

Ra (The dice game)  
Rio Grande Games, 2009  
Reiner KNIZIA  
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

# THE DICE GAME

Dit spel bestrijkt een tijdspanne van 1500 jaar Egyptische geschiedenis. Gespreid over meerdere dynastieën proberen de spelers hun macht en hun roem te vergroten door farao's te beïnvloeden, monumenten op te richten, akkers aan te leggen langs de oevers van de Nijl en de beschaving vooruit te helpen.

Dit alles gebeurt ter ere van de zonnegod Ra !

## Spelmateriaal

- ➔ 1 speelbord
- ➔ 92 markeerstenen
- ➔ 5 dobbelstenen
- ➔ 1 Ra-figuur
- ➔ 4 speelhulpen
- ➔ 1 handleiding



## Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De velden met de oranjekleurige zonne-symbolen bovenaan het speelbord vormen het zonne-spoor.

De Ra-figuur wordt geplaatst op het zonneveld dat overeenstemt met het aantal spelers.

De vijf kleurrijke dobbelstenen worden naast het speelbord klaargelegd.

Elke speler ontvangt een spelershulp en de gelijkgekleurde markeerstenen in zijn voorraad.

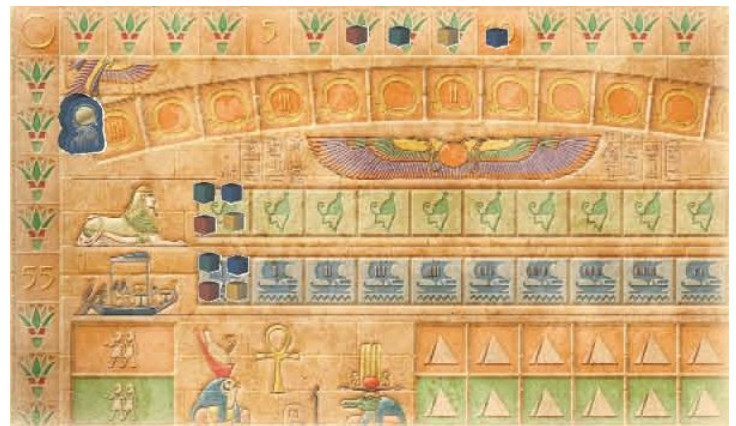
Onder het zonne-spoor bevindt zich het **farao-spoor** met de groene farao-symbolen.

Daaronder bevindt zich het **Nijl-spoor** met de blauwe Nijl-symbolen.

Iedere speler zet telkens één van zijn markeerstenen op het eerste veld uiterst links op het farao-spoor en op het Nijl-spoor.

De spelers bepalen zelf een startspeler. Deze speler zet één van zijn markeerstenen als telsteen op het veld 10 van het **scorespoor** dat rondom het speelbord loopt.

Zijn linkerbuurman zet zijn telsteen op veld 11, de volgende speler op veld 12 ... enzovoort.



# Spelverloop

Het spel verloopt over drie tijdperken.

De startspeler begint, daarna verloopt het spel met de wijzers van de klok mee.

Als een speler aan de beurt komt, dobbelt hij met alle vijf dobbelstenen.

Alle dobbelstenen die een zon tonen, moet hij onmiddellijk op het zonne-spoor plaatsen.

Hij plaatst de dobbelsteen steeds op het eerstvolgende vrije veld rechts vóór de Ra-figuur.

Op ieder veld wordt steeds maar één dobbelsteen geplaatst. Als er nog onvoldoende vrije velden zijn, zet hij de overtollige dobbelstenen naast de tabel. Vervolgens mag de speler opnieuw dobbelen met een vrij te kiezen aantal van de resterende dobbelstenen.

Opnieuw moet hij die dobbelstenen die een zon tonen op het zonne-spoor plaatsen.

