

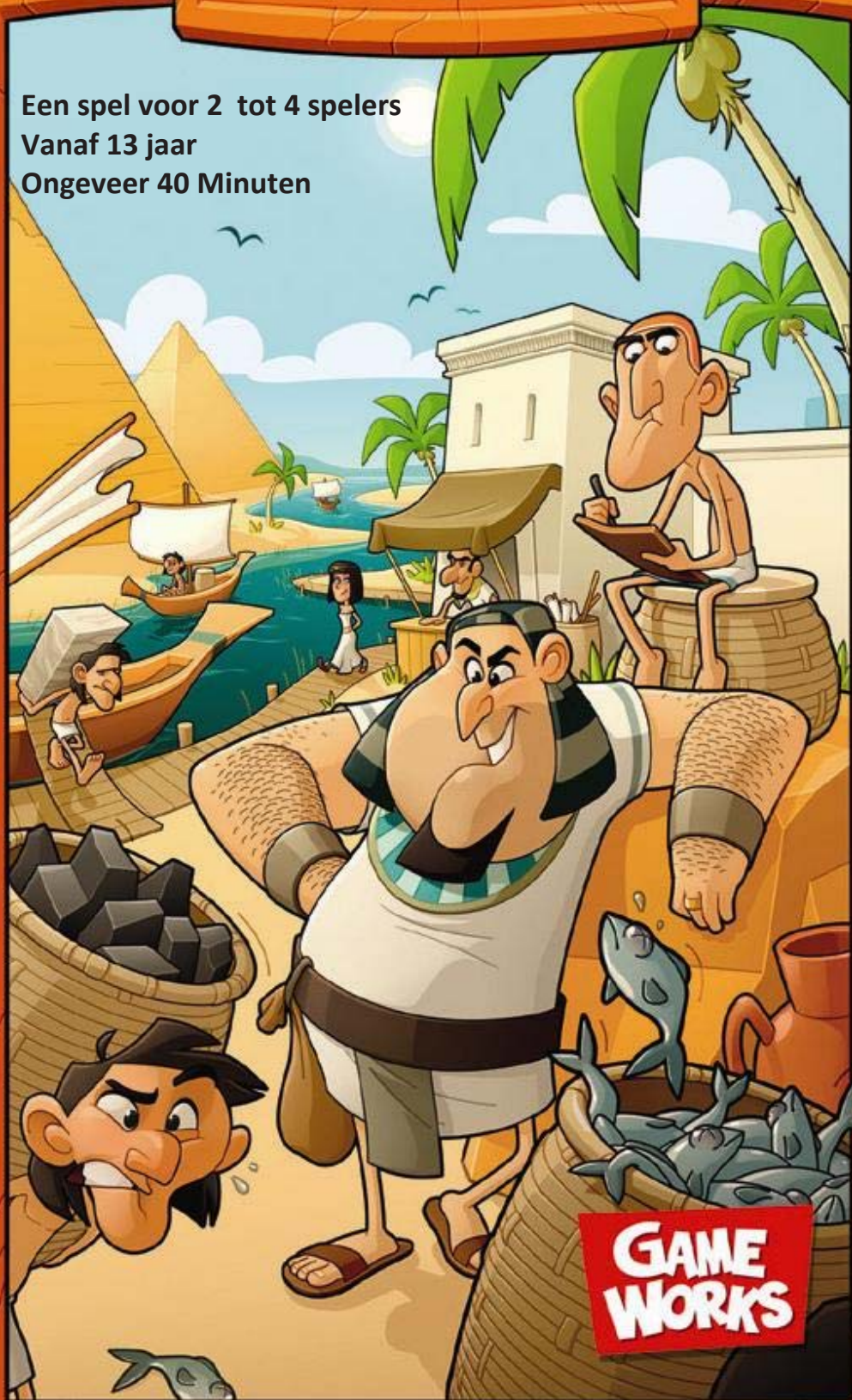
# SOBEK

Bruno Cathala

Een spel voor 2 tot 4 spelers

Vanaf 13 jaar

Ongeveer 40 Minuten



**GAME  
WORKS**

# INLEIDING EN DOEL VAN HET SPEL

De bouw van de tempel voor Sobek is volop aan de gang. Rond de bouwwerf ontstaat heel wat bedrijvigheid: Er ontstaat een nieuwe markt, de Feluccas voeren constant nieuwe goederen aan over de Nijl. Er heerst een felle concurrentie tussen de handelaars en sommige gaan een beetje corruptie niet uit de weg in het streven naar roem en rijkdom. Eigenlijk vooral rijkdom ...

