimte overblijft op de tafel om een eigen etalage te kunnen klaarleggen.

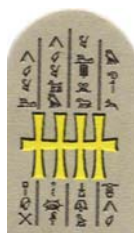
De stenen tafels worden eveneens voor het allereerste spel voorzichtig uit het karton losgemaakt. Elke speler ontvangt twee stenen tafels met de waarde 5 die hij verdekt voor zich op de tafel neerlegt. De resterende stenen tafels worden zichtbaar naast het speelbord klaar gelegd.



waarde 1



waarde 2



waarde 5



waarde 10



De zonnen met de waarde 2 tot en met 13 bij drie of vier spelers of de zonnen met de waarde 2 tot en met 16 bij vijf spelers worden overeenkomstig de onderstaande tabel in stapels klaar gelegd.

	3 spelers	4 spelers	5 spelers
<b>Stapel 1</b>	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
<b>Stapel 2</b>	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
<b>Stapel 3</b>	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
<b>Stapel 4</b>		10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
<b>Stapel 5</b>			12 - 11 - 6

Vervolgens krijgt elke speler op toevallige wijze een stapel zonnen toebedeeld die hij zichtbaar voor zich op de tafel neerlegt. De zon met waarde 1 wordt zichtbaar op het daarvoor bestemde veld midden op het speelbord geplaatst.

De Ra-figuur wordt naast het speelbord klaar gezet.



# Spelverloop

De speler die de meest waardevolle zon bezit, begint het spel. Vervolgens wordt er gespeeld met de klok mee.

De speler die aan de beurt is, moet welgeteld één van de volgende acties uitvoeren :

- of een willekeurig kaartje omdraaien (onthullen) ;
- of Ra aanroepen ;
- of godenkaartjes inzetten.

## 1. Een willekeurig kaartje omdraaien

Als een speler een kaartje omdraait waarop de zonnegod Ra niet staat afgebeeld dan legt hij het kaartje zichtbaar op het speelbord op de speel-rij (de onderste rij). Daarna is de volgende speler aan de beurt.



*Ra*

Als de speler wel één van de 30 Ra-kaartjes omdraait dan legt hij dit kaartje zichtbaar op de Ra-rij (de bovenste rij). Vervolgens neemt hij de Ra-figuur en zet deze voor zich op de tafel. Onmiddellijk aansluitend hierop volgt een veilingronde. De kaartjes worden in de beide rijen aaneengesloten van links naar rechts gelegd. In de Ra-rij blijven bij 3 spelers de eerste twee velden leeg, bij 4 spelers blijft het eerste veld leeg.

## 2. Ra aanroepen

In plaats van een kaartje om te draaien, kan een speler ook Ra aanroepen. Net zoals bij het omdraaien van een Ra-kaartje, krijgt de speler de Ra-figuur en komt het onmiddellijk aansluitend hierop tot een veilingronde.

**Ter verduidelijking :** alleen de speler die aan de beurt is, mag als actie Ra aanroepen !

### De veilingronde

Elke veilingronde verloopt op dezelfde wijze. De speler die links van de speler met de Ra-figuur zit, begint met het bieden.

### Bieden

De speler mag de waarde van één van zijn zichtbaar liggende zonnen bieden in ruil voor de kaartjes van de speel-rij of hij mag passen. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Hij mag op zijn beurt een eigen zon met een hogere waarde bieden of hij mag passen. Op deze wijze komen alle spelers aan de beurt. De speler met de Ra-figuur sluit met zijn bod de veilingronde af.

De speler die de meest waardevolle zon heeft geboden, neemt alle kaartjes die op de speel-rij liggen en legt deze in een specifieke volgorde (zie verder) zichtbaar in zijn etalage. Bovendien ruilt hij de zon die hij heeft geboden voor de zon die al zichtbaar midden op het speelbord lag. De zon die hij heeft geboden komt dus open in het midden van het speelbord terecht. Hij legt de nieuwe verworven zon verdekt voor zich neer. Verdekte zonnen kunnen pas in het volgende tijdperk opnieuw worden ingezet. De waarde van deze zonnen is ook zeer belangrijk omdat de speler in het volgende tijdperk met deze zonnen verder zal moeten.



De zonnen die door de andere spelers werden geboden, blijven gewoon bij hun eigenaars liggen.

Ra-kaartjes blijven steeds tot het einde van een tijdperk in de Ra-rij liggen.

