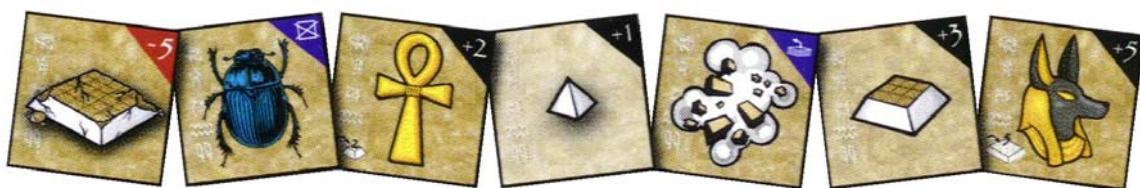


Gizeh
Pegasus Spiele, 2006
Nikki LIM
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten



Inleiding

De machtige farao Cheops heeft, in overleg met zijn beide zonen, de bouw bevolen van drie piramides in de stad Gizeh. Als één van de beroemdste Egyptische bouwmeesters is het nu jou taak en ambitie om de mooiste drie piramides op te richten.

Uiteraard wil je alleen het beste bouw materiaal gebruiken en wil je de eigen piramides vullen met zoveel mogelijk kostbare schatten. Maar jammer genoeg zijn er ook jou rivalen die hetzelfde doel nastreven. Zij proberen uit alle macht te verhinderen dat jij je doel zal bereiken door minderwaardige stenen te mengen onder jou stenen, door jou bouw te beschadigen of door de beruchte scarabeekever op jou bouwwerk te plaatsen zodat de arbeiders worden afgeschrikt en weigeren om verder te werken.

Om er voor te zorgen dat de farao uiteindelijk jou piramides zou verkiezen, wordt je natuurlijk gedwongen om even smerig te handelen tegenover jou tegenstanders.

Een eerste overzicht

De spelers spelen één voor één bouwtegels uit om hun piramides te bouwen, hun schatten te verstopen of de bouwwerken van andere spelers te saboteren.

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee tot alle piramides van één speler volledig zijn afgewerkt of tot alle bouwtegels uit de buidel zijn opgebruikt. Daarna volgt de waardering.

