

Cheops  
Hans im Glück, 1998  
PAAL Klaus  
2 - 5 spelers vanaf 9 jaar  
± 45 minuten

## Spelmateriaal

- 1 speelbord;
- 66 schatten (scarabeeën) in 6 kleuren : per kleur 11 schatten;
- 16 grote prijstafels : 6 van type I, 6 van type II en 4 van type III;
- 64 familieleden van de familie Ahliman : per familielid 16 kaartjes;
- 4 burens van de familie Ahliman;
- 12 kleine wettegels;
- 50 bankbiljetten : 30 briefjes van 10 piaster en 20 van 5 piaster.

# Inleiding

Enkele mijlen van Cheops verwijderd, in het dorpje El Charid, leefde Ahliman met zijn grote familie. Men zegt dat zijn voorvaderen, samen met duizenden andere bouwers, de grote piramiden met hun onmetelijke schatten hebben opgericht.

Zeer veel bouwers kwamen tijdens dit verschrikkelijk zware werk om het leven, de oogsten mislukten en het vee verhongerde. Het is dan ook niet verwonderlijk te noemen dat de voorvaderen van Ahliman onmiddellijk na de dood van de farao's koortsachtig de schatten begonnen op te graven.

In het spel Cheops, het eerste spel van Klaus Paal, kruipen de deelnemers in de rol van familieleden van Ahliman. Beurt na beurt halen ze de schatten uit de piramide en ruilen ze om voor veel geld.

Als de kostbaarheden onmiddellijk worden verkocht dan leveren ze niet zo veel geld op, maar het geld is wel binnen. De spelers kunnen ook speculeren om de verkoop uit te stellen tot aan het einde. De kostbaarheden brengen dan een veelvoud op van de beginwaarde, maar het risico bestaat dat de speler niets krijgt.

Aangezien alle spelers de schatten van de tegenstanders kunnen zien, barst er een meedogenloze strijd uit om de beste schatten en de hoogste prijs.

Cheops, de erfenis van de woestijnzonen, is een listig spel dat ons terugvoert in de wereld van de farao's. Eenvoudige spelregels, vele voorbeelden en geheimzinnige illustraties staan borg voor een prettige spelavond.

## Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de hoogste som aan contant geld en schatten bezit, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Eén schat van elke kleur wordt op het gelijkgekleurde veld boven een zuil gelegd.



De prijstafels worden gesorteerd op basis van het type waartoe ze behoren. Er bestaan drie types van prijstafels (type I, type II en type III).



Van elk type worden er op willekeurige wijze twee genomen en op willekeurige wijze op één van de zuilen gelegd. Op deze manier krijgt elke schat één prijstafel toebedeeld.

De overige 60 schatten worden over het speelbord verdeeld zodat er een bonte mengeling van gekleurde schatten ontstaat. Op deze manier kunnen er ook gelijkgekleurde schatten naast elkaar komen te liggen.



Elke speler ontvangt een set van 4 verschillende familieleden en legt deze voor zich op tafel. Alle overige familieleden worden grondig geschud en als 3 stapeltjes achter elkaar naast het speelbord gelegd met de beeldzijde naar boven. De stapeltjes moeten zo worden geordend dat enkel de 3 bovenste kaartjes zichtbaar zijn. Ook de 4 buren en het speelgeld worden naast het speelbord klaargelegd.



## Spelverloop

De jongste speler begint het spel, de andere spelers volgen met de klok mee. De beurt van een speler bestaat uit 2 delen die hij in volgorde moet uitvoeren :