Aansluitend mag hij nog éénmaal met een vrij te kiezen aantal van de nu nog resterende dobbelstenen dobbelen en de dobbelstenen die een zon tonen op het zonne-spoor plaatsen.

Daarna mag hij de gedobbelde symbolen in een volgorde naar keuze inzetten.

De spelershulp geeft een overzicht.

## Farao

Voor elke dobbelsteen die het farao-symbool toont, gaat de speler met zijn steen één veld vooruit op het farao-spoor. Als de steen het veld 12 bereikt, blijft hij daar staan.

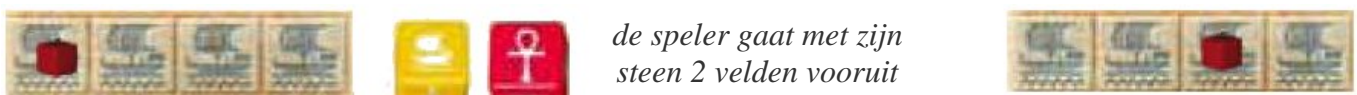
Als minstens één dobbelsteen het farao-symbool toont, mag de speler naar keuze een aantal dobbelstenen met een ankerkruis als farao-symbool inzetten om zijn steen vooruit te laten gaan.



## Nijl

Voor elke dobbelsteen die het Nijl-symbool toont, gaat de speler met zijn steen één veld vooruit op het Nijl-spoor. Als de steen het veld 12 bereikt, blijft hij daar staan.

Als minstens één dobbelsteen het Nijl-symbool toont, mag de speler naar keuze een aantal dobbelstenen met een ankerkruis als Nijl-symbool inzetten om zijn steen vooruit te laten gaan.



Voor 3 dobbelstenen met een Nijl-symbool (1 of 2 van deze dobbelstenen kunnen ook een ankerkruis tonen) mag de speler één markeersteen uit zijn voorraad als hoogwatersteen op het Nijl-spoor plaatsen.

Dobbelstenen die de speler heeft gebruikt om een hoogwatersteen in te zetten, kan hij niet meer gebruiken om zijn markeersteen op het Nijl-spoor te laten vooruitgaan !

De hoogwatersteen plaatst de speler op hetzelfde veld waarop zijn markeersteen staat.

In de loop van het spel mag hij ook meerdere hoogwaterstenen inzetten.

Als hij later in het spel zijn markeersteen op het Nijl-spoor vooruitzet, zet hij ook al zijn hoogwaterstenen mee vooruit.



## Beschaving

Als drie dobbelstenen het beschaving-symbool tonen, mag de speler 1 markeersteen op een veld van de veelkleurige beschavingsstrook plaatsen. Voor elke volgende dobbelsteen die het beschaving-symbool toont, mag hij een volgende markeersteen inzetten.

Als er minstens één dobbelsteen een beschaving-symbool toont, mag de speler naar keuze een aantal dobbelstenen met een ankerkruis als beschaving-symbool inzetten.

De speler mag de markeersteen alleen op een veld zetten dat dezelfde kleur heeft als een dobbelsteen met een beschaving-symbool. Hij mag geen veld kiezen in de kleur van een dobbelsteen met een ankerkruis. Iedere speler mag hoogstens één markeersteen op het veld van elke kleur plaatsen. Op ieder veld van de beschaving is er één plaats minder beschikbaar dan het aantal spelers.



*Het resultaat van deze dobbelsteenworp is vijfmaal beschaving. De rode speler mag echter maar één markeersteen op het gele veld plaatsen. Het blauwe veld is volledig bezet en op het paarse veld staat al een rode markeersteen. Op de kleuren van de beide dobbelstenen met het ankerkruis mag de speler geen markeersteen plaatsen. De speler gebruikt maar 3 beschavingsdobbelstenen en laat de beide dobbelstenen met het ankerkruis onbenut.*



## Monumenten

Als een dobbelsteen het monument-symbool toont, mag de speler 1 markeersteen op een veld van de veelkleurige monumentstrook plaatsen. Hij moet de markeersteen op een vrij veld naar keuze plaatsen dat dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen.