Het is mogelijk dat het tot een veilingronde komt zonder dat er kaartjes in de speel-rij liggen. In dit geval wordt er alleen gespeeld om de zon die midden op het speelbord ligt.

Naast het aanroepen van Ra of het omdraaien van een Ra-kaartje, is er nog een derde manier om tot een veilingronde te komen. Van zodra de speel-rij is volzet, dit betekent met 8 kaartjes is belegd, komt het automatisch tot een biedronde. De speler die aan de beurt is mag geen kaartje meer omdraaien. Ofwel zet de speler één of meer godenkaartjes in (zie verder) ofwel ontvangt hij de Ra-figuur en start op deze manier een veilingronde.

### Passen

Passen kan op drie manieren gebeuren :

- **Ra aanroepen**

De speler die Ra heeft aangeroepen, moet één van zijn eigen zonnen bieden als alle andere spelers hebben gepast. Als er minimaal één andere speler een bod heeft gedaan dan mag de speler die Ra heeft aangeroepen ook passen.

- **Ra-kaartje omdraaien**

Als het hierdoor tot een veilingronde komt, mogen alle spelers passen, dus ook de speler die het Ra-kaartje heeft omgedraaid. In dit geval gebeurt er niets met de kaartjes op de speel-rij.

- **Speel-rij volzet**

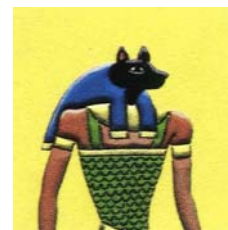
Ook als het hierdoor tot een veilingronde komt, mogen alle spelers passen. In dit geval worden de 8 kaartjes uit de speel-rij uit het spel verwijderd en terug in de doos gelegd. De kaartjes mogen niet meer worden bekeken.

Na een veilingronde komt de speler links van de Ra-speler aan de beurt (onafhankelijk van het verloop van de veilingronde).

### Etalage

Elke speler legt zijn zonnen en verworven kaartjes in 5 rijen voor zich op de tafel. De kaartjes moeten steeds zichtbaar zijn. De kaartjes van één categorie worden steeds naast elkaar gelegd. Identieke beschavingskaartjes of monumentenkaartjes worden trapsgewijs op elkaar gelegd.

#### Rij 1 : Zonnen en ooden



#### Rij 2 : Farao's



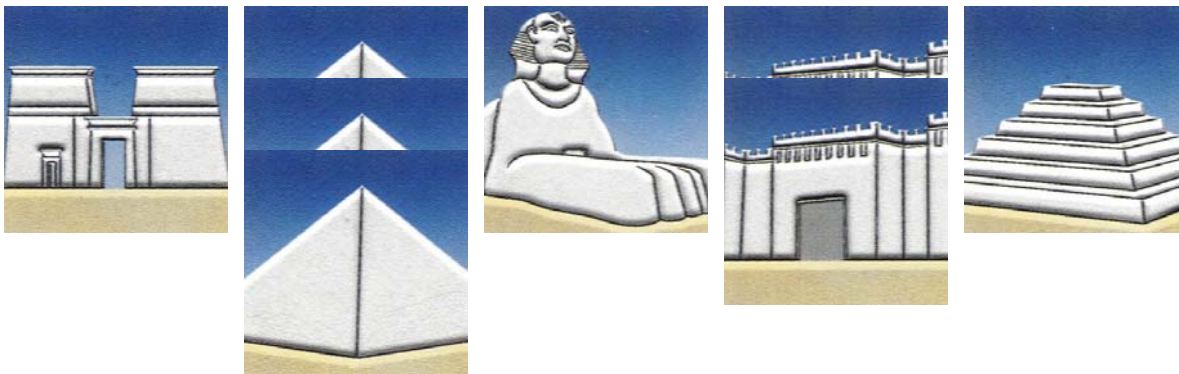
### Rij 3 : Nijl en overstroming



### Rij 4 : Beschaving en goud



### Rij 5 : Monumenten



### Rampen

Bevindt er zich onder de kaartjes die een speler heeft verkregen na een veilingronde een rampenkaartje (herkenbaar aan de donkere rand), dan legt hij eerst alle andere door hem gekochte kaartjes op de geijkte plaats in zijn etalage.

Onmiddellijk daarna moet hij de ramp uitvoeren. Dit houdt in dat hij **het rampenkaartje samen met twee andere kaartjes van dezelfde categorie** uit zijn etalage moet verwijderen. De verwijderde kaartjes worden uit het spel verwijderd.