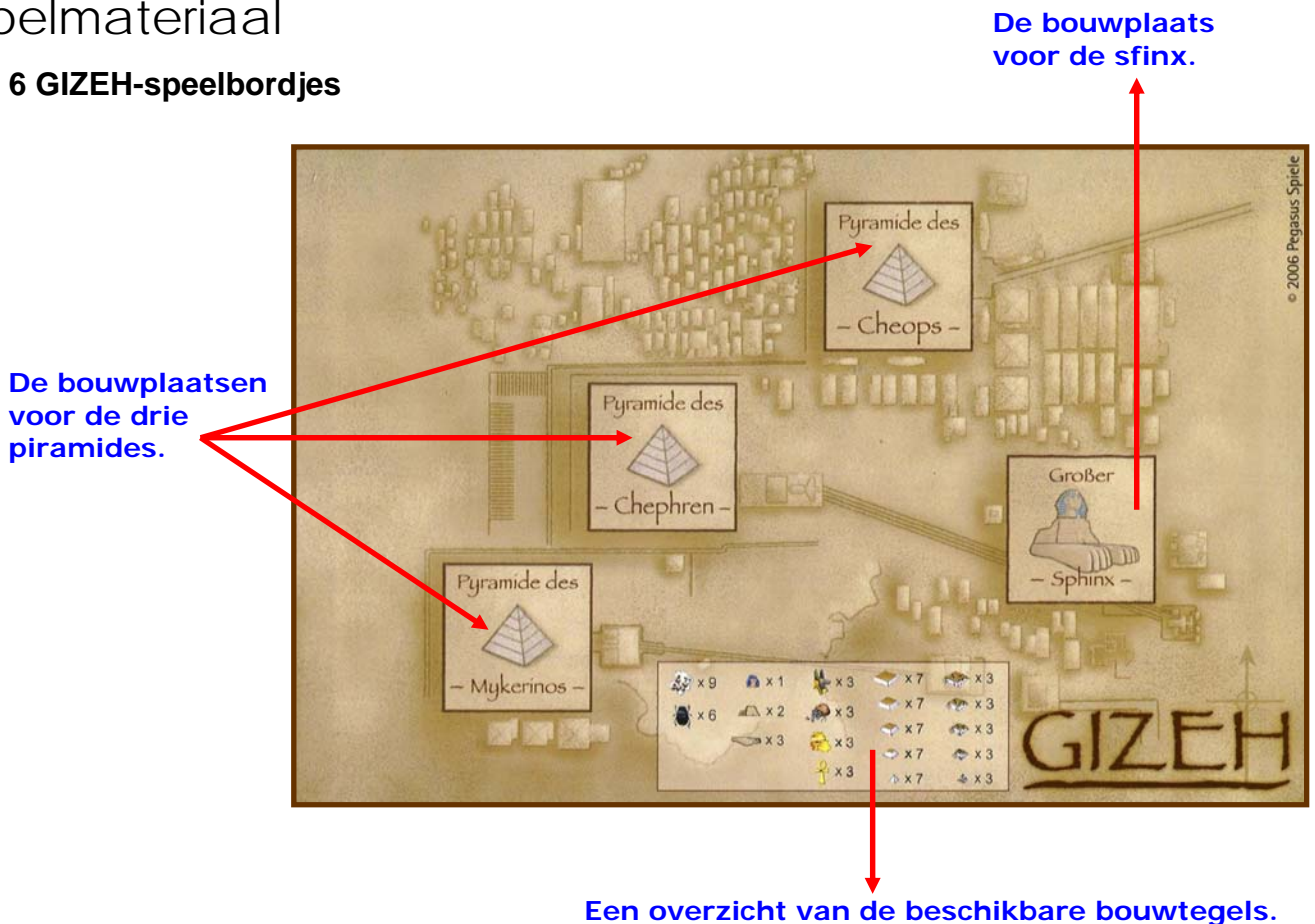
Een speler die zijn sfinx boven het fundament heeft uitgebouwd, ontvangt bonuspunten.

De speler die de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

GIZEH is voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar. Afhankelijk van het aantal spelers duurt een spelletje ongeveer 10 tot 30 minuten.

Spelmateriaal

6 GIZEH-speelbordjes



83 bouwtegels



negatieve piramidetegels
(telkens 3 van elke grootte)

positieve piramidetegels
(telkens 7 van elke grootte)



9 sabotagetegels



6 scarabeetegels



6 sfinxtegels

1x kop
2x lijf
3x fundament



12 schattetegels
(telkens 3 van elke soort)

➡ 1 stoffen buidel

➡ 1 handleiding

Spelverloop

Iedere speler neemt een speelbordje en legt dit voor hem neer. Het speelbordje moet voor de andere spelers zichtbaar zijn.

Iedere speler bezit drie bouwplaatsen voor de piramides en één bouwplaats voor de sfinx. Op deze velden worden de bouwtegels gelegd waarmee de spelers de piramides en de sfinx opbouwen.

Alle bouwtegels worden zeer grondig gemixt en verdekt in de buidel gestopt. Elke speler ontvangt 4 bouwtegels. Deze bouwtegels worden, verborgen voor de andere spelers, in de hand gehouden.

De speler die het voorstel heeft gedaan om GIZEH te spelen, mag het spel beginnen. In ieder volgend partijtje begint de speler die in het vorige partijtje de minste punten heeft verzameld.

Een speelbeurt

De speelbeurt van een speler bestaat uit de volgende acties:

- Een bouwtegel uitspelen of een willekeurig aantal bouwtegels die men in de hand heeft uit het spel verwijderen **en**
- zolang bouwtegels uit de voorraadbuidel trekken tot men opnieuw 4 bouwtegels in de hand heeft.

