



Tal der Könige
FRANCKH-KOSMOS, 1991
BEIERER Christian
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten



Inleiding

In het dal van de koningen liggen de grafplaatsen van de grootste farao's van de oude Egyptenaren. De sterfelijke resten van Ramses, Tutanchamon en vele anderen belangrijke Egyptische heersers werden hier bijeen geplaatst.

De legende wil, en dit komt ook voor in vele sagen en wordt ook benadrukt door de bouw van de beroemde piramides van Gizeh, dat de toenmalige farao's hadden besloten om nog vele belangrijke piramides op te richten in het dal der koningen. De belangrijkste bouwmeesters van de toenmalige wereld werden samengeroepen om voor de eer van Isis en Osiris in het dal van de koningen een compleet piramideland te bouwen.

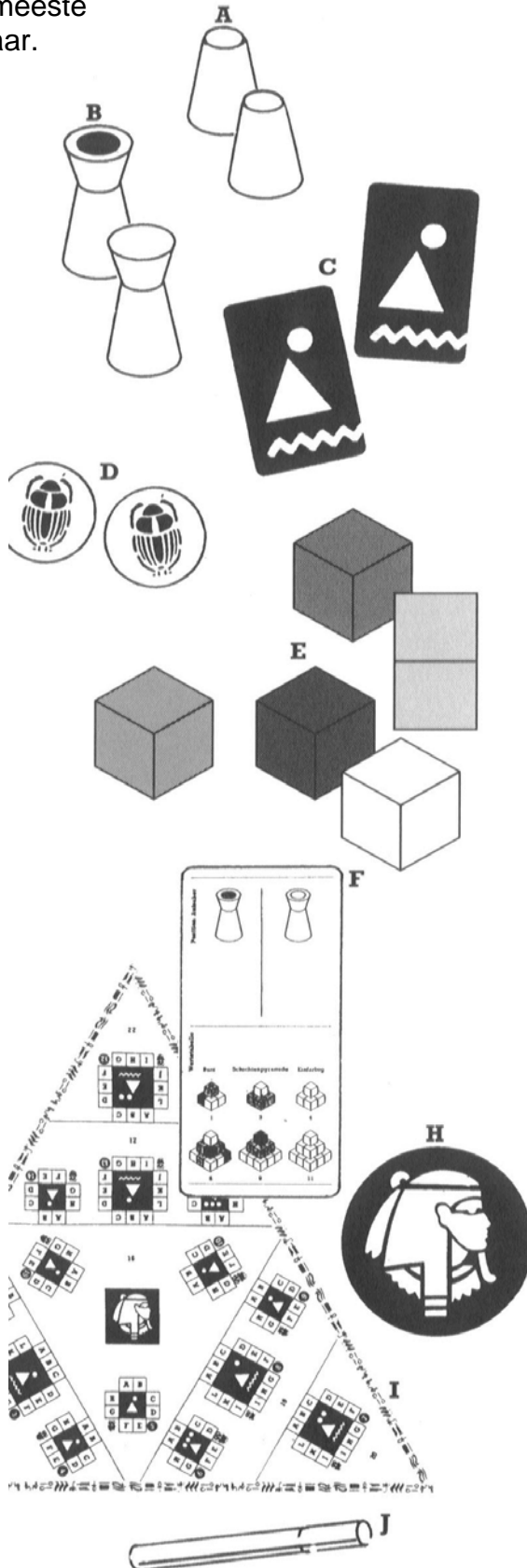
Wat daarna volgde, behoort alleszins tot één van de grootste bouwschandalen uit de mensheid. Corruptie en intriges schokten de toenmalige bovenlaag. Tot op heden is het nog niet geweten of de farao's hun geweldige plan hebben kunnen uitvoeren en of er inderdaad in het dal der koningen honderden piramiden hebben gestaan.

Laat u dus meeslepen in dit spel en neem deel aan het leven en lijden van de toenmalige bouwmeesters.