Tonen nog twee andere dobbelstenen een monument-symbool of een monument-symbool en een ankerkruis, mag de speler een tweede markeersteen op een vrij veld naar keuze plaatsen. Het veld moet in een kolom liggen waarin nog geen eigen markeersteen werd geplaatst.

Het veld moet dezelfde kleur hebben als één van de beide dobbelstenen en de dobbelsteen moet een monument-symbool tonen en geen ankerkruis !

Als de speler nog twee andere dobbelstenen heeft die eveneens voldoen aan de genoemde voorwaarden, mag hij zelfs een derde markeersteen inzetten volgens de hierboven beschreven regels.



*De rode speler zet een markeersteen op het gele veld in de eerste kolom, waarin hij al twee markeerstenen heeft. Bovendien zet hij telkens één markeersteen op het paarse veld in de derde kolom en op het groene veld in de vierde kolom. In deze beide kolommen heeft de speler nog geen markeersteen.*



### TIP

*Voor de eerste markeersteen die de speler in zijn speelbeurt in een monumentstrook inzet, heeft hij slechts één dobbelsteen met een monument-symbool nodig. Bovendien mag de speler deze markeersteen op een veld naar keuze plaatsen dat overeenstemt met de kleur van de dobbelsteen. Het is echter veel moeilijker om in een worp meer dan één markeersteen te kunnen inzetten. Voor elke volgende markeersteen heeft hij 2 andere dobbelstenen nodig en mag hij de markeersteen niet in een kolom plaatsen waarin al één van zijn markeerstenen staat.*

Een **ankerkrUIS** kan, zoals reeds eerder werd beschreven, elk van de symbolen farao, Nijl, beschaving of monument vervangen. Elk ankerkrUIS kan maar éénmaal worden gebruikt om een symbool te vervangen.

Voor telkens **2 ankerkrUISen** die de speler niet gebruikt om andere symbolen te vervangen, ontvangt hij onmiddellijk 2 zegepunten en gaat met zijn telsteen op het scorespoor vooruit.

## Ra

Als er **1 of 2 dobbelstenen** met een zonne-symbool op het **Ra-spoor** liggen, zet de speler de Ra-figuur het overeenstemmend aantal velden vooruit.



*De speler zet de Ra-figuur 2 velden vooruit.*



Tonen **3 dobbelstenen** het zonne-symbool, ontvangt de speler 3 zegepunten en de Ra-figuur gaat **niet vooruit**.

Tonen **4 of 5 dobbelstenen** het zonne-symbool, gaat de Ra-figuur **niet vooruit** en de speler mag, als hij dat wil, een **catastrofe** uitlokken.

## Catastrofes

De speler kiest één van de volgende catastrofes.

### FARAO

Alle andere spelers moeten hun markeersteen op het farao-spoor 2 velden terugplaatsen. De markeerstenen kan niet verder worden teruggeplaatst dan de 0.

### NIJL

Alle andere spelers moeten telkens één van hun hoogwaterstenen verwijderen.

Als een speler geen hoogwatersteen op het Nijl-spoor heeft, moet hij in plaats daarvan zijn markeersteen 2 velden terugzetten.

De markeersteen kan niet verder worden teruggeplaatst dan de 0.

### BESCHAVING

Alle andere spelers moeten telkens 2 eigen markeerstenen naar keuze uit de beschavingsstrook verwijderen.

Als de speler er maar één markeersteen heeft, verwijdert hij deze.

### MONUMENT

Alle andere spelers moeten telkens 2 eigen markeerstenen naar keuze uit de monumentstrook verwijderen.

Als de speler er maar één markeersteen heeft, verwijdert hij deze.