Een bouwtegel uitspelen

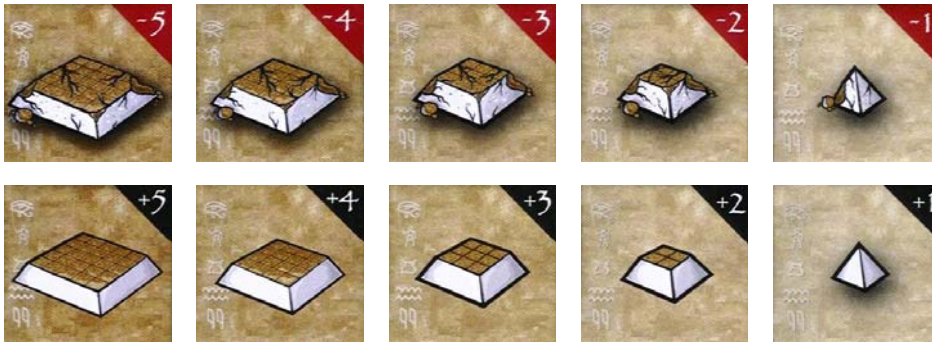
De actuele speler (de speler die aan de beurt is) kan een **piramide-**, **schatten-**, **sabotage-**, of **scarabeetegel** uit de hand op een eigen piramidebouwplaats (op het eigen speelbordje) of op de piramidebouwplaats van een speler naar keuze leggen.

Alternatief kan de actuele speler een **sfinx-**, **sabotage-**, of **scarabeetegel** uit de hand op een eigen sfinxbouwplaats of op de sfinxbouwplaats van een speler naar keuze leggen.

De uitgespeelde bouwtegel moet de daaronder liggende tegel volledig bedekken. De spelers mogen nooit kijken onder de bovenste tegels van de bouwwerken van een tegenstander.

Uiteraard mag een speler wel kijken onder de bovenste tegels van zijn bouwwerken.

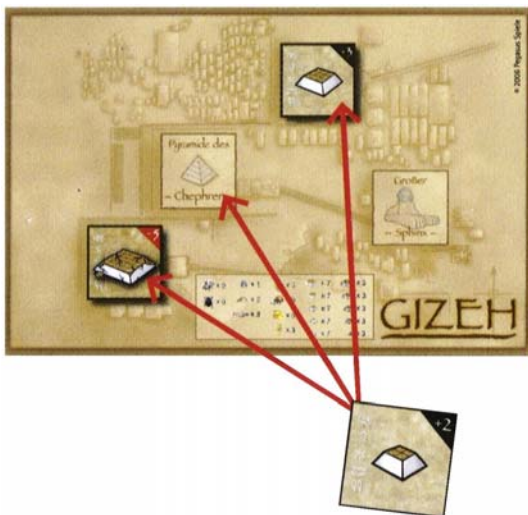
De piramidetegels



Een piramidetegel mag alleen worden gespeeld:

- ⇒ op een piramidebouwplaats van het eigen speelbord of een piramidebouwplaats van één van de medespelers,
- ⇒ op een piramidetegel met een grotere getalwaarde (de 'plus' of de 'min' op de piramidetegel speelt hierbij geen rol),
- ⇒ op een schattentegel met een grotere getalwaarde.

Het voortekenen op de piramidetegel (de 'plus' of de 'min') speelt alleen een rol bij de waardering aan het einde van het spel.



Voorbeeld

Carl heeft een piramidetegel met de waarde +2 in de hand. Als hij deze tegel op zijn eigen speelbord wil afleggen kan hij deze tegel ofwel op de +3 ofwel op de -5 tegel leggen die al op zijn speelbord liggen.

Carl kan echter ook de tegel afleggen op de lege piramidebouwplaats van Chephren en daar een nieuwe piramide beginnen.



Voorbeeld

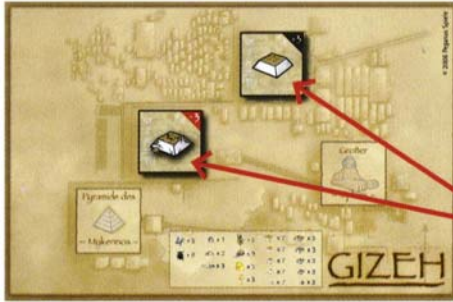
De piramidetegels die op een schat met de waarde +3 kunnen worden gelegd, zijn: +1, -1, +2, of -2.

