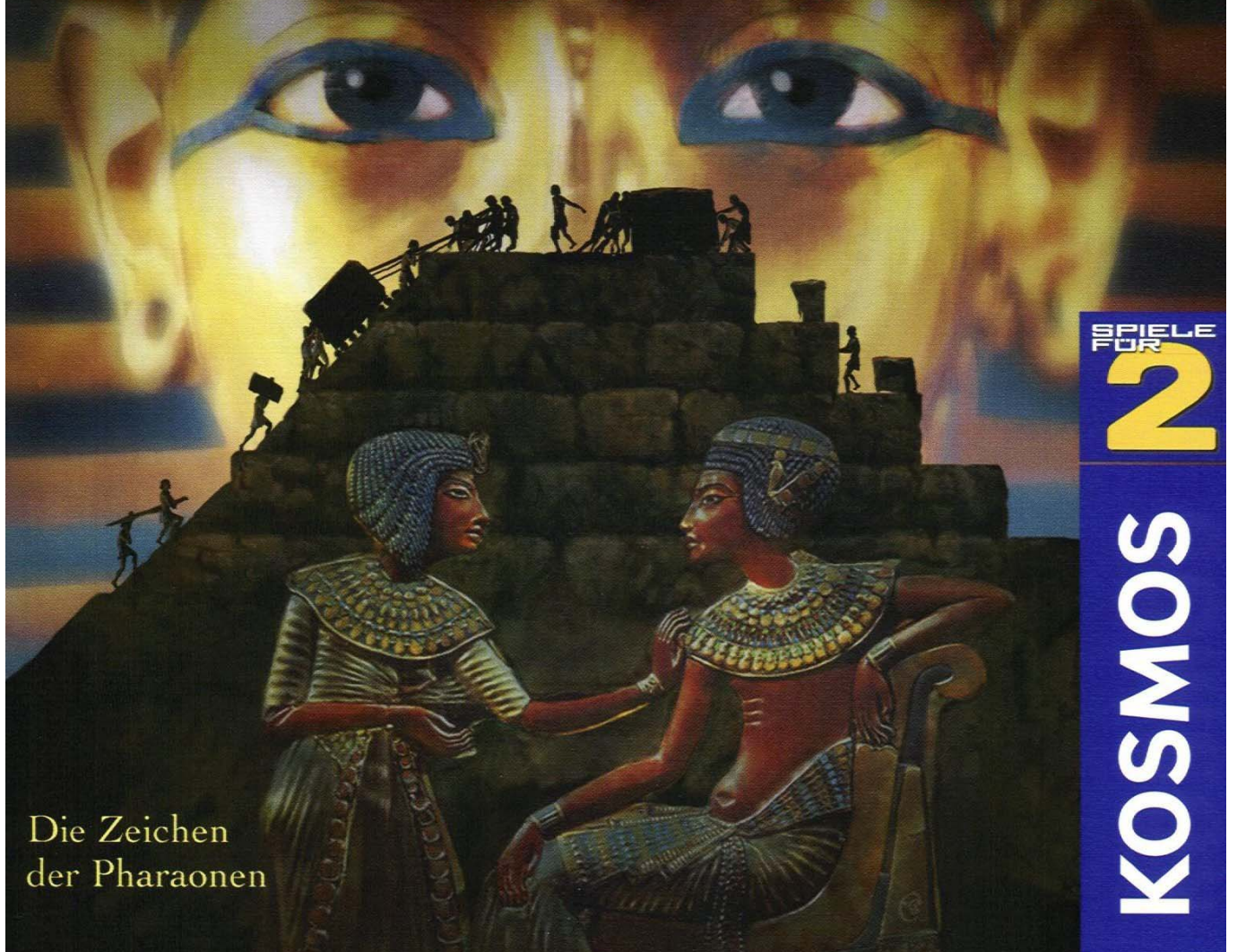


Manfred Grabmeier

SAKKARA



Die Zeichen
der Pharaonen

SPIELE
FÜR
2

KOSMOS

Sakkara

Kosmos, 2007

Auteur: Manfred GRABMEIER

Grafiek: C. Stephan, M. Suzuki und M. Hoffmann

voor 2 bouwmeesters vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Spelidee