Jij bent zelf ook een lokale handelaar en probeert je concurrenten te overtreffen...

Je hebt 3 rondes om meer geld te verzamelen dan je rivalen, maar probeer niet te corrupt te worden!

## SPELMATERIAAL

### 1 Spelbord



### 4 Scorestenen



### 12 Gebeurtenis Fiches



### Achterzijde



### 4 Corruptie tegels



### 54 goederen kaarten

6x Ivoor



7x Ebbenhout



7x Marmer



9x Rund



10x Vis



10x Tarwe



### 5x Amulet



### Achterzijde



9 goederen kaarten hebben een andere achterzijde. Deze vormen de starthand voor elke ronde.



### 9 Personagekaarten



### Achterzijde



# DE KAARTEN IN DETAIL

## Goederenkaart details:

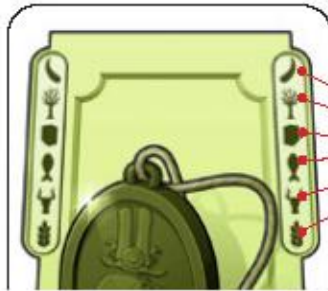
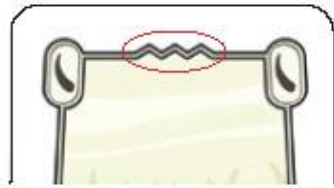


Handelswaarde van de kaart

Goederenicoon

Herinnering Handelswaarde

Van elk soort goederen kaart zijn er 2 types: kaarten met marktwaarde en kaarten zonder marktwaarde. De ivoorkaart hieronder heeft geen marktwaarde. De 3 pieken in de omkadering geven aan dat de marktwaarde van kaarten van deze soort 3 scarabeeën is.



Amuletten gelden als Jokers, daarom hebben ze alle goederenicoontjes afgebeeld.

## Personagekaart details:

Elke personagekaart hoort ook bij één goederen soort. Behalve de omkaderingskleur, wordt dit ook nog aangegeven door de goederenicoon (in dit geval Ivoor).



Elk personage heeft een specifieke eigenschap, een gedetailleerde beschrijving van de eigenschappen vind je op de laatste bladzijde.

De eigenschap wordt aangegeven op de papyrusrol onderaan de kaart.

Tijdens een spelronde kan de personagekaart gespeeld worden als goederenkaart of omwille van de eigenschap, maar nooit voor allebei.

Een personagekaart heeft geen marktwaarde.