Het dal der koningen : doel van het spel

Elke deelnemer aan het spel tracht, via het geschikt bieden of via een achterbakse diefstal, bouwstenen te vergaren en bouwterreinen door zijn opzichters te laten bewaken.

Op die bouwterreinen laat hij door zijn arbeiders piramiden bouwen die later door de farao zullen worden gekeurd naar grootte en schoonheid. Hiervoor krijgt de speler punten en uiteraard is de bezitter van de meeste punten de winnaar.



- A 20 Arbeiders (telkens 5 per speler)
- B 8 Opzichters (telkens 2 per speler)
- C 32 Biedkaarten (telkens 8 per speler)
- D 32 Scarabee-stenen (telkens 8 per speler)
- E 165 Bouwstenen in 5 kleuren
- F 4 Korte spelregels
- G 1 Niet afgebeelde speelbuidel
- H 1 Farao-steen
- I 1 Speelbord
- J 4 Stiften

Vorbereiding

We raden aan om de spelregels hoofdstuk per hoofdstuk door te nemen en de acties die worden beschreven onmiddellijk uit te voeren.

Berg alle gekleurde bouwblokken op in de zwarte buidel.

Elke speler krijgt 5 arbeiders, 2 opzichters, 8 biedtabletten en 8 scarabeestenen in dezelfde kleur. De arbeiders en opzichters van elke speler worden op het centrale deel (zone 16) van het spelbord geplaatst rond de bouwplaats van de faraopiramide.

Bovendien krijgt elke speler een viltstift en het kaartje met de beknopte spelregels. Op dit kaartje staan o.a. de te scoren punten voor de verschillende types van piramides en ruimte om de bewegingen van de opzichters te noteren.

Als er slechts 3 spelers deelnemen aan het spel, worden de plaatsen met 3 rode zonnen niet gebruikt. Deze zones worden bedekt met de scarabeestenen in de kleur die niet deelneemt aan het spel. Spelen slechts 2 spelers dit spel, schrap dan ook de zones met 2 rode zonnen.