## De tijdperkwaardering

Het tijdperk eindigt als de Ra-figuur het laatste veld van het oranje-gele zonne-spoor bereikt of overschrijdt. De speler voert zijn speelbeurt nog volledig normaal uit.

Daarna volgt de tijdperkwaardering. Hierbij gaat iedere speler met zijn telsteen op het scorespoor vooruit. Op de spelhulpen bevindt zich een overzicht van de waarderingen in de vier domeinen.

PLAY		SCORE
		MOST 5 LEAST -2
		FLOODED: 1 EACH
		UNFLOOD AFTER SCORE
		0 = 5
		1/2 = 0
		3 = 5
		4 = 10
		5 = 15
		REMOVE AFTER SCORE
		1-6 (roll) = 1-6
		2 (roll) = 10
		8 (roll) = 15
		3/roll = 5
		4/roll = 10
		5/roll = 15
		2
		3

## FARAO

De speler wiens markeersteen het verst naar rechts op het spoor staat, ontvangt 5 zegepunten. De speler wiens steen het verst naar links staat, verliest 2 zegepunten. In het geval van een gelijke stand ontvangen alle betreffende spelers 5 zegepunten of verliezen 2 zegepunten. Als alle speler in een gelijke stand zijn betrokken, wordt dit domein niet gewaardeerd.

Aansluitend zetten alle spelers die 5 zegepunten hebben ontvangen, hun markeersteen op het farao-spoor 2 velden terug. Alle spelers die 2 zegepunten hebben verloren, zetten hun markeersteen 1 veld vooruit op het farao-spoor.

## NIJL

Alle spelers die één of meerdere hoogwaterstenen op het Nijl-spoor hebben, ontvangen zoveel zegepunten als op het veld wordt aangegeven waarop hun markeerstenen staan.

Vervolgens nemen ze alle hoogwaterstenen terug en laten hun markeersteen nog alleen op dit veld staan.

Spelers die enkel hun markeersteen op het Nijl-spoor hebben, ontvangen geen punten.

## BESCHAVING

De spelers ontvangen zegepunten in overeenstemming met het aantal van hun markeerstenen in dit domein:

<b>0 stenen</b>	<b>1 steen</b>	<b>2 stenen</b>	<b>3 stenen</b>	<b>4 stenen</b>	<b>5 stenen</b>
-5 punten	0 punten	0 punten	5 punten	10 punten	15 punten

Aansluitend nemen alle spelers hun markeerstenen uit dit bereik terug.

## MONUMENT

De monumenten worden pas na het derde tijdperk gewaardeerd.

De spelers ontvangen zegepunten in overeenstemming met het aantal verschillende kolommen waarin ze minstens één markeersteen hebben:

<b>0 kolommen</b>	<b>1 kolom</b>	<b>2 kolommen</b>	<b>...</b>	<b>6 kolommen</b>	<b>7 kolommen</b>	<b>8 kolommen</b>
0 punten	1 punt	2 punten	...	6 punten	10 punten	15 punten

Bovendien ontvangen de spelers bonuspunten voor elke kolom waarin ze minstens 3 markeerstenen hebben:

<b>3 stenen</b>	<b>4 stenen</b>	<b>5 stenen</b>
5 punten	10 punten	15 punten

Na de tijdperkwaardering wordt de Ra-figuur terug op het startveld geplaatst. De speler die het tijdperk heeft beëindigd, geeft de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman verder. Deze speler begint het nieuwe tijdperk.

## AANDACHT

*Na de tijdperkwaardering blijven alle markeerstenen op het speelbord, met uitzondering van de hoogwaterstenen en alle markeerstenen in het beschavingsdomein. Iedere speler heeft een onbegrensde voorraad markeerstenen.*

## Einde van het spel

Het spel eindigt na de waardering van het derde tijdperk.

De speler met de meeste punten wint het spel.



© vertaling: Herman BELLEKENS  
herman.bellekens@skynet.be  
17 september 2010