## SPELVOORBEREIDING

**1** Leg het spelbord in het midden van de tafel.

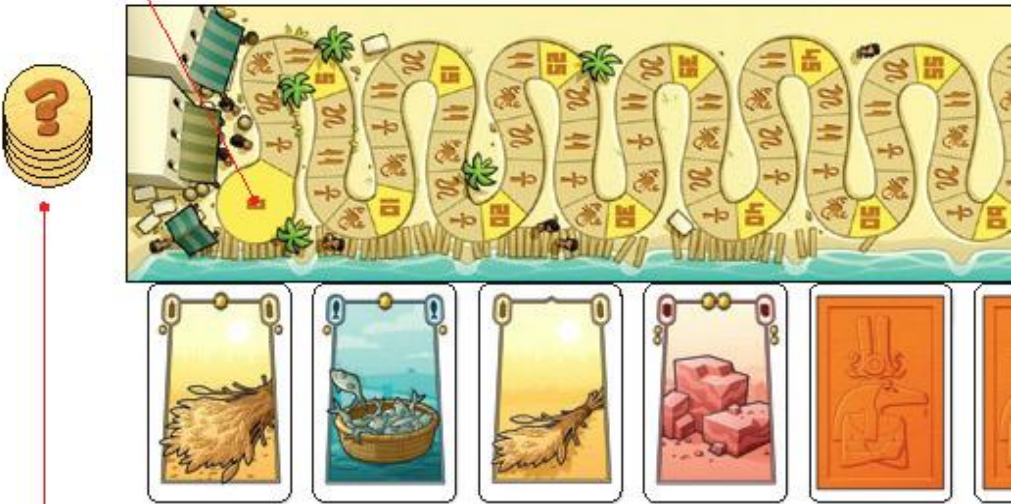
**2** Spelers kiezen een spelerskleur, en plaatsen hun overeenkomstige scoresteen op het startveld van het scorespoor...



**3** ...en leggen hun corruptietegel met het zegel in hun kleur voor zich neer.



Spelbord



**7** Schud de 12 gebeurtenisfiches gedekt. Neem 5 van de fiches en leg deze als stapel naast het spelbord. De overige fiches worden deze ronde niet gebruikt en gaan terug in de doos.

**Bepaal wie de eerste spelronde begint.  
Je bent nu klaar om te spelen.**

## Spelverloop

In je spelbeurt, kies je precies 1 van de 3 beschikbare acties (zie rechts).

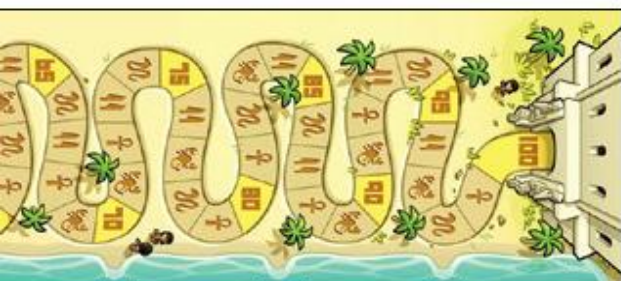
Daarna eindigt je spelbeurt en mag de speler links van je kiezen welke van de 3 acties hij wil uitvoeren, dan is de volgende speler aan de beurt, enz.

**4** Schud de kaarten met groene achterzijde en geef elke speler 2 kaarten. Deze vormen de starthand.

De overige groene kaarten worden deze ronde niet meer gebruikt, en gaan terug in de doos.



**5** Schud de goederenkaarten en personagekaarten gedekt, en leg ze als trekstapel naast het spelbord. Opmerking: Verwijder de eerste 9 kaarten van de trekstapel bij een 2speler spel. Deze 9 kaarten worden deze ronde niet meer gebruikt en in de doos gelegd.



Aflegstapel

**6** Vul de 9 plaatsen naast de Nijl (aanlegplaatsen), volgens deze regels:

1. Begin met de plaats naast de tempel.
2. Goederenkaarten (Beige achterzijde) worden open neergelegd.
3. Personagekaarten (Oranje achterzijde) worden gedekt neergelegd.

De 3 mogelijke acties zijn:

Kaart nemen

Personage spelen

OF

Set afleggen

## EEN KAART NEMEN

- Als je een kaart neemt, moet je een van de 4 beschikbare kaarten op hand nemen.
- Beschikbaar wil zeggen, 1 van de 4 eerste kaarten dichtst bij het "0" veld. Voorbeeld:



- Opmerking: De keuze is meer beperkt als er minder dan 4 kaarten overblijven:



In dit voorbeeld zijn er slechts 2 kaarten beschikbaar

## CORRUPTIE

- De eerste beschikbare kaart nemen heeft geen gevolgen, aangezien de volgorde van aankomst van de Feluccas wordt gerespecteerd. Maar, als je een andere kaart neemt hangt daar wat aan vast ... corruptie!
- De corruptie regel is eenvoudig, alle kaarten die je overslaat, komen onder je corruptie tegel terecht.