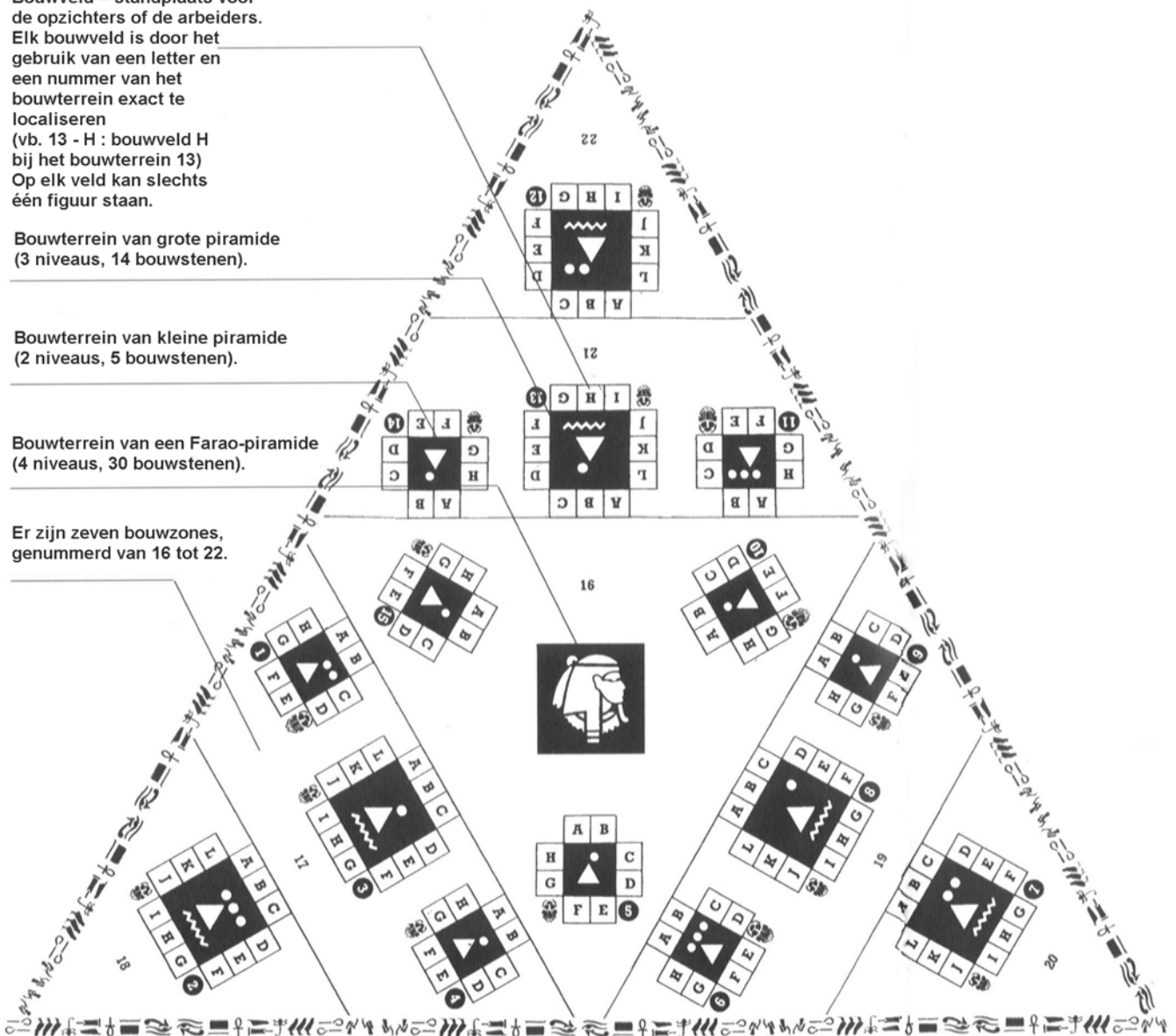
Bouwveld = standplaats voor de opzichters of de arbeiders.
Elk bouwveld is door het gebruik van een letter en een nummer van het bouwterrein exact te localiseren (vb. 13 - H : bouwveld H bij het bouwterrein 13)
Op elk veld kan slechts één figuur staan.

Bouwterrein van grote piramide (3 niveaus, 14 bouwstenen).

Bouwterrein van kleine piramide (2 niveaus, 5 bouwstenen).

Bouwterrein van een Farao-piramide (4 niveaus, 30 bouwstenen).

Er zijn zeven bouwzones, genummerd van 16 tot 22.



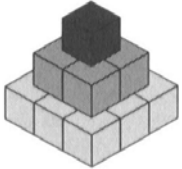
De waardering van de piramides

Er zijn drie verschillende soorten piramiden :

- een kleine piramide (nummers A tot en met H) 2 niveaus, 5 bouwstenen
- een grote piramide (nummers A tot en met L) 3 niveaus, 14 bouwstenen
- de faraopiramide (centraal gelegen) 4 niveaus, 30 bouwstenen

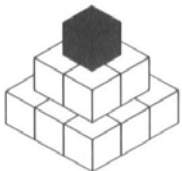
Bij de waardering van een piramide speelt niet alleen de grootte, maar ook de kleur van de bouwstenen een belangrijke rol :

- volledig éénkleurige piramiden bestaan enkel uit bouwstenen van één kleur
- een gelaagde piramide bestaat uit niveaus telkens van bouwstenen van één kleur



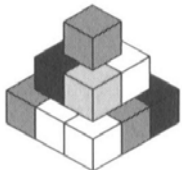
voorbeeld

Een grote gelaagde piramide heeft op het onderste niveau rode, op het middelste niveau grijze en op het hoogste niveau zwarte bouwstenen.



voorbeeld

Een grote gelaagde piramide heeft op het onderste niveau witte, op het middelste niveau ook witte en op het hoogste niveau zwarte bouwstenen.



voorbeeld

Bonte piramiden zijn alle andere piramiden aangezien zij bestaan uit bouwstenen van een willekeurige kleur.