Bezit de speler slechts één kaartje van de overeenkomstige categorie dan geeft hij dit ene kaartje samen met het rampenkaartje af.

Bezit de speler geen kaartjes van dezelfde categorie als van de ramp dan heeft hij geluk en legt hij gewoon het rampenkaartje weg en ondervindt hij verder geen enkel nadeel.

Bij het verwijderen van kaartjes naar aanleiding van een ramp mag de speler zelf bepalen welke.

Bij een droogteramp geldt echter wel dat de speler eerst overstromingskaartjes moet afleggen en pas nadien (indien nog nodig) Nijlkaartjes.

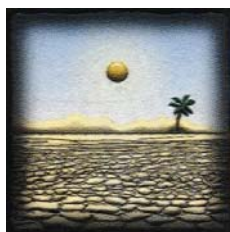
## Rampenkaartje



*begrafenis*



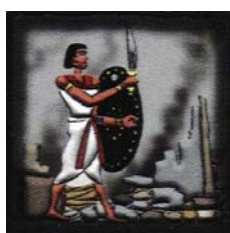
*Farao's*



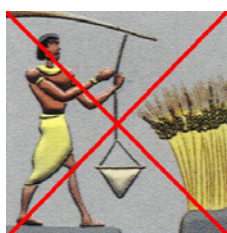
*droogte*



*eerst de overstromingen, daarna Nijl*



*onlust*



*beschavingen naar eigen keuze*



*aardbeving*



*monumenten naar eigen keuze*

Als een speler meerdere rampkaartjes tegelijkertijd verwerft door een veilingronde dan moet hij deze allemaal zo goed mogelijk uitvoeren.

### 3. Godenkaartjes inzetten

Als een speler een godenkaartje heeft verworven tijdens een veilingronde dan legt hij dit kaartje naast zijn zonnen in de eerste rij.

In plaats van een kaartje om te draaien of Ra te aanroepen mag hij nu als derde mogelijkheid één of meerdere van zijn godenkaartjes uit het spel verwijderen. In ruil daarvoor mag hij evenveel kaartjes naar keuze van het speelbord uit de speel-rij nemen en in zijn etalage plaatsen. De kaartjes die de speler kiest mogen geen godenkaartjes en geen Ra-kaartjes zijn.

Als er door het wegnemen van kaartjes leemtes ontstaan in de speel-rij dan worden deze verder in het spel gewoon terug opgevuld.

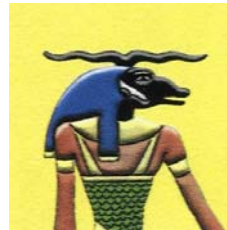
Ingezette godenkaartjes worden niet op de speel-rij geplaatst, maar verdwijnen volledig uit het spel en worden in de doos gelegd.



**Anubis**



**Bastet**



**Chnum**



**Horus**



**Seth**



**Sobek**



**Thoth**



**Uto**

Aangezien het inzetten van godenkaartjes een volledige beurt vertegenwoordigt, mag een speler dit alleen maar doen als hij nog effectief meespeelt, met andere woorden als hij nog over minimaal één zichtbaar liggende zon beschikt.

### De tijdperken

Een tijdperk eindigt van zodra alle spelers hun zonnen hebben ingezet of als de Ra-rij volledig is belegd (dit wil zeggen als bij 3 spelers het achtste, bij 4 spelers het negende en bij 5 spelers het tiende Ra-kaartje wordt afgelegd).

Van zodra een speler al zijn zonnen heeft ingezet, wordt hij voor de rest van het tijdperk overgeslagen. Dit wil zeggen dat hij helemaal niets meer mag doen. Op deze manier nemen er tijdens een tijdperk steeds minder spelers actief deel. Als uiteindelijk ook de laatste speler zijn laatste zon heeft ingezet en daarmee voor de laatste maal in dit tijdperk de speel-rij heeft leeggemaakt, eindigt een tijdperk. Alle kaartjes van de Ra-rij worden vervolgens uit het spel verwijderd.

Een tijdperk eindigt ook onmiddellijk als de Ra-rij volledig is belegd met, afhankelijk van het aantal spelers, 8, 9 of 10 Ra-kaartjes. In dit geval volgt er geen veilingronde meer en worden alle kaartjes uit de speel-rij en alle Ra-kaartjes uit de Ra-rij uit het spel verwijderd.



Op het speelbord ligt dan nog maar één zon. Met de zonnen die de spelers nog zichtbaar voor zich hebben liggen gebeurt er niets.

