

# An den Ufern des Nils

Auteurs: Hanno en Wilfried Kuhn

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1994

Het spannende spel in het oude Egypte, voor 2 tot 5 spelers.

---

Het "Dal der Koningen" was een zegen en een vloek voor zijn bewoners. De bodem was vruchtbaar en zelfs perioden van droogte konden nauwelijks schade aanrichten. Ironisch genoeg kwam het grootste gevaar in dit woestijngebied van het water, wanneer de Nijl uit haar oevers trad. Het gehele spel draait om het gevecht met de natuur.

Ebbe en vloed zorgen ervoor dat de speler bepaalt wanneer hij zaait of oogst. Iedereen probeert om op het juiste tijdstip zijn waar naar de markt te brengen om het daar aan de man te brengen. Wie alle onaangenaamheden overwint heeft een goede kans om te winnen.

## Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 30 woestijnkaarten
- 45 waterkaarten
- 75 vruchtmerktekens in 5 kleuren (van elk kleur: 5x vlas, 4x graan, 3x druiventros, 2x ajuin, 1x aubergine)
- 5 overzichtskaarten van het rondevloer
- 5 speelfiguren
- 3 afdekstroken indien er minder dan 5 spelers zijn
- 1 obelisk
- 1 speelsteen die ebbe of vloed aanduidt
- 1 houten zuil, duidt de startspeler aan

## Doel van het spel

De speler probeert, op de voortdurend door ebbe en vloed geteisterde landbouwvelden, veldvruchten te kweken en door de verkoop van rijpe vruchten zoveel mogelijk winstpunten te behalen. Op het einde wint de speler met de meeste winstpunten.

## Het speelbord

- Het speelbord toont een stukje van de Nijl. De grote boot rechts op de Nijl dient als opbergplaats voor de verkochte vruchten. Hier kan ook nieuw zaigoed verkregen worden.
- Op het andere einde van de Nijl is een aflegplaats voor de gebruikte waterkaarten.
- De in 3 stukken verdeelde cirkel dient als ebbe en vloed aanwijzer.
- Aan beide oevers van de stroom bevinden zich de landbouwvelden, elk bestaande uit 4 rijen met 2, 3, 4 en 5 velden.
- Helemaal boven ligt de waarderingstabel bestaande uit 30 vakjes.

- Op het onderste deel van het speelbord zijn er 2 plaatsen voorzien om de gespeelde woestijnkaarten te bewaren.

## De voorbereiding

1. Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Afhankelijk van het aantal spelers wordt een deel van de landbouwvelden afgedekt en dit voor de ganse duur van het spel.
  - 2 spelers men dekt 2 rijen van 2 velden en 1 rij van 3 velden af.
  - 3 spelers men dekt 2 rijen van 2 velden af.
  - 4 spelers men dekt 1 rij van 2 velden af.
  - 5 spelers men dekt helemaal niets af.
2. Ieder speler ontvangt een overzichtskaart, 15 vruchtkaartjes en een gekleurde speelsteen in eenzelfde kleur. Alle kaartjes worden op de "zaaigoed" zijde gedraaid.
3. Alle speelstenen worden op het eerste veld van de waarderingstabel naast de marktkraampjes gezet.  
De obelisk wordt op het andere einde van de waarderingstabel geplaatst. Het kleine markeerschijfje wordt op het veld "vloed" van de ebbe/vloed aanwijzer gelegd.
4. De 30 woestijnkaarten worden, niet zichtbaar voor de anderen, geschud. 3 Willekeurige, aan het woestijngebied aangrenzende landbouwvelden (met 1 of 2 palmen) worden elk met een woestijnkaart bedekt.  
Iedere speler krijgt 2 woestijnkaarten die, in het verder spelverloop, elk als joker kunnen ingezet worden (zie verder onder joker). De overige woestijnkaarten worden als gedekte stapel op één van de aflegplaatsen gelegd.
5. De 45 waterkaarten worden, niet zichtbaar voor de anderen, geschud.(de golfsymbolen naar boven) en volledig verdeeld onder de spelers. De overtollige kaarten bij 2 of 4 spelers worden uit het spel genomen. Geen enkele speler mag de waterkaarten bekijken, hij maakt twee, ongeveer gelijke, stapels van de waterkaarten, die hij voor zich neerlegt. Opgepast: Tijdens het spelverloop moeten de rugzijde van beide bovenliggende kaarten, van de stapels van alle spelers, goed zichtbaar zijn. Iedere speler mag enkel zijn beide bovenliggende kaarten kennen. Het is niet toegestaan de daar onderliggende rugzijde, van de kaarten, te bekijken.
6. De oudste speler wordt de eerste startspeler en daarom plaatst hij de grote houten zuil voor zich neer.