De waarde van een piramide :

- Een volledig éénkleurige piramide : alle niveaus hebben dezelfde kleur. **4 - 11 punten**
- Een gelaagde piramide : elk niveau bestaat uit één kleur. **3 - 9 punten**
- Een bonte piramide : alle andere piramiden. **1 - 5 punten**

Bemerk dat bij grote piramides het centrale blokje van de onderste laag niet meer is te zien als de piramide is afgewerkt. De kleur is dus niet belangrijk voor de score.

De piramide van de Farao wordt door alle spelers gebouwd en krijgt geen enkel punt. Het spel eindigt echter als deze piramide is afgewerkt !

Spelverloop

Bepaal een startspeler. Deze speler krijgt de Faraosteen. De andere spelers komen met de klok mee aan de beurt.

Het spel verloopt in verschillende beurten en elke beurt bestaat uit verscheidene fasen.

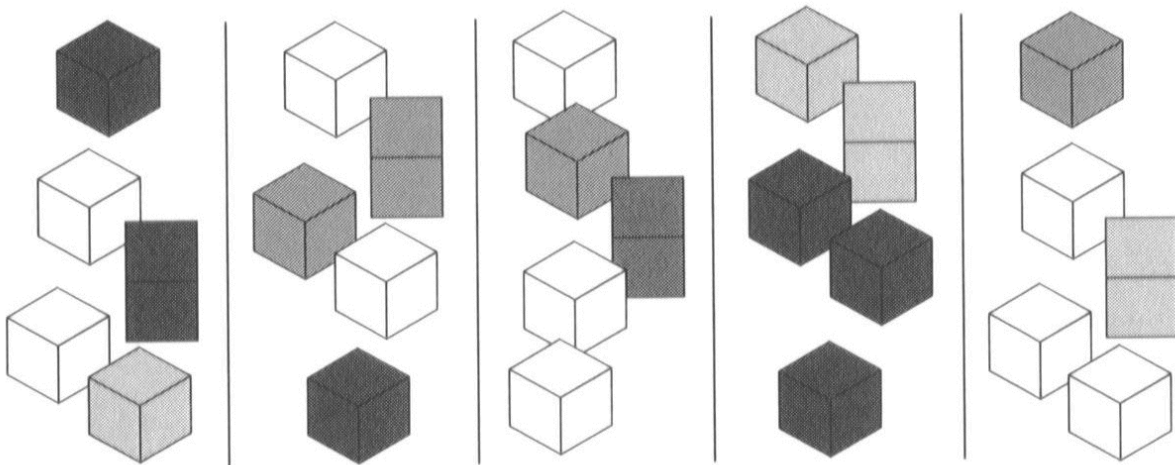
De startspeler gaat als eerste in elke fase, gevolgd door de anderen. Als iedereen aan beurt is geweest tijdens een fase, start de volgende fase met de startspeler. De Faraosteen gaat telkens over naar een volgende speler als elke fase in een beurt werd gespeeld.

De eerste ronde

1. Bouwblokken per opbod kopen

In deze fase bepaalt de bouwmeester welke bouwstenen op de markt worden aangeboden.

Daarom neemt de startspeler blokjes uit de zwarte buidel zonder te kijken. Hij plaatst deze naast het spelbord in groepjes van 5 blokjes. Hij plaatst 1 groepje van 5 blokken meer als er spelers deelnemen aan het spel (voorbeeld bij 4 spelers : 5 groepjes van 5 blokjes).



Beginnend met de startspeler, doet elke speler om beurt een bod op een groep van 5 bouwblokjes door middel van zijn biedtabletten. Daartoe plaatst hij biedtabletten met de piramidetekening omhoog (blind voor de andere spelers) bij die groep stenen die hem interesseert. Elke speler beschikt over 8 biedtabletten (4 biedtabletten zijn blanco en de overige 4 hebben 1, 2, 3 of 4 punten).