Op het einde van een tijdperk gebeurt er steeds een waardering. Na een waardering worden alle verdekte zonnen die bij de spelers liggen omgedraaid. Voor het volgende tijdperk beschikken de spelers over even veel zonnen als tijdens het vorige tijdperk. De waarden ervan zullen echter (meestal) verschillen.

De speler met de meest waardevolle zon begint het volgende tijdperk.

## De waardering

Op het einde van elk van de drie tijdperken komt het tot een waardering. De roempunten worden in de vorm van stenen tafels aan de spelers uitgereikt.

De roempunten zijn de som van de winsten en de verliezen die een speler tijdens een tijdperk heeft gemaakt.

De spelers mogen de door hen verzamelde roempunten geheim (verdekt) houden.

Als een speler meer roempunten moet afgeven dan hij bezit dan start hij het volgende tijdperk met 0 roempunten. Een negatieve overdracht naar het volgende tijdperk is niet mogelijk.

## Goden

Elk niet uitgespeeld godenkaartje levert de bezitter ervan 2 roempunten op. Vervolgens verdwijnt het godenkaartje uit het spel.

## Farao's

Op het einde van een tijdperk ontvangt de speler die de meeste farao's heeft verzameld 5 punten, de speler met de minste farao's verliest 2 punten. Als er meerdere spelers de meeste of de minste farao's bezitten, winnen of verliezen ze allemaal respectievelijk 5 of 2 punten. Als alle spelers evenveel farao's bezitten, worden er geen winstpunten of verliespunten uitgedeeld.



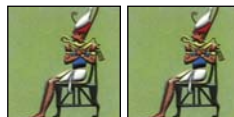
De farao-kaartjes blijven na de waardering in de etalages van de spelers liggen.

### voorbeeld

**De spelers Carl en Marc hebben 3 farao's, Anne en Herman hebben 2 farao's. Carl en Marc ontvangen elk 5 roempunten, Anne en Herman moeten elk 2 roempunten afgeven.**



**Carl ontvangt 5 punten.**



**Anne verliest 2 punten.**



**Herman verliest 2 punten.**



**Marc ontvangt 5 punten.**

## Nijl

Na elk tijdperk ontvangt iedere speler zoveel punten als het totale aantal Nijlkaartjes en overstromingskaartjes die voor zich op de tafel liggen op voorwaarde dat de speler over minimaal één overstromingskaartje beschikt.



**Nijlkaartje**



**overstromingskaartje**

Vervolgens verdwijnen de overstromingskaartjes uit het spel, de Nijlkaartjes blijven voor de spelers liggen.

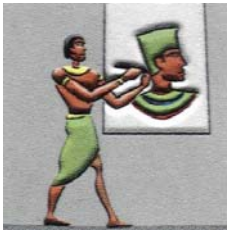
## Beschaving

Na elk tijdperk verliest elke speler die geen beschavingskaartjes voor zich op de tafel heeft liggen 5 roempunten.

De speler die 3 verschillende beschavingskaartjes bezit ontvangt 5 punten.

De speler die 4 verschillende beschavingskaartjes bezit ontvangt 10 punten.

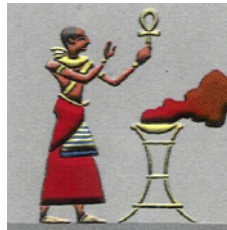
De speler die alle 5 verschillende beschavingskaartjes bezit ontvangt 15 punten.



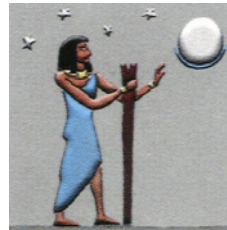
**kunst**



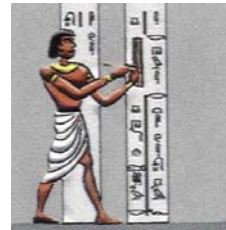
**landbouw**



**religie**



**astronomie**



**schrift**

Vervolgens worden alle beschavingskaartjes uit het spel verwijderd.

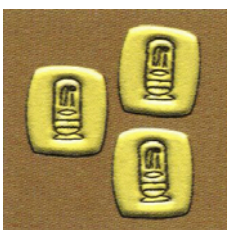
### voorbeeld

**Marc heeft in zijn etalage 3x astronomie, 2x landbouw en 2x schrift. Hij ontvangt 5 roempunten aangezien hij drie verschillende beschavingen bezit. Indien Marc slechts één kaartje had gehad van astronomie, landbouw en schrift had hij eveneens 5 roempunten gehad aangezien meerdere kaartjes niet meer punten opleveren.**



## Goud

Elk goudkaartje levert zijn bezitter 3 roempunten op en wordt vervolgens uit het spel verwijderd.



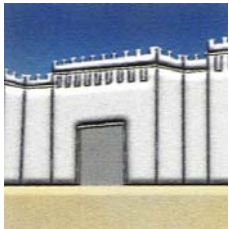
## Monumenten

Monumentkaartjes worden slechts éénmaal in het spel gewaardeerd, namelijk aan het einde van het derde tijdperk. De monumenten blijven doorheen de tijdperken tot aan het einde van het spel in de etalages van de spelers liggen.

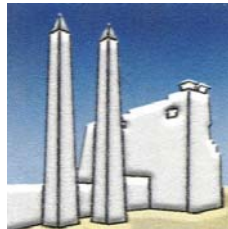
De speler die 1, 2, 3, 4, 5 of 6 verschillende monumenten bezit ontvangt respectievelijk 1, 2, 3, 4, 5 of 6 roempunten.

De speler die 7 verschillende monumenten bezit ontvangt 10 roempunten.

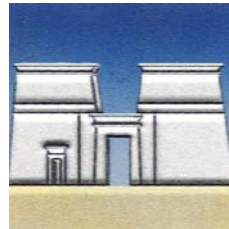
De speler die alle 8 verschillende monumenten bezit ontvangt 15 roempunten.



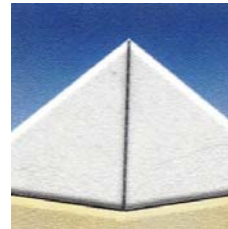
**vesting**



**obelisk**



**paleis**



**piramide**



**sfinx**



**beelden**



**trappenpiramide**

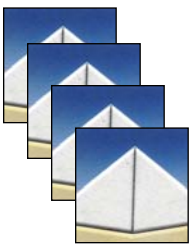


**tempel**

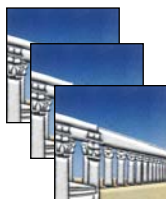
Bovendien leveren 3 identieke monumenten een bonus op van 5 roempunten, 4 identieke monumenten leveren een bonus op van 10 roempunten en 5 identieke monumenten leveren een bonus op van 15 roempunten.

### voorbeeld

**Carl bezit 4 piramides, 3 tempels, 2 vestingen en 1 sfinx. Daarvoor ontvangt hij 19 punten (4 punten voor vier verschillende monumenten, 10 punten voor vier piramides en 5 punten voor drie tempels). Het enige monument dat hem geen extra punten oplevert is de tweede vesting.**



**10 punten (vier piramides)**



**5 punten (drie tempels)**



**4 punten (het vierde monument)**

## Zonnen

Net zoals de monumenten worden de zonnen slechts éénmaal in het spel gewaardeerd, namelijk aan het einde van het derde tijdperk.

De spelers maken de som van de voor hen liggende zichtbare en verdekte zonnen.

De speler die de hoogste totaalwaarde bereikt, ontvangt 5 roempunten. De speler die de laagste totaalwaarde realiseert moet 5 roempunten afgeven.

Als er meerdere spelers zijn met de hoogste of de laagste totaalwaarde, ontvangen of verliezen ze allemaal 5 roempunten.



Als alle spelers dezelfde totaalwaarde hebben, worden er geen pluspunten of minpunten uitgedeeld.

**voorbeeld**

**Carl, Marc, Anne en Herman tellen de waarde van hun drie zonnen samen. Het resultaat is 17 voor Carl, 25 voor Marc, 21 voor Anne en 17 voor Herman.**

**Marc ontvangt 5 punten en Carl en Herman moeten elk 5 punten afgeven.**



**Carl : 17 : moet 5 roempunten afgeven**



**Marc : 25 : ontvangt 5 punten**



**Anne : 21 : 0 punten**



**Herman : 17 : moet 5 roempunten afgeven**

### Opmerking

De kaartjes die na een waardebeoordeling in het spel blijven, zijn in de overzichtstabellen op het speelbord onderlijnd.

De niet onderlijnde kaartjes verdwijnen uit het spel.

### Einde van het spel

De speler die na het derde tijdperk de meeste roempunten (onder de vorm van de stenen tafels) heeft vergaard, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die de meest waardevolle zon bezit.