Zodra een piramidetegel werd uitgespeeld, mag hij niet meer van de ene piramide naar de andere piramide worden verplaatst. Een piramidetegel kan enkel nog door een sabotagetegel worden verwijderd.

De schattentegels



Een schattentegel mag alleen op een piramidetegel met dezelfde waarde worden afgelegd. Het plusteken of het minteken op de piramidetegel wordt hierbij genegeerd. Een schattentegel mag op geen ander tegeltype worden afgelegd, ook niet op andere schattentegels.



Voorbeeld

Marc heeft een schattentegel in de hand met de waarde +3 die enkel op een piramidetegel met de waarde +3 of -3 kan worden uitgespeeld.

Zodra een schattentegel werd uitgespeeld, mag hij niet meer van de ene piramide naar de andere piramide worden verplaatst. Een schattentegel kan enkel nog door een sabotagetegel worden verwijderd.

De sabotagetegel



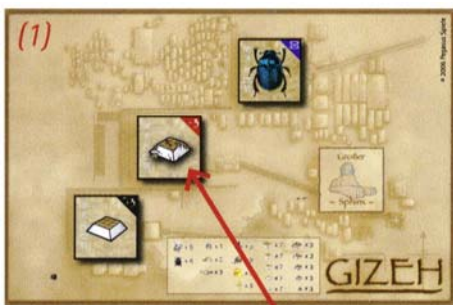
Een sabotagetegel verwoest één bovenste tegel van een piramidestapel naar keuze op een speelbord naar keuze.

Een speler kan een sabotagetegel plaatsen op ...

⇒ een piramide of de sfinx van een medespeler **of**

⇒ een eigen piramide of de eigen sfinx

... om de bovenste tegel van de uitgekozen bouwplaats te verwijderen. Zowel de sabotagetegel als de verwijderde tegel worden uit het spel genomen.



Voorbeeld

(1) Anne speelt een sabotagetegel op een piramidetegel met de waarde -5 van haar eigen speelbord.

(2) Zowel de piramidetegel als de sabotagetegel worden nu uit het spel verwijderd.

De scarabeetegel



Door de plaatsing van de scarabeetegel wordt de bouw aan een bouwplaats verhinderd. Dit betekent dat op deze bouwplaats geen nieuwe piramidetegels, sfinxtegels of schattentegels kunnen worden gelegd.

Een scarabeetegel kan op iedere willekeurige eigen bouwplaats of op een bouwplaats van een medespeler worden gelegd. Een scarabeetegel mag ook op een andere scarabeetegel worden geplaatst.

Een speler met een scarabeetegel op een van zijn eigen bouwplaatsen kan tijdens zijn speelbeurt deze scarabeetegel verwijderen en uit het spel nemen. Zijn speelbeurt is met deze zet dan ook beëindigd en hij mag geen andere tegels uitspelen of uit de voorraadbuidel nemen. De getroffen speler mag echter de scarabeetegel op zijn bouwplaats laten staan en een normale speelbeurt uitvoeren.

Een scarabeetegel kan ook worden verwijderd door een sabotagetegel uit te spelen. Daarna mag de speler een nieuwe tegel uit de voorraadbuidel trekken om opnieuw vier tegels in de hand te hebben.



Voorbeeld
Mogelijke doelen voor
een scarabee.