De spelers mogen deze tabletten plaatsen zoals ze wensen : allemaal of slechts enkele, bij 1 groep of bij meerdere groepen of zelfs bij geen enkele groep. De blanco tabletten zijn interessant om de echte bedoelingen te verhullen.

Pas als de eerste speler voor elk van de groepen heeft besloten om al of niet te bieden, kan de volgende speler zijn keuze bepalen.

Als alle spelers hun bod hebben geplaatst, worden de tabletten omgedraaid. Een speler krijgt de groep van 5 stenen indien hij het hoogste bod deed. Bij een gelijk bod wint die speler die als eerste het bod bij die groep van stenen heeft geplaatst. Groepen blokken waar geen enkel biedtablet lag of waar enkel bluftabletten liggen (waarde 0), keren allen terug in de buidel.

Na het verdelen van de bouwstenen krijgen alle spelers hun biedtabletten terug.

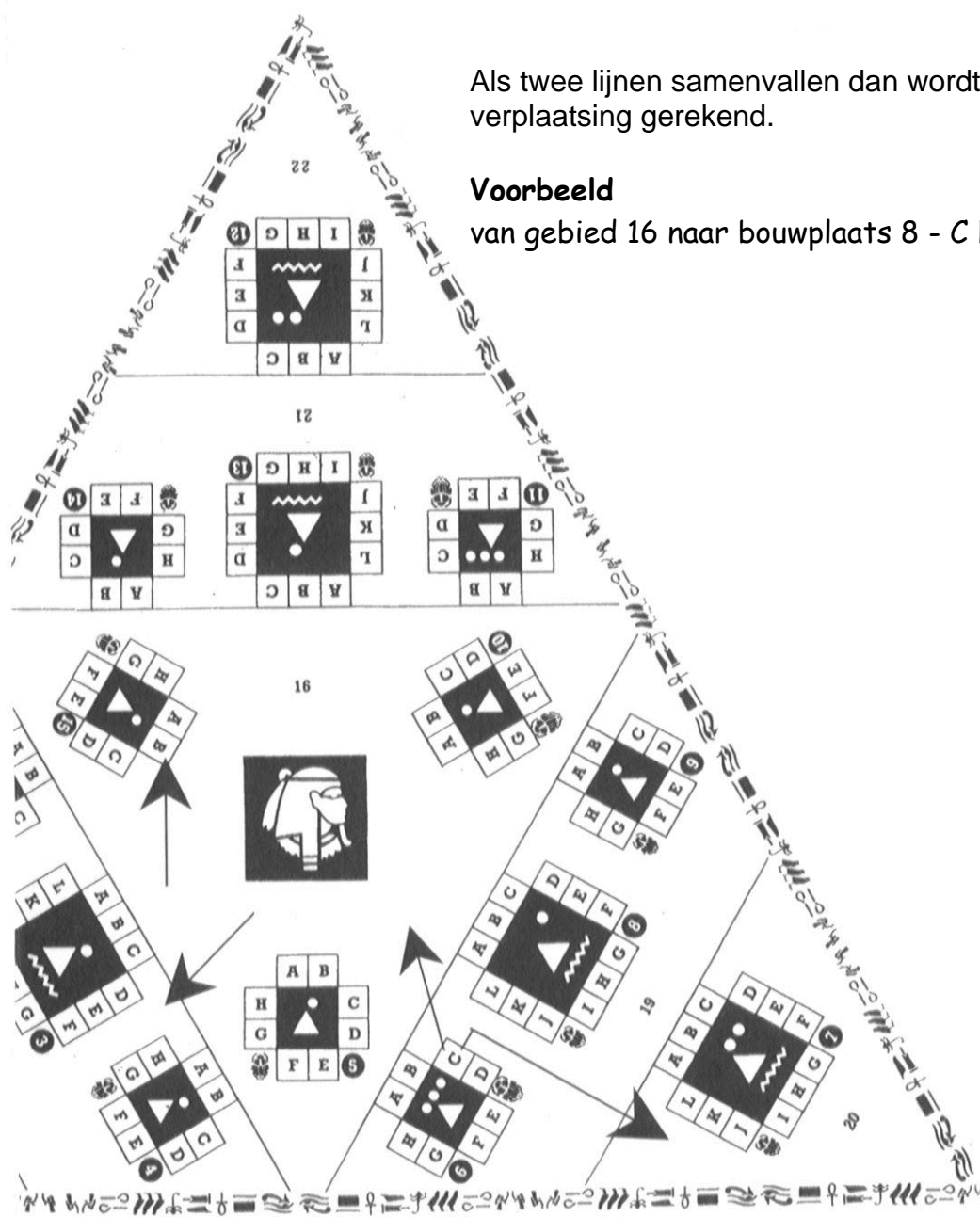
2. Opzichters plaatsen

De beide opzichters van elke speler starten in zone 16. Elke speler kan per ronde 6 verplaatsingspunten toewijzen aan zijn opzichters. Elke verplaatsing over een lijn van het ene naar het andere veld kost telkens 1 punt. Een lijn is de overgang van gebied naar gebied of het kader van een bouwterrein.

De 6 punten kunnen naar eigen inzicht worden verdeeld over de 2 opzichters en / of over de verschillende zones.

Voorbeelden

- van gebied 16 naar bouwplaats 15 - B : 1 punt
- van bouwplaats 6 - C naar gebied 20 : 2 punten
- van bouwplaats 6 - C naar bouwplaats 7 - D : 3 punten



Als twee lijnen samenvallen dan wordt er slechts één verplaatsing gerekend.

Voorbeeld

van gebied 16 naar bouwplaats 8 - C kost 1 punt.