De corruptie regel geldt voor elk type kaart (goederen en personages)

## EEN PERSONAGE SPELEN

- Speel precies 1 personage. Een personage wordt open op de aflegstapel gespeeld (naast de trekstapel), en de eigenschap van het personage wordt uitgevoerd.
- Een gedetailleerde beschrijving van de eigenschappen van de personages vind je op de laatste bladzijde.

## EEN SET AFLEGEN

- Een set is een groep goederenkaarten van dezelfde soort.



- Om een set te spelen, moet je minstens 3 goederenkaarten open voor je neerleggen. (Meer is natuurlijk ook toegestaan)



### Opmerkingen:

- Een set kan 1 of meer amuletten bevatten (Joker).
- Elk personage, gekoppeld aan een bepaald type van goederen, kan in een set van die goederen worden gespeeld.

*Opmerking: Als een personage gespeeld wordt als deel van een set, wordt de eigenschap van het personage **niet** uitgevoerd!*

- Het is toegestaan kaarten toe te voegen aan een al gespeelde set (om zo meer punten te scoren), maar de regels blijven van toepassing: Je moet minstens 3 nieuwe kaarten toevoegen.



## GEBEURTENISFICHES

Zolang er nog gebeurtenis fiches beschikbaar zijn, zorgt het afleggen van een set voor een gebeurtenis.

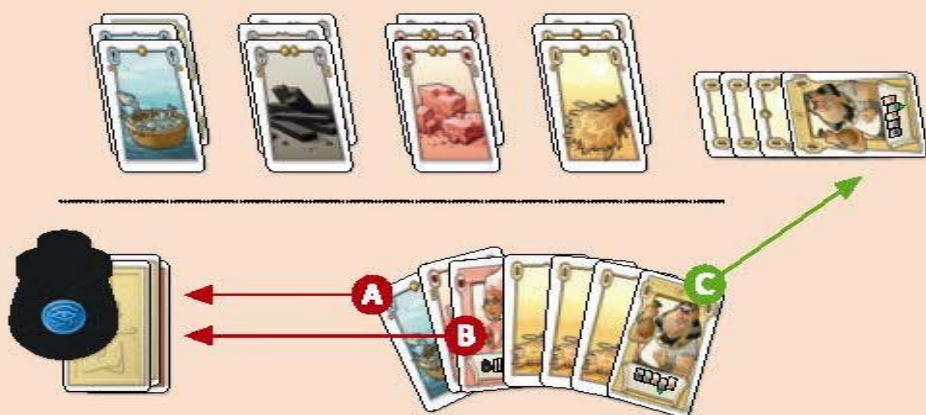
- Als je een set aflegt, neem alle nog beschikbare gebeurtenis fiches en kies er 1, voer het effect onmiddellijk uit. Leg daarna het fiche opzij.
- Om ervoor te zorgen dat een andere speler geen voordeel haalt uit een gebeurtenis fiche, kan je een fiche kiezen waarvan het effect niet kan worden uitgevoerd, of geen effect op jezelf heeft. Leg het fiche opzij.
- Alle gebeurtenis fiches worden gedetailleerd beschreven op de laatste bladzijde.

## GOEDEREN LEVEREN

- Als de speler de laatste kaart langs de Nijl neemt, legt hij een nieuwe reeks kaarten klaar voor de volgende speler: Hij trekt 9 kaarten van de trekstapel en legt deze neer volgens de regels (zie spelvoorbereiding).
- Er zullen tijdens een spelronde 6 leveringen plaatsvinden van goederen en personages (5 bij een 2speler spel).

## EINDE VAN DE RONDE

- Van zodra een speler de laatste kaart van de laatste levering neemt, eindigt de ronde **onmiddellijk**.
- Spelers die nog sets van 3 of meer op hand hebben, mogen deze nog afleggen, maar ze moeten deze sets horizontaal plaatsen (Deze leveren minder punten op).
- Opmerking: Kaarten kunnen in deze fase dus niet meer worden toegevoegd aan al afgelegde sets. Kaarten die je op hand hebt, en niet meer kan afleggen, worden bij je corruptie stapel gelegd.



De ronde is afgelopen en je hebt nog 7 kaarten op hand.

- A** De vis kaart wordt op de corruptiestapel gelegd, omdat dit een enkele kaart is.
- B** De marmerkaarten ook, aangezien je er maar 2 van hebt. De personagekaart kan je niet meer spelen, omdat de ronde reeds voorbij is.
- C** De 3 Tarwe kaarten en het Tarwe personage mogen niet bij de al op tafel afgelegde tarwe set worden gelegd, maar aangezien je minstens 3 kaarten kan afleggen, mag je deze wel als nieuwe set neerleggen, **horizontaal** om aan te geven dat deze set niet tijdens de ronde is gespeeld).

De punten voor de ronde worden geteld.



## PUNTE TELLING

Elke set wordt afzonderlijk geteld. Punten worden als volgt berekend:

**Aantal scarabeeën x aantal kaarten**

Bij horizontale sets worden de scarabeeën opgeteld i.p.v. vermenigvuldigd.

De som van de punten van je sets wordt bijgeteld op het scorespoor.



In dit voorbeeld score je 23 punten

## CORRUPTIE KOST

Nu is het tijd om schulden te vereffenen: Elke speler telt het aantal kaarten onder zijn corruptie tegel.

De speler met de meeste kaarten gaat enkele punten verliezen:

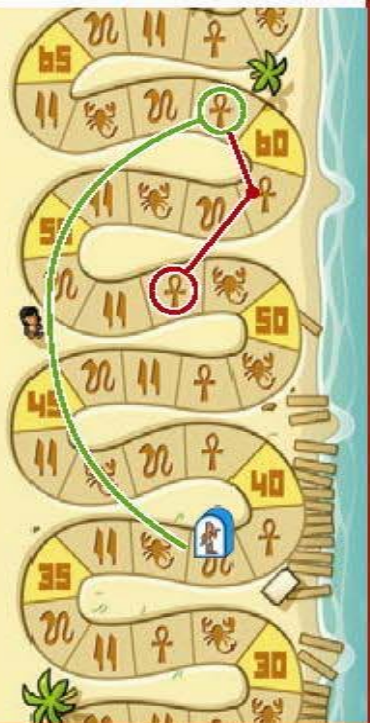
- voor elke 10 punten die je **de laatste ronde** hebt gescoord, wordt je score steen teruggezet naar het vorige veld met hetzelfde symbool als waarop je score steen zich nu bevindt.

Je speelt met blauw. Je had 38 punten voor de laatste ronde en je hebt de meeste corruptiekaarten.

Je sets leveren 23 punten op, dus je score is nu 61.

Omdat je 2 keer 10 punten hebt gescoord (de overige 3 van de 23 wordt genegeerd), wordt je score steen 2 Ankh symbolen terug geplaatst en eindigt met 52 punten.

Je corruptie heeft je 9 van de 23 punten gekost, niet te dikwijls voor herhaling vatbaar!



## NIEUWE RONDE

- Voor een nieuwe ronde worden alle fiches en kaarten terug gebruikt (ook die onder de corruptie tegel).
- De voorbereiding is net zoals bij aanvang van het spel.
- Van zodra alles klaar is om de volgende ronde te beginnen, bepaalt de speler met de laagste score wie er startspeler wordt. Hij mag ook voor zichzelf kiezen.

## EINDE VAN HET SPEL

- Het spel eindigt na de puntentelling van de 3de ronde. De speler met de meeste punten wint het spel.
- Bij een gelijkspel, is het een gedeelde overwinning.
- Het spel eindigt vroeger als een speler meer dan 100 punten scoort na ronde 2 (na de berekening van corruptiekost).

## OPMERKINGEN

- Bij een gelijk aantal corruptiekaarten, tel je het aantal scarabeeën. De speler met het hoogste aantal wordt als meest corrupt beschouwd. Is het dan nog gelijk, zijn alle betrokken spelers even corrupt.
- Het is toegestaan een personage te spelen van wie de uitwerking op het moment van uitspelen geen effect heeft, bijvoorbeeld, om een kaart minder op hand te hebben aan het einde van de ronde of een beurt over te slaan zonder een kaart te nemen, als er geen interessante kaarten beschikbaar zijn.
- Vergeet niet dat een personage kan worden gebruikt voor zijn eigenschap of als deel van een set, maar niet voor beide!!
- Van zodra een speler de laatste kaart van de laatste levering neemt, eindigt de ronde **onmiddellijk**. Dit is dikwijls een goede manier om je tegenspelers, als ze nog veel kaarten op hand hebben, nog wat extra corruptiepunten aan te smeren.
- Als een speler meer dan 100 punten heeft, gebruik je veld 0 als 100 en zo verder (1=101, 2=102, ...)

## DE PERSONAGES



**Koningin Sobek Neferou:** Trek 3 kaarten.

Als koningin Sobek wordt gespeeld tijdens een ronde, zal de laatste levering slechts bestaan uit 6 kaarten.



**Hoge Priester(es):** Leg alle kaarten van 1 type uit **jouw** corruptiestapel op de aflegstapel.

Personages van het overeenkomstige type mogen ook worden afgelegd, Amuletten niet.



**Dief:** Steel een kaart uit de hand van een tegenspeler naar keuze.

De kaart wordt willekeurig getrokken, maar met de achterzijdes zichtbaar, zodat je de kleuren kan zien.



**Schrijver:** Je tegenspelers moeten hun handkaarten terugbrengen tot 6.

De kaarten die ze teveel op hand hebben gaan naar hun persoonlijke corruptiestapel.



**Vizier:** Neem een kaart op hand van een van de corruptiestapels van je tegenspelers.

Je mag hiervoor de volledige corruptiestapel doorzoeken.



**Courtisane:** Voeg 1 of 2 kaarten uit je hand toe aan een reeds afgelegde set.

De kaarten moeten van dezelfde soort zijn als de set.



**Handelaar:** Neem een willekeurige kaart uit de nog beschikbare kaarten **zonder kaarten toe te voegen aan je corruptiestapel of daarvoor liggende kaarten af te leggen.**

## GEBEURTENIS FICHES

4x



**Gilde:** Verplaats je score steen naar het volgende veld met hetzelfde symbool, en plaats een tegenspeler zijn scoresteen op dezelfde manier achteruit.

2x



**Vloed:** Je mag onmiddellijk nog een spelbeurt uitvoeren.

2x



**Vloek:** Om te "schenken" aan een tegenspeler. Deze telt als 2 extra corruptiekaarten aan het einde van de ronde. Het fiche wordt niet weggelegd, maar bij je tegenstander zijn corruptiestapel tot het einde van de ronde.

2x



**Voorspoed:** Leg dit fiche bij een **reeds voor je afgelegde** set tarwe, vis of rund. De waarde van de set wordt verhoogd met 2 scarabeeën.

1x



**Balseming:** Neem **alle** kaarten van je corruptiestapel mee op hand.

1x



**Bedrog:** Maak het aantal kaarten in je corruptie stapel bekend, en scoor het overeenkomstig aantal punten. Leg vervolgens de kaarten terug onder je corruptie tegel.



# SOBEK

A game by  
**Bruno Cathala**

Illustrations  
**Mathieu Beaulieu**  
([www.mathieu-beaulieu.blogspot.com](http://www.mathieu-beaulieu.blogspot.com))

Photolitho and layout  
**Samuel Rouge**

**GameWorks Sàrl**  
Rue du Collège 14  
1800 Vevey - Suisse



All our games on:

[www.gameworks.ch](http://www.gameworks.ch)

Vertaling: Christophe Mannaert  
[Christophe.Mannaert@telenet.be](mailto:Christophe.Mannaert@telenet.be)