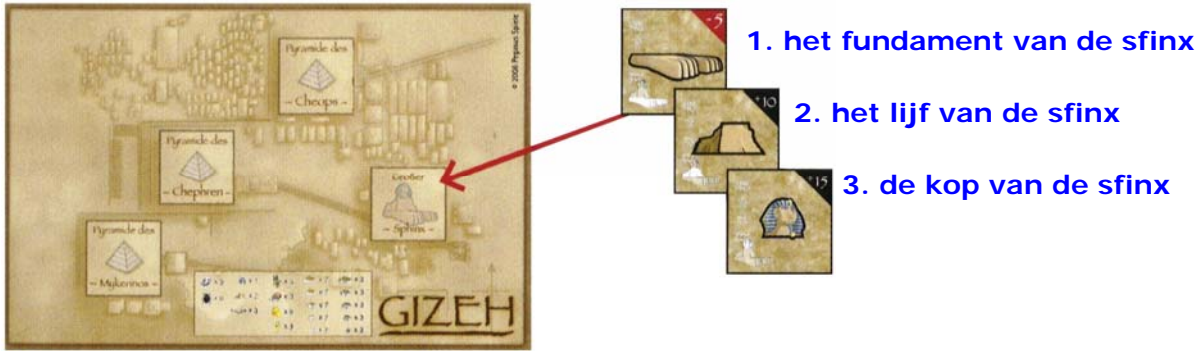
De sfinxtegels



De volgorde in het bouwen van de sfinx (van onder naar boven) is:

1. Het fundament van de sfinx.
2. Het lijf van de sfinx.
3. De kop van de sfinx.

De kop van de sfinx mag dus niet direct op het fundament worden gebouwd.



Voorbeeld

De volgorde waarin de sfinx wordt opgebouwd.

Scarabeetegels en sabotagetegels mogen ook op de sfinxbouwplaatsen worden gespeeld. Piramidetegels en schattentegels mogen echter niet op de sfinxbouwplaatsen worden gelegd.

Tegel(s) ruilen

Als een speler tijdens zijn beurt geen tegel kan of wil spelen, mag hij één tot vier tegels van zijn hand uit het spel verwijderen en nieuwe tegels uit de voorraadbuidel trekken tot hij opnieuw vier tegels in de hand heeft.

Nieuwe tegel(s) trekken

Na iedere speelbeurt mag de speler nieuwe tegels uit de voorraadbuidel trekken tot hij opnieuw vier tegels in de hand heeft.

Als een speler zijn beurt beëindigt, is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Einde van het spel en waardering

Het spel eindigt onmiddellijk, zodra ...

1. de laatste tegel uit de voorraadbuidel wordt getrokken **of**
2. alle drie piramides van een speler zijn afgewerkt en dus bij die speler een piramidetegel met de waarde 1 (negatief of positief) op elke piramidebouwplaats bovenaan ligt.

De piramides van een speler kunnen door de speler zelf of door een andere speler (tijdens diens beurt) worden afgewerkt. Een speler kan het spel dus beëindigen door het uitspelen van een piramidetegel met de waarde **+1** of **-1** op de laatste onafgewerkte piramide van een speler.

Iedere speler telt nu de punten samen van zijn drie piramides en zijn sfinx. Ook de punten van onafgewerkte bouwwerken (ook diegene met een scarabee) worden meegeteld. Negatieve piramidetegels en sfinxtegels worden van het puntenaantal afgetrokken.

Tegels die een speler nog in de hand heeft, worden uiteraard in de waardering niet meegeteld.

Voorbeeld van een berekening van één speler aan het einde van het spel.

Piramide van Chephren:
 $5 + 5 - 3 + 3 = 10$

Piramide van Cheops:
 $3 - 1 = 2$

Grote sfinx:
 $-5 + 10 + 15 = 20$

Piramide van Mykerinos:
 $-4 + 4 + 3 + 1 = 4$

EINDTOTAAL
 $4 + 10 + 2 + 20 = 36$

De winnaar bepalen

De speler die in de loop van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meest waardevolle schatten heeft vergaard.

Impressum

Spelontwikkeling: Nikki Lim

Grafisch design en lay-out van de originele uitgave: Evelyn Brunner

Vertaling: Daniel Ide

Lay-out van de Duitse versie: Christian Hanisch

© 2006 bij Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg onder de licentie van Fun Factory Games.

Alle rechten voorbehouden.

Bezoek ons op het internet: www.pegasus.de



23 oktober 2006