## De eerste ronde

- Beginnend met de startspeler en dan verder volgens de wijzers van de klok, legt iedere speler eerst 2 willekeurige vruchtmerktekens op de, in de stroom liggende, boot.
- Vervolgens legt iedereen een waterkaart op een vrij landbouwveld. Daarbij houdt men rekening dat bij het aanleggen van een waterkaart de golfsymbolen van de Nijl overeenkomen. (Domino-principe).
- Aan een afzonderlijke golf (in de Nijl of op een reeds gespeelde kaart) kan men enkel een kaartje met één golf plaatsen. Naast een dubbele golf komt enkel een kaart met dubbele golf.
- Aan de kaartzijden die geen golven meer tonen kan geen kaart meer aangelegd

worden. Hier kan het water niet meer verder over de velden vloeien. Op elk veld kan er slechts één kaartje liggen.

- Nadat alle spelers één van hun waterkaarten hebben afgelegd, plaatst de startspeler een gekleurd vruchtenmerkteken als zaaigoed en één als rijpe vrucht op een willekeurig landbouwveld. De andere spelers volgen in wijzerzin en plaatsen eveneens één zaaigoed en een rijpe vrucht.
- **Opgepast:** Op landbouwvakjes die door de woestijn- of waterkaarten bedekt zijn, kan nooit een vrucht gelegd worden. In elk landbouwveld kunnen er slechts 2 vruchten liggen. Geen enkele speler mag meer dan één vrucht op hetzelfde veld liggen hebben.

## Het spelverloop

Het spel verloopt over verschillende ronden, die elk uit 4 fasen bestaan, welke op de overzichtskaarten aangeduid staan.

### 1. Fase 1: Ebbe of vloed

De eerste fase wordt enkel door de startspeler uitgevoerd. Afhankelijk van de ebbe- of vloedfase worden waterkaarten van of op het speelbord geplaatst. In het spelbegin ligt de aanduidsteen ebbe/vloed op het vloedveld.

#### **Vloed:**

Ligt de aanduidsteen op vloed dan moet de startspeler juist geteld 2 waterkaarten na elkaar, volgens de regels in de "eerste ronde" beschreven, afleggen. De speler heeft bij de vloedfase keuze uit max.3 van zijn kaarten. De beide kaarten, die boven op zijn stapel liggen en de kaart die verschijnt van zodra de eerste waterkaart gelegd wordt. Wordt bij het plaatsen van de waterkaarten vruchten overspoeld, dan worden deze onmiddellijk in de boot (op de Nijl) gelegd. In zeldzame gevallen is het mogelijk dat de startspeler eigen vruchten overspoeld.

Wordt bij het plaatsen van een waterkaart een op het speelbord liggende woestijnkaart overspoeld, dan wordt deze kaart omgedraaid en de betreffende gebeurtenis wordt uitgevoerd (zie onder gebeurtenis). Nadien legt de startspeler de woestijnkaart voor zich neer, om hem later als joker terug te kunnen gebruiken. De vloedfase eindigt van zodra een startspeler geen waterkaart meer kan aanleggen. De ebbe/vloed aanduidsteen wordt dan op het volgende "ebbe 1" veld gelegd. Kan de startspeler slechts één van zijn waterkaarten afleggen dan begint de volgende startspeler met de ebbefase. Kan de startspeler geen enkele waterkaart uitspelen dan schuift hij de aanduidsteen op "ebbe 1" en gaat hij dadelijk tot de ebbefase over.

#### **Ebbe:**

Ligt de ebbe/vloed markeerder in het "ebbe 1" of in het "ebbe 2" gebied dan moet de startspeler aan beurt, 2 waterkaarten van de landbouwvelden wegnemen. Elk desbetreffende waterkaart wordt omgedraaid en de aangeduide gebeurtenis wordt uitgevoerd.(zie onder gebeurtenis) Vervolgens legt de speler die kaarten op de aflegplaats. De ebbefase eindigt van zodra de startspeler geen waterkaarten meer kan wegnemen of doordat de ebbe/vloed markeerder door een gebeurtenis terug op het

vloedgebied ligt. Kan de startspeler slechts één waterkaart omdraaien, dan wordt de ebbe/vloed markeerder dadelijk in het vloed gebied gelegd en de volgende startspeler begint opnieuw met een vloedfase. Kan de startspeler geen enkele waterkaart omdraaien dan schuift hij de markeerder in het vloedgebied en gaat hij dadelijk over tot de vloedfase.