In het Egyptische Sakkara worden de eerste trappenpiramides opgericht; de eerste voorlopers van de hedendaagse, gekende grote piramiden. Zulk een piramide, bestaande uit slechts drie trappen, moet tijdens het spel gebouwd worden. Daarvoor sturen de spelers hun arbeiders uit om de benodigde delen bijeen te brengen. Omdat beiden op zoek zijn naar hetzelfde materiaal, komen zij herhaaldelijk in elkaars vaarwater terecht.

Doel van het spel

Winnaar is hij die als eerste op zijn piramide de begeerde spits plaatst.

Het spelmateriaal

- ➡ 1 speelbord
- ➡ 75 hiërogliefenkaartjes
- ➡ 4 arbeidersfiguren
- ➡ 2 kaartenhouders (van de beide zijden van de plastieken houder in de doos afhalen)

Zo kunnen de kaartjes gelegd worden:



Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd, zodat de spelers tegenover elkaar zitten aan de zijde met de toverspreuken (zie afbeelding).
- Alle hiërogliefenkaartjes worden gemixt en op het speelbord gelegd met de afbeeldingen zichtbaar. De kaartjes worden willekeurig verdeeld.
- Op elk veld komt in eerste instantie een kaartje. Op enkele willekeurige velden wordt daarna nog een tweede kaartje gelegd, tot alle kaartjes verdeeld zijn. Bij het begin mag geen enkele stapel hoger zijn dan 2 kaartjes.
- De kaartjes kunnen willekeurig verdeeld worden, maar minstens 2 scheepskaartjes moeten zichtbaar liggen.
- Iedere speler krijgt een kaartenhouder en de 2 arbeidersfiguren van een kleur.
- De oudste speler wordt de startspeler en begint.

Vervolg van de voorbereiding:

in de eerste plaats worden de arbeiders ingezet.

- De startspeler zet een arbeider op een willekeurig veld van het speelbord, neemt het bovenste kaartje van dit veld en plaatst het in zijn kaarthouder.
- De medespeler zet zijn eerste arbeider op een ander willekeurig veld en doet hetzelfde.
- Vervolgens zet de startspeler ook zijn tweede arbeider op een vrij veld en neemt nogmaals het bovenste kaartje van dit veld.
- Tot slot zet de medespeler zijn tweede arbeider op een willekeurig, vrij veld en neemt het kaartje.
- Nadat elke speler twee arbeiders ingezet heeft en twee kaartjes in zijn kaartenhouder heeft staan, begint de startspeler het eigenlijke spel.