Als een speler zijn opzichter verplaatst naar een onbezette bouwplaats dan neemt hij die in beslag. Als herkenning plaatst hij onmiddellijk een scarabeesteen in zijn kleur op het zwarte scarabeecirkeltje naast de bouwplaats.

Elke opzichter mag slechts 1 bouwplaats in beslag nemen per beurt.

Eens een bouwplaats in bezit is genomen, mag die speler er beginnen te bouwen, zelfs als de opzichter inmiddels is vertrokken naar een andere plaats.

3. Arbeiders plaatsen

Pas als er één of meerdere arbeiders op de bouwplaats aanwezig zijn, kunnen er stenen worden geplaatst. Elke arbeider op een bouwplaats geeft recht op het zetten van 2 stenen.

Beginnend met de startspeler verplaatst elke speler één of meerdere van zijn arbeiders tot 6 verplaatsingen ver.

4. Piramide bouwen

Elke speler kan nu bouwen met de blokken die hij heeft verkregen in fase 1.

Er kan enkel op de eigen bouwplaatsen worden gebouwd. Per aanwezige arbeider kan je 2 blokken plaatsen. Opzichters moeten niet aanwezig zijn en tellen ook niet mee als arbeider.

De piramides moeten niveau per niveau worden gebouwd. Het basisniveau moet volledig af zijn vooraleer het volgende niveau kan worden opgebouwd.

Een blokje dat werd geplaatst, mag niet meer worden verschoven.

Als de piramide is afgewerkt, plaatst de speler zijn scarabee op de top. Deze piramides zijn dan veilig en kunnen niet meer worden gestolen door andere spelers.

Blokjes die een speler in deze ronde niet wenst of niet kan gebruiken moeten op de centrale bouwplaats worden gezet om de piramide van de Farao te vervolledigen of te construeren.

5. Wisselen van startspeler

De Faraosteen wordt aan de linkerbuurman doorgegeven. Deze is nu de startspeler voor de volgende ronde.