Opgepast: een startspeler kan enkel in één fase actief zijn, ofwel in de vloed- of in de ebbefase.

## 2. Fase 2: Acties van de spelers.

In deze fase beschikt ieder speler vrij over 3 actiepunten (= AP).

Door het gebruik van woestijnkaarten als joker, kan per kaart een extra AP ingezet worden.

Wanneer een speler aan beurt is, zet hij al zijn AP in vooraleer de volgende speler aan zet is.

De volgorde en de hoeveelheid aan acties is willekeurig.

Men mag ook AP laten vallen.

Voor de vruchtmerktekenen geldt als grondregel: ieder merkteken kan slechts in één en dezelfde ronde eenmaal actief zijn. Zo is het onmogelijk om zaaigoed te zaaien en het dadelijk te laten opgroeien.

### Zaaien:

Bij het zaaien wordt een vruchtmerkteken van eigen kleur met de "zaaigoed"-zijde naar boven op een landbouwveld, op het speelbord, gelegd. Op een vrij veld kost dit 1 AP. Bevindt zich daar reeds een ander merkteken dan kost het zaaien je 2 AP.

Opgepast: op landbouwvelden die door woestijn- of waterkaarten bedekt zijn, kan nooit een merkteken gelegd worden. Op elk landbouwveld mogen hoogstens 2 merktekenen liggen. Geen enkele speler mag meer dan één merkteken in hetzelfde veld hebben.

### Opgroeien:

Bij het opgroeien draait men één van de eigen vruchtmerktekenen op een landbouwveld van de "zaaigoed"-zijde naar de "vrucht"-zijde om. Bevindt het merkteken zich alleen op het veld dan kost deze actie 1 AP. Ligt een 2de kaartje in hetzelfde veld, dan kost deze actie 2 AP.

### Oogsten:

Bij het oogsten wordt een eigen rijpe vrucht (merkteken met de "vrucht"-zijde naar boven) van het landbouwveld genomen en op een vrij marktveld gelegd. Bevindt de vrucht zich allen op het veld dan kost die wegname 1 AP. Liggen er 2 in hetzelfde veld dan kost die wegname 2 AP. Het aantal palmbomen op een landbouwveld geeft de kwaliteit aan van de rijpe vrucht. Een vrucht van een veld met 4 palmen is van een bijzondere hoge kwaliteit en mag willekeurig op één van de 4 marktrijen gelegd worden. Van een veld met 3 palmen mag de vrucht slechts op een van de 3 rechtse marktrijen en van een veld met 2 palmen enkel op de 2 rechtse rijen gelegd worden. Een vrucht van een veld met één palm is van mindere kwaliteit en zal daarom op de laatste marktrij (zie symbool op de

huismuur) gelegd worden.

Een vrucht moet altijd op een vrij veld van een rij gelegd worden dat het dichtst bij de huismuur ligt en naast de reeds gelegde vruchten. Wanneer er reeds vruchten op een marktrij liggen moet de aangeboden vrucht zich, met betrekking tot zijn soort, van beide laatst gelegde vruchten onderscheiden.

Vb.: op een marktrij liggen reeds druiven, tarwe en een aubergine. Op het laatste veld mag er geen tarwe of aubergine gelegd worden. Ui, vlas of druiven zijn daarentegen toegelaten.

### **Zaigoed kopen.**

Voor 1 AP kan men een merkteken uit de boot nemen en hem als nieuw zaaigoed voor zich neerleggen.

### **De joker.**

Woestijnkaarten die in het bezit zijn van de speler gelden als joker. Een speler kan voor 1 AP een joker, van de stapel woestijnkaarten, kopen. Per ronde kan elke speler slechts één joker bekomen. Wanneer een speler aan beurt is, bekomt hij voor elke joker die hij afgeeft een bijkomend actiepoint. Daarbij kan hij zoveel jokers als hij wenst inzetten. Een ingezette joker wordt op de aflegstapel gelegd. De gebeurtenis van deze woestijnkaart heeft in dit geval geen betekenis.