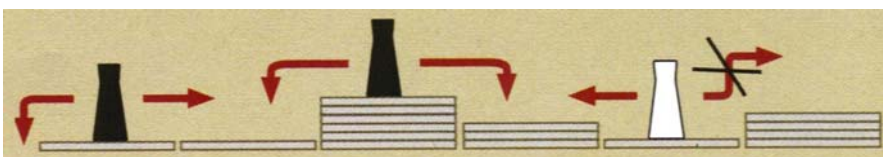
Overzicht van het spelgebeuren

- ⇒ De te bouwen piramide bestaat uit drie trappen. Vooreerst worden negen blauwe kaartjes voor de onderste trap gebruikt, daarop komen vier rode kaartjes voor de tweede trap en tenslotte een gouden kaartje op de derde trap. Welke kaartjes juist gebruikt worden, kunnen de spelers op de afbeeldingen telkens aan de rechterzijde van het speelbord zien. Met zijn arbeiders zamelt men de vereiste kaartjes in.
- ⇒ Voordat echter met de bouw kan worden begonnen, heeft men de kaartjes met de groene achtergrond nodig: een schip en per bouwtrap één tot drie graankaartjes.
- ⇒ Alle grijze kaartjes en ook de blauwe trap zijn bijzondere kaartjes (gesymboliseerd door een kleine pluim), die voor bepaalde acties ingezet kunnen worden (zie pagina 7 "De bijzondere kaarten").
- ⇒ Door de combinatie van kaartjes kan een speler toverspreuken maken, die hem helpen bij de aanschaf van bijkomende kaartjes of de medespeler hinderen bij het bouwen. Telkens zijn er drie bijzondere kaartjes nodig (zie het overzicht aan de onderste rand van het speelbord en op pagina 7 "De toverspreuken").

Onderdelen van een speelbeurt

De beweging van een arbeider

- Wie aan de beurt is, **moet één** van zijn arbeiders horizontaal of verticaal **één** veld verder zetten. Wanneer zich op dit veld één of meerdere kaartjes bevinden, moet hij het bovenste kaartje nemen en in zijn kaartenhouder zetten.
- Een arbeider mag niet op een veld gezet worden waarop reeds een andere arbeider (vreemd of eigen) staat.
- Een arbeider mag slechts op een kaartenstapel gezet worden wanneer deze **hoogstens twee kaartjes hoger** is dan het veld, respectievelijk de stapel, waarop de arbeider zich bij het begin van de zet bevindt. Naar onder kunnen willekeurige hoogteverschillen overwonnen worden.



In het voorbeeld mag Wit niet op de rechtse stapel zetten omdat deze drie kaartjes hoger is.

Het inzetten van kaartjes

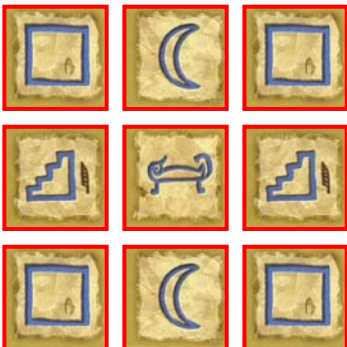
- Een speler mag tijdens zijn speelbeurt, voor of na zijn beweging **een willekeurig aantal** kaartjes inzetten.
- Buiten de kaartjes die de speler voor de bouw van zijn piramide neerlegt, mag hij een willekeurig aantal bijzondere kaartjes of kaartjes voor toverspreuken inzetten (zie hiervoor pagina 7).
- Het is uitdrukkelijk geoorloofd kaartjes in dezelfde beurt waarin ze genomen werden, in te zetten.
- Aan het einde van zijn speelbeurt mag een speler **niet meer dan 10** kaartjes in zijn kaartenhouder bewaren. Overtollige kaartjes moet hij afleggen. Welke dat zijn, beslist hij zelf.

De bouw van de piramide

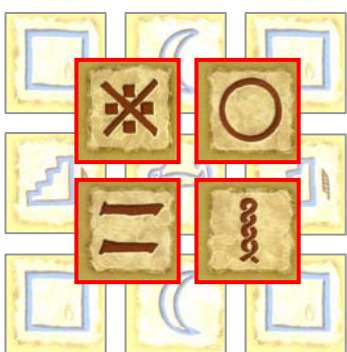
- Iedere speler verzamelt met zijn arbeiders hiërogliefenkaartjes, om hiermee zijn piramide te bouwen.
- Opdat de speler aan de bouw van zijn piramide kan beginnen, moet hij in de eerste plaats **een** scheeps- en **een** graankaartje (groene achtergrond) voor zich neerleggen.