De volgende rondes

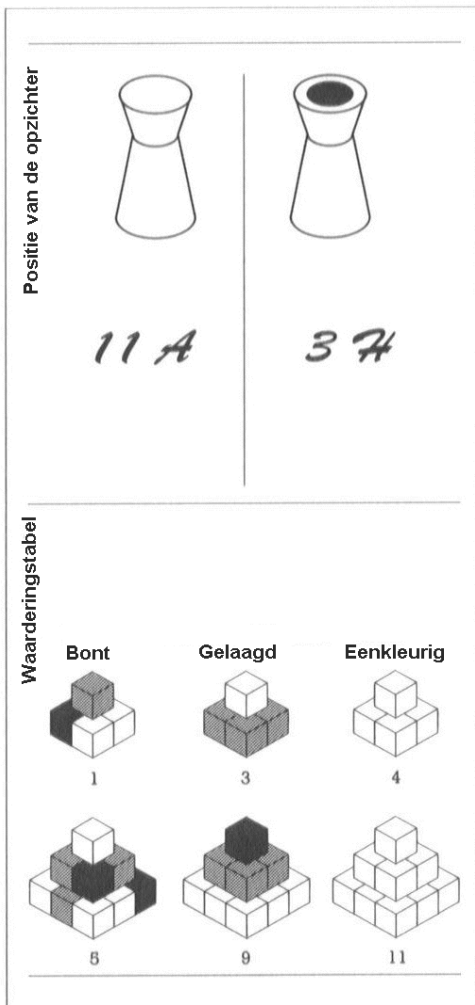
Nauwelijks is er begonnen met de bouw van de piramides of haat en nijd steken de kop op bij de verschillende bouwmeesters en gaan er geruchten dat bouwstenen worden gestolen en er voorbereidingen worden getroffen om volledige bouwterreinen over te nemen.

Daarom is het nu zeer belangrijk om de inzet van de opzichters goed te plannen en kunnen de spelers nog wat extra activiteiten ontplooiën. Tactiek en strategie worden nu belangrijk.

1. Bouwblokken per opbod kopen

Net zoals tijdens de eerste ronde.

2. Opzichters plaatsen



Opzichters kunnen nu ook op bouwplaatsen van vreemde bouwterreinen (van andere spelers) worden geplaatst. Dat is uiteraard de voorwaarde om op dat bouwterrein bouwstenen te stelen of het ganse bouwterrein over te nemen.

Alle spelers noteren in het geheim (op het speciale kaartje) de bouwplaatsen waar ze hun opzichters willen plaatsen.

Uiteraard moet er worden rekening gehouden met de verplaatsingsregels van maximaal 6 overschrijdingen !

Gelijktijdig draaien alle spelers hun kaartje om en plaatsen om beurt hun opzichters op de voorziene plaats.

Zoals altijd wordt er begonnen met de startspeler en wordt er gevolgd met de klok mee.

Indien een speler bij het plaatsen van zijn opzichters meer dan 6 verplaatsingspunten gebruikt, dan blijven zijn opzichters staan en vervalt de volledige fase voor deze speler en mogen zijn opzichters niet bewegen.

Als een bouwplaats al bezet is, dan wordt de ichter in het aangrenzende gebied geplaatst.

3. Arbeiders plaatsen

Ook arbeiders kunnen nu worden geplaatst op vreemde bouwplaatsen. Ze worden eveneens gebruikt om bouwstenen te stelen of bouwterreinen over te nemen.

Arbeiders worden, in tegenstelling tot de opzichters, openlijk verplaatst (tot een maximum van 6 verplaatsingspunten).

4. Bouwstenen stelen

De speler die op een bouwterrein meer opzichters heeft staan dan de eigenaar van het bouwterrein, kan bouwstenen stelen. De voorwaarde is wel dat de speler op het bouwterrein ook minstens één arbeider heeft staan. Elke eigen arbeider op die andere bouwplaats mag 2 blokken stelen. De bouwstenen worden eerst van het bovenste niveau weggenomen. Geen enkele bouwsteen mag van een afgewerkte piramide worden verwijderd.