## **3. Fase 3: Wisselen van startspeler.**

Nadat alle spelers aan beurt waren, geeft de oudste startspeler de houten zuil aan de linker buurman. Hierdoor wordt hij als startspeler van de nieuwe ronde aangeduid.

## **4. Fase 4: De waardebeoordeling.**

De nieuwe startspeler kijkt of er minstens één van de 4 marktrijen volledig bezet is. Indien dit het geval is, wordt elke volle marktrij in deze beurt afgerekend. Voor elke volle marktrij worden steeds 6 waardepunten toegekend en aan hoogstens 3 betrokken spelers verdeeld.

Rotte vruchten verpesten de marktplaats en tellen dus niet mee bij het aanduiden van een meerderheid.

Heeft één speler de marktrij met eigen vruchten gevuld, dan krijgt hij daarvoor 6 punten. Hebben 2 spelers een marktrij gevuld dan krijgen ze 4 en 2 punten. De speler met het hoogste aantal vruchten krijgt 4 punten de andere speler 2 punten. Hebben 3 of meer spelers de marktrij gevuld dan krijgen ze 3, 2 en 1 punt. Hij met de meeste vruchten krijgt 3 punten. De speler met het tweede hoogste aantal krijgt 2 punten en de speler met het derde hoogste aantal vruchten bekomt 1 punt.

Wanneer er tijdens de afrekening een gelijk aantal vruchten zijn, dan wint de speler die het laatst een vrucht geplaatst heeft. De laatst geplaatste vrucht geldt immers als verser en daardoor ook als meer begeerd (zelfs wanneer die juist aangetast zou zijn door rot).

Vb. van een waardebeoordeling.

Er werd rood, blauw, rood, blauw en groen gespeeld.  
Blauw krijgt 3 punten, rood slechts 2 punten omdat de laatste blauwe vrucht verser is dan de laatste rode. (niettegenstaande hij reeds door rot is aangetast)  
Groen bekommt slechts 1 punt daar groen slechts één vrucht geplaatst heeft.

Er werd rood, groen, geel, blauw en wit gespeeld.  
Wit bekommt 3 punten daar het als laatste werd aangelegd.  
Blauw krijgt 2 punten daar zijn vrucht als voorlaatste werd aangelegd.  
Daar de gele vrucht rot is bekommt groen toch nog 1 punt.  
Rood krijgt geen punten . Geel krijgt weliswaar een minpunt, maar gaat geen plaatsje terug op de waarderingstabel.

Er werd blauw, blauw en rood gespeeld.  
Daar de beide blauwe vruchten rot zijn, krijgt rood de volle 6 punten.

Voor iedere rotte vrucht (zie gebeurtenis) wordt bij de afrekening van een rij bij de betrokken spelers een punt afgetrokken van de waarderingstabel.  
Voor elk winstpunt wordt de speelsteen, in de desbetreffende kleur, een veld vooruit geschoven op de waarderingstabel. (Bij negatieve punten blijft de speelsteen staan)  
De afgerekende vruchten worden van de marktrijen in het schip gelegd en terug te koop aangeboden als zaaigoed.  
Indien er meerdere waardebevestigingen na elkaar zijn worden ze na elkaar behandeld en nadien komen de vruchten gezamenlijk in het schip.  
Bevinden zich voor een waardebevestiging nog vruchten in het schip, dan worden deze uit het spel genomen. Voor elke weggenomen kleur (dus niet voor elke vrucht) wordt de obelisk één veld vooruitgeschoven. Bij 5 spelers kan de obelisk dus maximaal 5 velden vooruit gezet worden.

## Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt, wanneer er na een waardebevestiging van alle marktrijen, de obelisk en één of meerdere speelstenen op hetzelfde veld van de waarderingstabel staan ofwel aan elkander voorbij zijn gegaan.  
Hij, waarvan de speelsteen het verst op de waarderingstabel staat, wint het spel. Bij een gelijke stand wint hij waarvan er het minst vruchten uit het spel werden genomen.

## Gebeurtenissen

Hierna vindt men de verklaringen van de eenmalige gebeurtenissen. Op een deel van de kaarten ziet men naast een afbeelding ook een pijl. Telkens een startspeler een kaart met een pijl van het speelbord wegneemt en omdraait, wordt gelijktijdig de ebbe/vloed markeerder naar een volgend gebied geschoven.