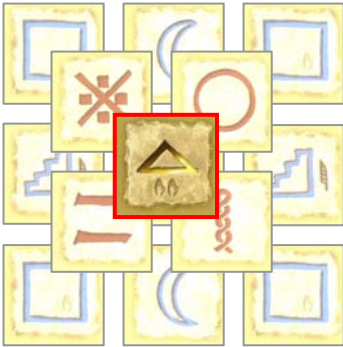
- Daarna mag met de bouw van de onderste trap, dat zijn de hier afgebeelde negen blauwe kaartjes, begonnen worden. Dat kan beslist nog in dezelfde beurt gebeuren.



- Voor de tweede trap zijn een **tweede** graankaartje en de hier afgebeelde vier rode kaartjes nodig.

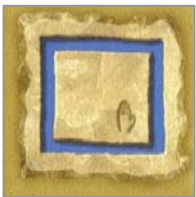


- Voor de derde trap is een **derde** graankaartje nodig, voordat de gouden spits van de piramide erop gezet kan worden.



Verdere bouwregels:

- Elke trap van de piramide moet klaar zijn, voordat in de volgende beurt met de volgende trap mag begonnen worden. In zijn speelbeurt mag een speler dus steeds slechts aan **één** trap van zijn piramide bouwen.
- Ook het graankaartje, telkens nodig voor de volgende trap, mag pas in de volgende beurt neergelegd worden, nadat een speler een trap afgemaakt heeft.
- Voor elk van de vier blauwe, gehouwen stenen moet men **een** bijzonder kaartje "helpende hand" inzetten.



- Voor het opzetten van de spits van de piramide moet men **twee** kaartjes "helpende hand" inzetten.



- Wanneer het scheeps- of een graankaartje van een speler door een toverspreuk vernietigd wordt, mag deze pas dan aan zijn piramide verder bouwen, wanneer hij weer de voor de actuele bouwphase benodigde kaartjes neergelegd heeft.

Het afleggen van ingezette kaartjes

- Ingezette bijzondere kaartjes, voor toverspreuken gebruikte kaartjes of overtollige kaartjes uit de kaartenhouder, worden als stapel terug op het speelbord gelegd.
- De kaartjes moeten in de volgorde waarin ze ingezet werden op de stapel gelegd worden. Het eerst ingezette kaartje komt onderaan te liggen, de volgende daarop.
- Wanneer een speler een toverspreuk doorgevoerd heeft, mag hij de volgorde van de drie daarvoor gebruikte kaartjes zelf bepalen.
- De **medespeler beslist** daarop op welk veld van het speelbord de stapel gelegd wordt.

Daarbij geldt:

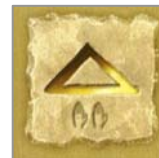
1. Het veld mag niet horizontaal of verticaal aan een **eigen** arbeider grenzen.
2. Het veld moet **leeg** zijn. Enkel wanneer er geen leeg veld is, mag de stapel op een veld met de minste kaartjes gelegd worden. Indien er daar meerdere van zijn, mag de speler eentje uitkiezen.
3. Er mogen **niet meer dan 9** kaartjes ineens als stapel afgelegd worden. Wanneer meer kaartjes moeten afgelegd worden, worden de overtollige kaartjes als een volgende stapel op het speelbord gelegd.
4. **Vanaf 6 kaartjes** mag de medespeler de stapel verdelen, waarbij iedere stapel minstens 3 kaartjes moet tellen.

Voorbeeld van een speelbeurt

(zie hiervoor pagina 7 "De bijzondere kaarten" en "De toverspreuken):

Een speler zet een arbeider op een naburige stapel kaartjes en zet daarbij een **trap** in, omdat de stapel drie kaartjes hoger is dan het veld van de arbeider. Na de beweging bouwt hij met **piramidespits**, **kruis** en **vlecht** de toverspreuk "vuurstorm" en neemt daardoor aansluitend zes kaartjes.

Daarvan neemt hij de beide kaartjes **dubbele streep** en **cirkel** en bouwt samen met een kaartje **maan** van zijn kaartenhouder de toverspreuk "schipbreuk" om het **schip** van zijn medespeler te vernietigen. De speler legt de trap naast het speelbord af. Daarop legt hij de piramidespits, kruis en vlecht en daarop maan, dubbele streep en cirkel. Als laatste wordt nog het verwoeste scheepskaartje open op de stapel gelegd. Deze stapel van acht kaartjes legt de medespeler nu op een leeg veld van het speelbord. Dit mag echter noch horizontaal of verticaal aan zijn arbeiders grenzen.



Einde van het spel

De speler die als eerste zijn piramide vervolledigt, wint.



De bijzondere kaarten



Trap

Dit kaartje heb je tweemaal nodig voor de bouw van de eerste trap. Als alternatief kan een arbeider door de inzet van een trap een willekeurig groot hoogteverschil tussen twee naburige velden overbruggen.



Helpende hand

Dit kaartje is nodig voor de bouw van de eerste en de derde trap. Voor elke gehouwen steen die een speler in zijn piramide wil leggen, moet hij tegelijkertijd een kaartje "helpende hand" inzetten. Voor de piramidespits zijn zelfs twee van deze kaartjes nodig.



Slang

De speler mag van zijn medespeler een kaartje roven. De medespeler moet daarvoor zijn kaartenhouder omdraaien en de speler mag daarvan een kaartje naar keuze nemen. Vervolgens draait de bestolen speler zijn kaartenhouder weer om.



Paard

Nadat een speler zijn arbeider verplaatst heeft, mag hij met dezelfde arbeider één of twee velden in dezelfde richting verder zetten. De kaartjes, waarop hij daarbij zet, mag de speler nemen. Daardoor kan hij in deze beweging tot drie kaartjes bekomen.



Vogel

Voor of nadat een speler zijn arbeider heeft bewogen, mag hij een arbeider naar keuze naar een veld van zijn keuze verplaatsen en het daar liggende kaartje nemen. Daardoor krijgt de speler in deze beurt twee kaartjes.



Os

De speler mag één of meerdere kaartjes van een stapel die zich voor één van zijn arbeiders bevindt, naar een naburig veld verschuiven. Daarbij mogen geen kaartjes "omhoog geschoven" worden.

In het voorbeeld mag Wit dus 1 tot maximaal 4 kaartjes verschuiven.

De toverspreuken



Vuurstorm

De speler mag, vertrekkende van één van zijn arbeiders, in horizontale of verticale richting alle openliggende kaartjes nemen. Daardoor kan hij tot zes kaartjes verkrijgen.



Wervelwind

De speler mag, vertrekkende van één van zijn arbeiders alle openliggende kaartjes nemen die op de velden rond deze arbeider liggen. Daardoor kan hij tot acht kaartjes verkrijgen.



Droogte

De speler mag een uitgestald graankaartje van de medespeler verwijderen. Het kaartje wordt met de toverspreuk (en eventueel verdere uitgespeelde kaartjes) op een leeg veld op het bord gelegd. Het graankaartje moet daarbij helemaal bovenaan gelegd worden. Als in dezelfde speelbeurt ook een scheepskaartje werd afgelegd, wordt het graankaartje in de stapel op de tweede plaats gelegd.



Schipbreuk

De speler mag een uitgestald scheepskaartje van de medespeler verwijderen. Het kaartje wordt samen met de toverspreuk (en eventueel verdere uitgespeelde kaartjes) op een leeg veld op het bord gelegd. Het scheepskaartje moet daarbij helemaal bovenaan gelegd worden.

Auteur

Manfred Grabmeier, geboren in 1971, leeft met zijn vrouw en twee kinderen, "die mij goed in beweging houden", aan het Chiemmeer in Oberbayern. De baas over een bakkerij ontwikkelt spelen sinds zijn kindertijd. Na zijn kinderspel "Schlaue Farben-Schlange" verschijnt met "Sakkara", het lievelingsspel van zijn vrouw, nu ook een zijn tweede spel bij Kosmos Verlag.

5 april 2007