Gestolen bouwstenen worden gelegd bij de eigen per opbod gekochte voorraad blokken tijdens fase 1.

Het kan meermaals gebeuren dat in een ronde meerdere spelers bouwstenen stelen van een zelfde bouwterrein.

Voorbeeld

Bouwterrein 2 hoort toe aan de grijze speler. Op het terrein staat al het onderste niveau van een grote piramide en ook al de eerste steen van het tweede niveau. Speler grijs heeft geen opzichter op het bouwterrein terwijl speler zwart en wit er elk één opzichter hebben staan en ook één arbeider. Zwart is eerst aan de beurt en steelt met zijn arbeider de enige steen van het tweede niveau en ook een steen van het basisniveau. Daarna volgt speler wit die eveneens twee stelen van het onderste niveau steelt.

5. Bouwplaatsen overnemen

Indien een speler op een bouwterrein meer opzichters en ook meer arbeiders heeft staan dan de eigenaar van dat bouwterrein dan kan de speler het volledige bouwterrein overnemen. De speler plaatst zijn scarabeesteen en geeft de andere terug.

Bemerk dat afgewerkte piramides niet overgenomen kunnen worden.

6. Piramide bouwen

Net zoals tijdens de eerste ronde in fase 4.

Uiteraard kunnen naast de bouwstenen die de speler heeft gekocht ook de bouwstenen die de speler heeft gestolen worden gebruikt.

Ongebruikte bouwstenen gaan naar de centrale grote piramide.

7. Wisselen van startspeler

De Faraosteen wordt aan de linkerbuurman doorgegeven. Deze is nu startspeler voor de volgende ronde.

Speeltip

Denk er aan dat het stelen van bouwstenen op een verstandige manier moet gebeuren.

Bouwstenen die niet kunnen worden gebruikt, komen op de faraopiramide terecht zodat het spel sneller wordt beëindigd.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de speelronde waarin de piramide van de Farao, in het midden van het speelbord, compleet is afgewerkt of als alle bouwplaatsen een volledige piramide hebben.

Elke speler berekent de waarde van zijn afgewerkte piramides met behulp van de berekeningstabel op het hulpkaartje. Onafgewerkte piramides worden niet gewaardeerd.

De speler met de meeste punten wint dit spel.

Variante voor gevorderde bouwmeesters

Om het spel niet zo lang te laten duren, worden de niet aangekochte blokken in de eerste fase niet terug in het zakje gestopt maar op de centrale plaats gezet om er de piramide van de Farao te bouwen. Is de faraopiramide afgewerkt, wordt uiteraard de ronde nog uitgespeeld.

Variante voor experts

Op aandringen van de bouwmeesters is de faraο bereid om een piramide die is opgebouwd uit twee kleuren en opgebouwd zoals het voorbeeld aangeeft extra te waarderen. Een kleine gelaagde piramide krijgt 2 punten, een grote 7 punten.

Korte samenvatting

1. Bouwstenen per opbod kopen

- bouwstenen in groepen van 5 blokken op tafel leggen
- 1 groep meer plaatsen dan het aantal spelers
- per groep in het geheim bieden
- de meestbiedende krijgt de groep blokken, bij gelijke stand de eerste die heeft geboden
- niet verkochte blokken terug in de buidel

2. Opzichters plaatsen

- bouwplaats van de opzichters in het geheim noteren (vanaf de 2de ronde)
- samen maximum 6 verplaatsingspunten gebruiken

3. Arbeiders plaatsen

- arbeiders maximum 6 verplaatsingspunten verzetten

4. Blokken stelen (vanaf 2de ronde)

- bij meerderheid van opzichters maximaal 2 blokken per arbeider

5. Bouwplaats overnemen (vanaf 2de ronde)

- bij meerderheid van opzichters en arbeiders

6. Piramide bouwen

- per arbeider tot 2 stenen plaatsen
- niet gebruikte bouwstenen naar de Faraopiramide
- score : zie kaartje

7. Startspeler wisselen

- hij krijgt de Faraostenen