### Bederf.

Toont de rugzijde van een woestijn- of waterkaart één of meerdere palmen, dan worden de vruchten op de marktrijen minderwaardig. Het aantal palmen op

de kaart geeft aan op welke marktrij de vruchten aangetast zijn.

Bij 4 palmen kan de startspeler kiezen uit één van de 4 rijen.

Bij 3 palmen kiest hij uit de 3 rechtse rijen en bij 2 palmen uit de beide rechtse rijen. Bij 1 palm treft hij in elk geval de volledige rechtse rij met de 5 velden.

In de gekozen rij zijn er juist geteld 2 vruchten aangetast, de startspeler bepaalt welke. De vruchten, die de "vrucht"zijde tonen, worden omgedraaid op de "zaaigoed" zijde en gelden als aangetast en dus als minderwaardig. Vruchten die reeds de "zaaigoed"zijde tonen, worden 45 omgedraaid en gelden als totaal bedorven.

Rotte vruchten kunnen niet verder rotten. Voor elke rotte vrucht wordt een minpunt toegekend bij de afrekening.

De startspeler moet steeds een marktrij uitkiezen, ook als er een eigen vrucht ligt. Het is eveneens mogelijk en toegelaten een lege rij te kiezen, om bv. een eigen vrucht van bederf te vrijwaren.

### **Woestijn.**

Verschijnt het symbool woestijn, dan neemt men een woestijnkaart van de stapel en plaatst men hem in dezelfde beurt aan een landbouwveld, waar eveneens de waterkaarten worden verwijderd.

Daarbij wordt de kaart direct aan de woestijn aangelegd, respectievelijk aan de reeds aangelegde woestijnkaarten.

Liggen daar 1 of 2 vruchten, dan belanden die in het schip.

### **Nijlpaard.**

Bij een nijlpaard, onafhankelijk of hij op het woestijnzand staat of in het water ligt, wordt de variant "Actie Nijlpaard" gespeeld. In het basisspel heeft deze gebeurtenis geen invloed.

---

## **Varianten.**

### **Actie Nijlpaard**

Verschijnt bij het wegnemen en omdraaien van een water- en woestijnkaart een nijlpaard dan wordt een extra fase gespeeld waarbij een speler 3 AP kan winnen. Daartoe neemt iedere speler een willekeurig aantal vruchten uit zijn voorraad in zijn gesloten hand. Na het gelijktijdig openen van alle handen telt iedereen het aantal vruchten in zijn hand op met het aantal vruchten dat zich in het schip bevindt. Hij die de hoogste som heeft, bekommt de extra beurt.

Bij een gelijke stand bekommt de speler die de meeste vruchten in de hand had de extra beurt. De speler die de extra beurt wint, verliest wel alle vruchten in zijn hand. Ze komen allen in het schip terecht.

De extra beurt wordt dadelijk door de desbetreffende speler, volgens de gekende regels, uitgevoerd en de 3 AP worden gebruikt. Nadien zet de startspeler zijn activiteiten verder.

### **Aanduiden van de startspeler.**

Als alternatief voor het aanduiden van de startspeler in het spelbegin, neemt iedere speler een willekeurig aantal vruchten in zijn gesloten hand. Gelijktijdig wordt de

hand geopend. De speler met de meeste vruchten wordt startspeler. Bij een gelijke stand kunnen de desbetreffende spelers gelijktijdig opnieuw vruchten in het geheim aanbieden. Bij een nieuwe gelijke stand wordt de startspeler met behulp van een dobbelsteen aangeduid. Alle aangeboden vruchten (zowel van de winnaar als van de verliezers) worden in het schip gelegd. Wanneer deze variant gespeeld wordt, legt geen van de spelers in het begin van het spel, 2 vruchten in de boot.

### **Zaaigoed aankoop.**

Een speler kan ook vruchten van de tegenpartij opkopen uit het schip. Deze kosten weliswaar 2 AP per vrucht. Dit zaaigoed komt dan in de voorraad van de betreffende speler terecht. Deze variant laat een speler toe om het einde van het spel uit te stellen.

### **Alternatieve inzet van de joker.**

Door het afgeven van een joker kan een speler tijdens zijn beurt een op de markt liggende minderwaardige vrucht omdraaien, zodat de "vrucht"zijde weer naar boven ligt. Een rotte vrucht kan niet meer omgedraaid worden.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief