

An den Ufern des Nils
Abacus Spiele, 1994
KUHNS Hanno & KUHNS Wilfried
02 - 05 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Inleiding

An den Ufern des Nils is een spannende spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar dat zich afspeelt in het oude Egypte.

Het 'Dal der Koningen' was zowel een zegen als een vloek voor zijn bewoners. De bodem was zeer vruchtbaar en zelfs periodes van grote droogte konden nauwelijks schade aanrichten. Ironisch genoeg kwam het grootste gevaar in dit woestijngebied van het water, als de Nijl weer eens uit haar oevers trad.

Het spel draait nu juist om het eeuwige gevecht met de natuur. De spelers moeten het spel van ebbe en vloed goed onder de knie krijgen terwijl ze zaaïen of oogsten. Elke speler probeert om op het juiste tijdstip de geoogste gewassen naar de markt te brengen om ze daar aan de man te brengen.

De speler die alle onaangenaamheden en tegenspoed overwint, heeft een goede kans om het spel te winnen.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 30 woestijnkaarten ;
- 45 waterkaarten ;
- 75 vruchtmarkers in 5 kleuren
(van elk kleur : 5x vlas, 4x graan, 3x druiven, 2x ajuin, 1x aubergine) ;
- 5 overzichtskaarten van het rondenvloer ;
- 5 speelfiguren ;
- 3 afdekstroken indien er minder dan 5 spelers deelnemen ;
- 1 obelisk ;
- 1 aanduidsteen voor het getijde : ebbe of vloed ;
- 1 houten zuil die de startspeler aanduidt.

Doel van het spel

De spelers proberen op de voortdurend door ebbe en vloed gewijzigde en geteisterde landbouwvelden veldvruchten te kweken. Dankzij de verkoop van rijpe vruchten tracht elke speler zoveel mogelijk winstpunten te behalen.

Aan het einde van het spel 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 tijdens het spelverloop als opbergplaats voor de verkochte vruchten. Hier kan ook nieuw zaaigoed worden aangekocht.

Aan het andere einde van de Nijl is een aflegplaats voor de gebruikte waterkaarten.

De in 3 stukken verdeelde cirkel dient als aanwijzerveld voor eb en vloed.

Aan de beide oevers van de stroom bevinden zich de landbouwvelden, elk bestaande uit 4 rijen met 2, 3, 4 en 5 velden.

Helemaal bovenaan ligt de waarderingstabel bestaande uit 30 vakjes.

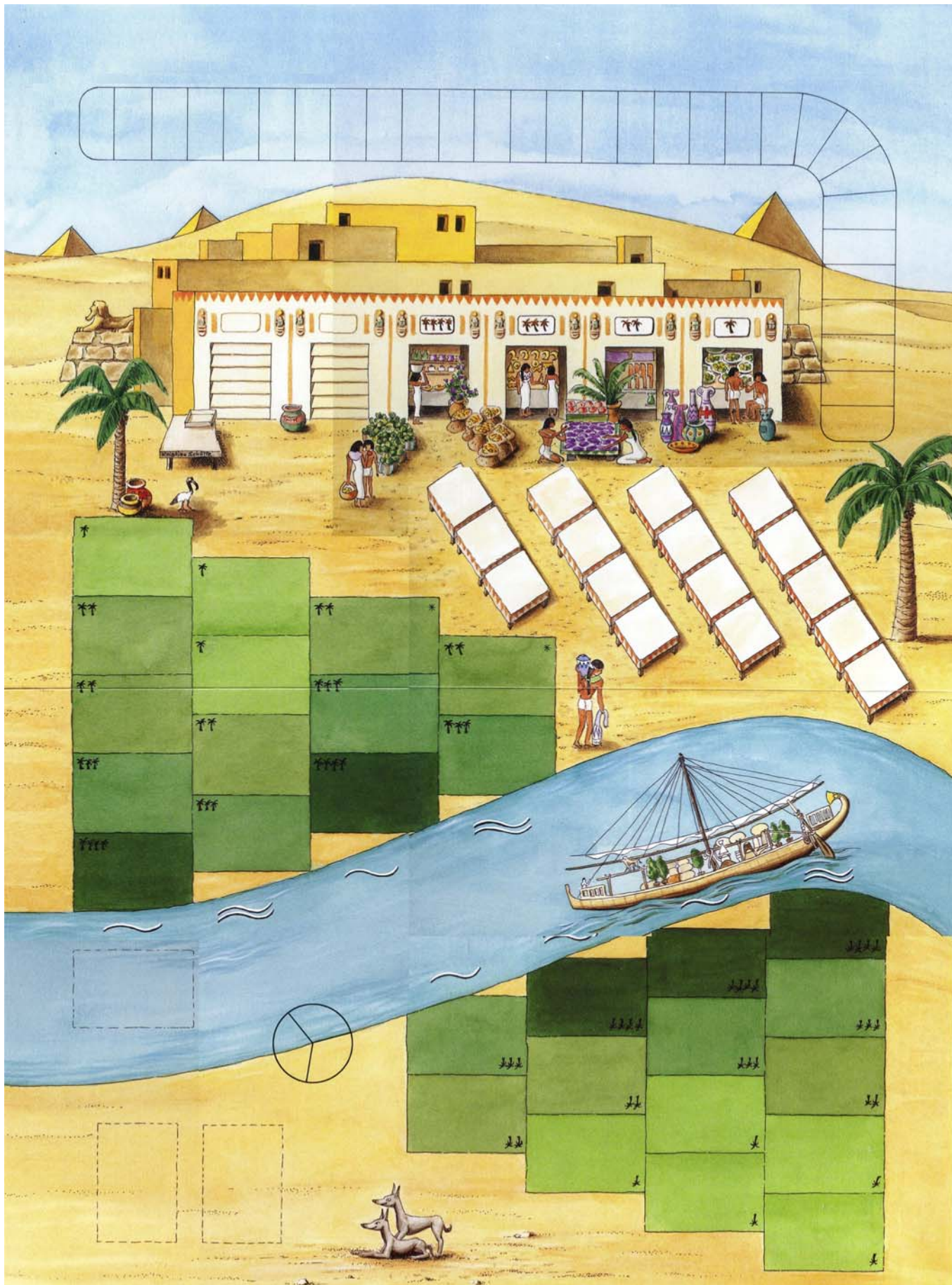
Op het onderste gedeelte van het speelbord zijn er 2 plaatsen voorzien om de gespeelde woestijnkaarten af te leggen.

De voorbereidingen

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

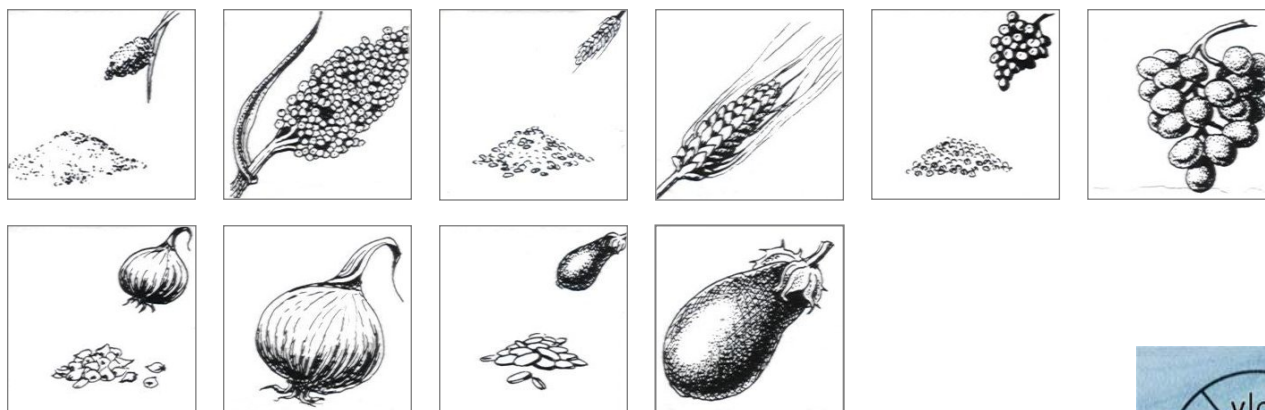
Afhankelijk van het aantal spelers wordt een deel van de landbouwvelden afgedekt met het afdekstrookje en dit voor de ganse duur van het spel.

- In een spel met 2 spelers worden twee velden in de 2de rij en één veld in de derde rij afgedekt.
- In een spel met 3 spelers worden twee velden in de 2de rij afgedekt.
- In een spel met 4 spelers wordt één veld in de 2de rij afgedekt.
- In een spel met 5 spelers worden er geen velden afgedekt.



het spelbord

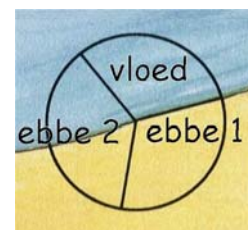
Elke speler ontvangt een overzichtskaart, 15 vruchtmarkers van één kleur en een spelfiguur in eenzelfde kleur. Alle vruchtmarkers worden op de zijde zaaiged gedraaid.



Alle spelfiguren worden op het eerste veld van de waarderingstabel, naast de marktkraampjes, gezet.

De obelisk wordt op het andere einde van de waarderingstabel geplaatst.

De kleine aanduidsteen wordt op het vloedveld van de aanwijzer gelegd.



De 30 woestijnkaarten worden verdekt zeer grondig geschud. Drie willekeurige, aan het woestijngebied aangrenzende landbouwvelden (met 1 of 2 palmbomen), worden elk met een woestijnkaart bedekt. Iedere speler krijgt 2 woestijnkaarten die, in het verder spelverloop, als joker kunnen worden ingezet (zie verder onder joker).

De overige woestijnkaarten worden als verdekte stapel op één van de aflegplaatsen gelegd.

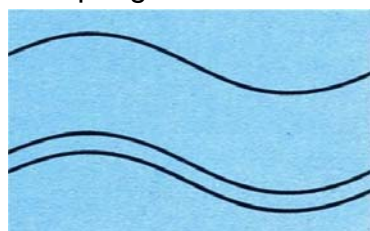


woestijnkaart (achterkant)



woestijnkaart (voorkant)

De 45 waterkaarten worden eveneens verdekt zeer grondig geschud (de golfsymbolen naar boven) en volledig verdeeld onder de spelers. Het overvloedige kaartje bij 2 of 4 spelers wordt uit het spel genomen. Geen enkele speler mag de waterkaarten bekijken !



waterkaart : golven (achterkant)



waterkaart : gebeurtenis (voorkant)

Elke speler maakt twee, ongeveer gelijke, verdekte stapels van de waterkaarten, die hij voor zich neerlegt.

Opgepast : Tijdens het spelverloop moet de rugzijde van de 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.

De oudste speler wordt de eerste startspeler. Hij plaatst de grote houten zuil voor zich neer.

De eerste ronde

Beginnend met de startspeler en dan om beurt met de klok mee, legt iedere speler eerst 2 willekeurige vruchtmarkers op de boot in de stroom.

Vervolgens legt iedere speler een waterkaart op een vrij landbouwveld. Daarbij houdt men rekening dat bij het aanleggen van een waterkaart het golfsymbool op de Nijl of op een al eerder aangelegd kaartje moet overeenstemmen volgens het dominoprincipe.

Aan een kaartje met één golf (in de Nijl of op een reeds gespeelde kaart) kan een speler enkel een kaartje met één golf plaatsen. Aan een dubbele golf komt enkel een kaart met een dubbele golf.

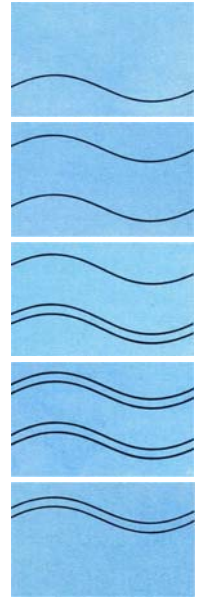
Aan de kaartzijden die geen golven meer vertonen kan geen kaart meer worden aangelegd. Hier kan het water niet meer verder over de velden vloeien.

Op elk veld kan er slechts één kaartje liggen.

Nadat alle spelers één van hun waterkaarten hebben afgelegd, plaatst de startspeler één willekeurige marker als zaaigoed en één als rijpe vrucht op een willekeurig landbouwveld.

De andere spelers volgen met de klok mee en plaatsen eveneens één zaaigoed en één rijpe vrucht op een willekeurig landbouwveld.

Opgepast : Op landbouwvelden die door woestijnkaarten of waterkaarten zijn bedekt, kan nooit een marker (zaaigoed of rijpe vrucht) worden gelegd. In elk landbouwveld kunnen er hoogstens 2 markers liggen. Geen enkele speler mag meer dan één marker op hetzelfde veld hebben liggen.



Het spelverloop

Het spel verloopt over verschillende rondes, die elk uit 4 fasen bestaan, zoals op de vijf overzichtskaarten wordt aangeduid.

Fase 1: Ebbe of vloed

De eerste fase wordt enkel door de startspeler uitgevoerd. Afhankelijk van de getijdentoestand, eb of vloed, worden waterkaarten van of op het speelbord geplaatst.

Aan het begin van het spel ligt de aanduidsteen op het vloedveld.

Vloed

Als de aanduidsteen op het vloedveld ligt, moet de startspeler juist geteld twee waterkaarten na elkaar afleggen volgens de regels die hierboven zijn beschreven in het hoofdstuk 'De eerste ronde'.

De speler heeft bij de vloedfase de keuze uit maximaal drie kaarten : de beide kaarten die boven op zijn stapel liggen en de kaart die verschijnt van zodra de eerste waterkaart wordt gelegd.

Als er bij het plaatsen van de waterkaarten vruchtmarkers worden overspoeld, dan worden ze onmiddellijk in de boot op de Nijl gelegd. In sommige situaties is het mogelijk dat de startspeler eigen vruchtmarkers moet overspoelen.

Als er bij het plaatsen van een waterkaart een op het speelbord liggende woestijnkaart wordt overspoeld, dan wordt deze kaart omgedraaid en de betreffende gebeurtenis wordt onmiddellijk uitgevoerd (zie verder onder het hoofdstuk 'Gebeurtenis'). Nadien legt de startspeler de woestijnkaart voor zich neer. De speler kan deze kaart later als joker terug gebruiken.

De vloedfase eindigt van zodra een startspeler geen waterkaart meer kan aanleggen.
De aanduidsteen wordt dan op het volgende veld (ebbe 1) gelegd.

Als de startspeler slechts één van zijn waterkaarten kan afleggen dan begint pas de volgende startspeler met de ebfase.

Als de startspeler geen enkele waterkaart kan uitspelen dan schuift hij de aanduidsteen onmiddellijk op 'ebbe 1' en gaat hij dadelijk tot de ebfase over.

Ebbe

Als de aanwijzer in het gebied 'ebbe 1' of 'ebbe 2' ligt dan moet de startspeler die aan beurt is twee waterkaarten van de landbouwvelden wegnemen. Elke desbetreffende waterkaart wordt omgedraaid en de aangeduide gebeurtenis wordt onmiddellijk uitgevoerd (zie verder onder het hoofdstuk 'Gebeurtenis'). Vervolgens legt de speler de kaarten op de aflegstapel.

De ebfase eindigt van zodra de startspeler geen waterkaarten meer kan wegnemen of als de aanduidsteen door een gebeurtenis (kaarten met pijlen) terug op het vloedgebied ligt.

Als de startspeler slechts één waterkaart kan omdraaien dan wordt de aanwijzer onmiddellijk in het vloedgebied gelegd en de volgende startspeler begint opnieuw met een vloedfase.

Als de startspeler geen enkele waterkaart kan omdraaien dan schuift hij de aanduidsteen meteen in het vloedgebied en gaat hij onmiddellijk over tot de vloedfase.

Aandacht : een startspeler kan altijd maar in één fase actief zijn, ofwel in de vloedfase ofwel in de ebfase.

Fase 2 : Acties van de spelers

In deze fase beschikt iedere speler over 3 actiepunten die hij vrij mag gebruiken. Door het inruilen van woestijnkaarten als joker, kan per kaart één extra actiepunt worden ingezet. Als een speler aan de beurt is, zet hij al zijn actiepunten in vooraleer de volgende speler aan zet is. De volgorde en de hoeveelheid aan acties is willekeurig. Een speler mag ook actiepunten laten vallen.

Voor de vruchtmarkers geldt als grondregel : elke marker kan in één en dezelfde ronde slechts éénmaal actief zijn. Zo is het onmogelijk om zaaigoed te zaaien en het in dezelfde ronde te laten groeien tot een rijpe vrucht.

Zaaien

Bij het zaaien wordt een marker van de eigen kleur, met de zaaigoedzijde naar boven, op een landbouwveld van het speelbord gelegd.

Op een vrij veld kost dit 1 actiepunt. Als er zich op een landbouwveld reeds een andere marker bevindt dan kost het zaaien 2 actiepunten.



Aandacht : op landbouwvelden die door woestijnkaarten of waterkaarten zijn bedekt, kan nooit een marker worden gelegd. Op elk landbouwveld mogen hoogstens twee markers worden gelegd. Geen enkele speler mag meer dan één marker in hetzelfde veld hebben liggen.

Groeien

Bij het groeien draait de speler één van de eigen markers op een landbouwveld van de zijde zaaigoed naar de zijde rijpe vrucht.

Als de marker zich alleen op het veld bevindt dan kost dit 1 actiepunt.

Als er zich een tweede marker in hetzelfde veld bevindt dan kost dit 2 actiepunten.



Oogsten

Bij het oogsten wordt een eigen rijpe vrucht (een marker met de zijde rijpe vrucht naar boven) van het landbouwveld weggenomen en op een vrij marktveld gelegd.

Als de marker zich alleen op het landbouwveld bevindt dan kost het wegnemen 1 actiepunt.

Als er zich een tweede marker in hetzelfde veld bevindt dan kost het wegnemen 2 actiepunten.



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 worden gelegd.

Een vrucht van een veld met 3 palmen mag slechts op een van de 3 rechtse marktrijen worden gelegd en van een veld met 2 palmen mag de vrucht enkel op de 2 rechtse rijen worden gelegd.

Een vrucht van een veld met één palm is van mindere kwaliteit en zal daarom op de laatste rij van de markt (zie symbool op de huismuur) worden gelegd.

Een vrucht moet altijd op een vrij veld van een rij worden gelegd dat het dichtst bij de huismuur ligt en naast de reeds gelegde vruchten. Als er reeds vruchten in een rij van de markt liggen, moet de aangeboden vrucht van een andere soort zijn dan de beide laatst gelegde vruchten.



niet toegelaten



wel toegelaten

Voorbeeld

Op een rij op de markt liggen reeds druiven, tarwe en een aubergine. Op het laatste vrije veld mag er geen tarwe of aubergine worden gelegd. Een ui, vlas of druiven zijn daarentegen wel toegelaten.

Zaigoed kopen

Voor 1 actiepunt mag elke speler een vruchtmarker uit de boot nemen en hem als nieuw zaigoed voor zich neerleggen.

De joker

Woestijnkaarten die in het bezit zijn van de speler gelden als joker.



Een speler kan voor 1 actiepoint een joker, van de stapel van de woestijnkaarten, kopen. Per ronde kan elke speler slechts één joker kopen.

Als een speler aan de beurt is, kan hij voor elke joker die hij afgeeft een bijkomend actiepoint verkrijgen. Een speler kan zoveel jokers inzetten als hij wil. Een ingezette joker wordt op de aflegstapel gelegd. De gebeurtenis van deze woestijnkaart heeft in dit geval geen enkele betekenis.

Fase 3 : Wisselen van de startspeler

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, geeft de oude startspeler de houten obelisk aan de linkerbuurman. Hij wordt de startspeler van de nieuwe ronde.

Fase 4 : De waardering

De nieuwe startspeler gaat eerst na of er minstens één van de 4 marktrijen volledig is bezet. Indien dit het geval is, wordt elke volle rij op de markt afgerekend. Voor elke volle rij op de markt worden steeds 6 zegepunten toegekend en aan hoogstens 3 betrokken spelers verdeeld. Rotten vruchten verpesten de marktplaats en tellen niet mee bij het aanduiden van een meerderheid.

Als één speler een volledige rij op de markt met eigen vruchten heeft gevuld, ontvangt hij daarvoor 6 zegepunten. Als twee spelers een rij op de markt hebben gevuld, ontvangen ze 4 en 2 zegepunten. De speler met het grootste aantal vruchten ontvangt 4 punten de andere speler 2 punten.

Als er drie spelers de rij op de markt hebben gevuld, ontvangen ze 3, 2 en 1 zegepunt. De speler met het grootste aantal vruchten krijgt 3 zegepunten, de speler met het tweede grootste aantal krijgt 2 zegepunten en de speler met het derde grootste aantal vruchten ontvangt 1 zegepunt.

Als er tijdens de afrekening een gelijke stand is dan wint de speler die het laatst een vrucht heeft geplaatst. De laatst geplaatste vrucht geldt immers als verser en daardoor ook als meer begeerd (zelfs wanneer die vrucht al bijna rot zou zijn).

Voorbeeld van een waardering

De volgende markers werden afgelegd : rood, blauw, rood, blauw en groen.



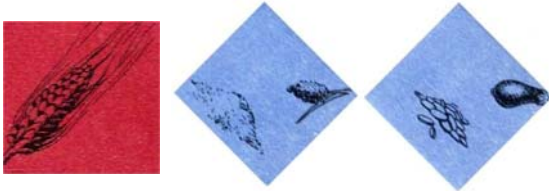
Blauw krijgt 3 zegepunten, rood slechts 2 zegepunten omdat de laatste blauwe vrucht verser is dan de laatste rode (niettegenstaande de blauwe vrucht reeds door rot is aangetast). Groen krijgt slechts 1 zegepunt daar groen slechts één vrucht heeft geplaatst.

De volgende markers werden afgelegd : rood, groen, geel, blauw en wit.



Wit krijgt 3 zegepunten daar het als laatste werd aangelegd. Blauw krijgt 2 zegepunten daar zijn vrucht als voorlaatste werd aangelegd. Aangezien de gele vrucht rot is, krijgt groen toch nog 1 zegepunt. Rood krijgt geen punten. Geel krijgt een minpunt, maar gaat geen plaats terug op de waarderingstabel.

De volgende markers werden afgelegd : blauw, blauw en rood.



Aangezien de beide blauwe vruchten rot zijn, krijgt rood de volle 6 punten.

Voor iedere rotte vrucht in een gewaardeerde rij (zie ook onder het hoofdstuk 'Gebeurtenis') wordt van de winst van die speler één punt afgetrokken.

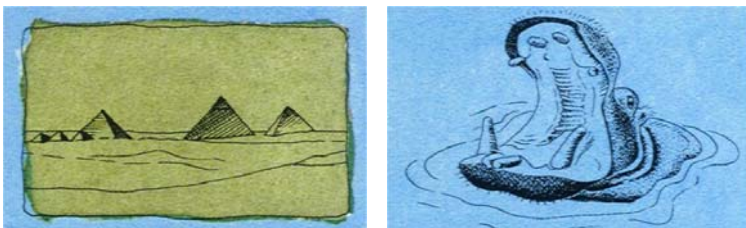
Voor elk winstpunt wordt de spelfiguur, in de desbetreffende kleur, één veld vooruit geschoven op de waarderingstabel. Bij een negatieve puntenstand blijft de spelfiguur staan. De afgerekende vruchten worden van de marktrijen in het schip gelegd en worden terug te koop aangeboden als zaaigoed. Als er meer dan één waardering is dan worden ze na elkaar behandeld en nadien komen de vruchten gezamenlijk in het schip.

Als er zich vóór een waardering nog vruchtmarkers in het schip bevinden, dan worden deze volledig uit het spel genomen. Voor elke weggenomen kleur (dus niet voor elke vruchtmarker) wordt de obelisk één veld vooruitgeschoven. Bij 5 spelers kan de obelisk dus maximaal 5 velden vooruit worden gezet.

Einde van het spel en winnaar

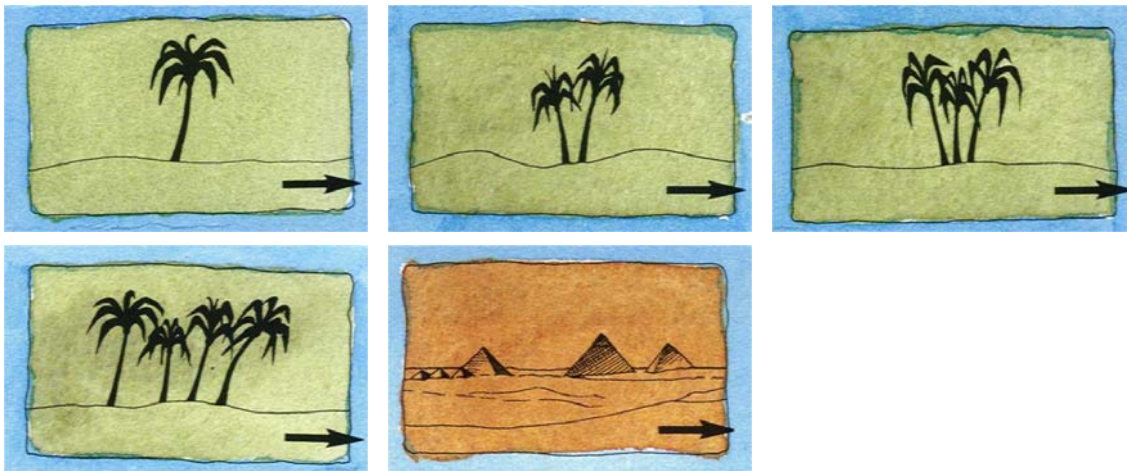
Het spel eindigt onmiddellijk als er na een volledige waardering van alle marktrijen de obelisk en één of meerdere spelfiguren op hetzelfde veld van de waarderingstabel staan ofwel aan elkander zijn gepasseerd.

De speler waarvan de spelfiguur het verst op de waarderingstabel is gevorderd, wint het spel. Bij een gelijke stand wint die speler waarvan er het minste vruchten uit het spel werden genomen.



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 de aanwijzer ebbe en vloed naar een volgend gebied geschoven.



Bederf

Toont de rugzijde van een woestijnkaart of waterkaart één of meerdere palmen, dan worden de vruchten op de marktrijen minderwaardig. Het aantal palmen op de kaart geeft aan op welke rij van de markt de vruchten worden aangetast.

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.

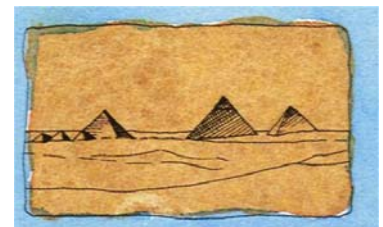


In de gekozen rij worden er juist geteld twee vruchten aangetast, de startspeler bepaalt welke. De vruchten met de vruchtzijde naar boven worden omgedraaid op de zaaigoedzijde en gelden als aangetast en dus als minderwaardig. Vruchten die reeds de zaaigoedzijde tonen, worden 45° gedraaid en gelden als totaal bedorven. Rotten vruchten kunnen niet verder rotten. Voor elke rotte vrucht wordt een minpunt toegekend bij de waardering.

De startspeler moet steeds een rij op de markt uitkiezen, ook als er een eigen vrucht wordt aangetast. Het is eveneens mogelijk en toegelaten een lege rij te kiezen om bijvoorbeeld een eigen vrucht van bederf te vrijwaren.

Woestijn

Verschijnt het symbool woestijn dan wordt een woestijnkaart van de stapel genomen en in dezelfde rij van de landbouwvelden, waar ook de waterkaart werd verwijderd, aangelegd. De woestijnkaart wordt direct aan de woestijn aangelegd, respectievelijk aan de reeds aangelegde woestijnkaarten. Als er op de landbouwvelden 1 of 2 vruchtmarkers liggen dan belanden die in het schip.



Nijlpaard

Bij een nijlpaard, onafhankelijk of het nijlpaard 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 waterkaart en woestijnkaart een nijlpaard dan wordt een extra fase gespeeld waarbij een speler 3 actiepunten kan winnen.

Elke speler neemt 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 van zijn vruchten dat zich in het schip bevindt. De speler die de grootste som heeft behaald, krijgt de extra beurt.

Bij een gelijke stand krijgt de speler die de meeste vruchten in de hand had de extra beurt. Als er ook dan nog een gelijke stand is dan vervalt 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 onmiddellijk door de desbetreffende speler, volgens de gekende regels, uitgevoerd en de 3 actiepunten 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 wordt gespeeld, legt geen enkele speler in het begin van het spel twee vruchten in de boot.

Zaaigoed aankopen

Een speler kan ook markers van de tegenstanders opkopen uit het schip. Deze kosten weliswaar 2 actiepunten per marker. 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 vruchtzijde weer naar boven ligt.

Een rotte vrucht kan niet meer worden omgedraaid (rot is en blijft rot).