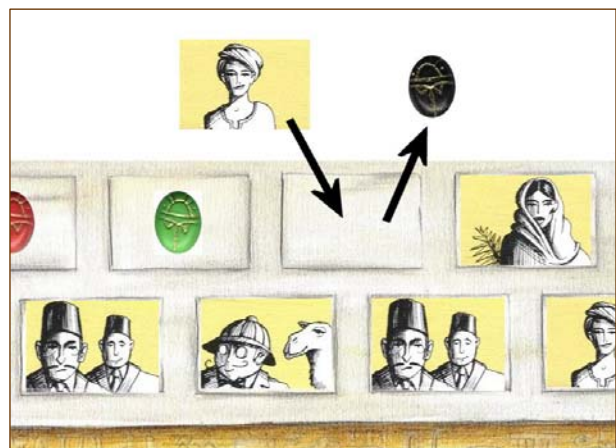
- 1. De speler neemt een schat of een wettegelt van de piramide.
- 2. Als de speler een schat heeft genomen, mag hij deze onmiddellijk verkopen of in zijn voorraad leggen.  
Als de speler een wettegelt heeft genomen, dan moet hij de daarmee overeenkomstige opdracht uitvoeren.

### Actie 1 : Nemen van een schat of een wettegelt

Om een schat van de piramide te nemen, kiest de speler zich een familielid uit zijn voorraad en legt deze op een veld van de piramide waarop zich een schat of wettegelt bevindt. Het familielid blijft op de piramide liggen, de gekozen schat wordt door de speler opgeraapt.

Bij het leggen van familieleden gelden de volgende regels :

- Bij het begin worden alleen schatten in de onderste rij van de piramide genomen.
- Op de volgende rij kan pas dan een familielid worden gelegd als er op de beide onmiddellijk daaronder liggende velden al familieleden liggen. Uit de onderste rij van de piramide mogen er steeds schatten worden genomen.
- Het is niet toegestaan om identieke familieleden aan elkaar te laten grenzen (naast, boven en onder). Deze regel heeft betrekking op de maximaal 6 omliggende velden.



Als een speler op basis van deze voorwaarden geen familielid kan leggen, moet hij een beurt overslaan.

Als een speler een familielid kan leggen, moet hij dit ook doen !

## Actie 2 : Keuze maar ook kwelling

Na het nemen van een schat heeft de speler de keuze om of de schat onmiddellijk te verkopen, of om de schat te behouden en bij zijn voorraad te leggen.

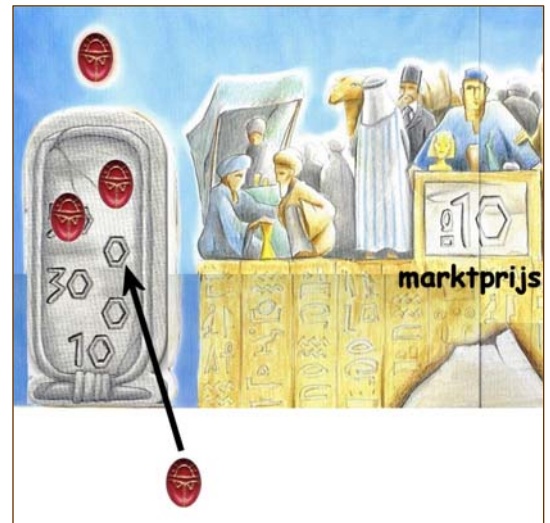
### Schat verkopen

Voor een verkochte schat ontvangt een speler steeds de marktprijs van de bank. Bij aanvang van het spel bedraagt deze steeds 10 piaster, maar doorheen het spel kan deze prijs op basis van de wettegels stijgen tot 15 piaster of dalen tot 5 piaster.

De verkochte schat wordt steeds op het bovenste vrije veld van de prijstafel gelegd dat hoort bij dezelfde kleur schat.

Het cijfer op de prijstafel waarop de schat wordt gelegd, speelt bij de onmiddellijke verkoop van een schat geen enkele rol. De speler ontvangt steeds de marktprijs.

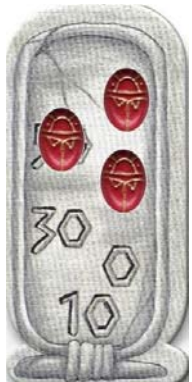
De spelers houden hun geld steeds verborgen voor de andere spelers.



### Schat in voorraad leggen

De speler legt de schat zichtbaar voor zichzelf en voor de andere spelers op tafel. Schatten in de eigen voorraad kunnen tijdens het spel niet meer worden verkocht. Deze schatten worden pas uitbetaald aan het einde van het spel. De waarde van een schat is aan het einde van het spel gelijk aan het bovenste vrije cijfer op zijn prijstafel. Dit cijfer geldt dan voor alle schatten van deze kleur onafhankelijk van de voorraad waarin ze liggen.

De schatten die onmiddellijk werden verkocht, worden op de prijstafel gelegd en bepalen zo aan het einde van het spel de waarde van de nog niet verkochte schatten in de voorraden.



#### Voorbeeld

Als het spel op dit moment ten einde zou zijn dan heeft elke rode scarabee een waarde van 30 piaster (het bovenste vrije cijfer).

## Buren

Naast het speelbord bevinden zich 4 speciale buurkaartjes. Bij het begin van zijn beurt mag een speler een buur inhuren voor 20 piaster. Hij betaalt dit bedrag aan de bank en legt het buurkaartje net zoals een gewoon familielid in de piramide. Hierdoor kan hij een wetegel nemen en de opdracht ervan uitvoeren of een schat nemen en deze onmiddellijk verkopen of in zijn voorraad leggen. Vervolgens moet de speler ook nog zijn gewone beurt (met actie 1 en 2) uitvoeren. Een buurkaartje zorgt dus voor een **extra speelbeurt**.



## Bijnemen van familieleden

Aan het einde van zijn beurt vult een speler zijn voorraad familieleden terug aan tot 4 door het **bovenste kaartje van de voorste stapel** te nemen. Een speler is niet verplicht om een familielid bij te nemen. Hij mag beslissen om, bijvoorbeeld op basis van de regel van de niet aangrenzende familieleden, geen familielidkaartje bij te nemen. Ook als hij vergeet om een kaartje bij te nemen, begint hij zijn volgende beurt met één familielid minder. Let er wel op om steeds minimaal over één familielidkaartje te beschikken.

## Prijstafels

Elke schatkleur heeft één prijstafel. In de loop van het spel worden deze prijstafels stap voor stap belegd met schatten. Op een prijstafel mogen alle cijfers worden belegd met een schat, behalve het laatste.

Als op een prijstafel alle cijfers op één na volledig zijn belegd, mogen er van die kleur geen schatten meer worden verkocht. Ze moeten dan in de eigen voorraad worden gelegd.

De betekenis van het symbool 'x' en van de **'twee cijfers naast elkaar'** wordt verder bij de eindafrekening uitgelegd.

## Einde van het spel

Het spel eindigt als één van de volgende drie voorwaarden is vervuld :

- de piramide is leeggeroofd ;
- geen enkele speler kan nog een familielid in de piramide leggen ;
- twee prijstafels zijn vol (op één cijfer na).

Nu volgt de eindafrekening. Elke speler telt zijn contant geld en telt daarbij de waarde van de schatten uit zijn voorraad op. De waarde van een schat in de voorraad is gelijk aan het bovenste vrije cijfer op zijn prijstafel. Hierbij dient er rekening te worden gehouden met de speciale aanduidingen :

- **2 cijfers naast elkaar** : Als er één speler is die de meeste schatten van deze kleur heeft, ontvangt hij voor elke schat van die kleur het kleinste cijfer. De andere spelers krijgen voor de schat van die kleur het grootste cijfer uitbetaald.
- **x** : Het maalteken staat voor het aantal schatten van deze kleur die bij alle spelers samen zichtbaar liggen in de voorraad. Staat er bijvoorbeeld op de blauwe prijstafel x5 en liggen er bijvoorbeeld 6 blauwe schatten in de verschillende voorraden, dan is x in dit geval 6 en levert elke blauwe schat  $6 \times 5 = 30$  piaster op.



De bruine schat heeft de waarde 15.

De blauwe schat heeft de waarde 5x het totaal aantal blauwe scarabeeën bij alle spelers.

De rode schat heeft de waarde 10.

De groene schat heeft de waarde 15.

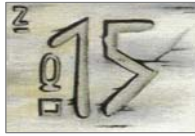
De zwarte schat heeft de waarde 30 voor de speler die de meeste heeft, 15 voor de anderen.

De oranje schat heeft de waarde 15.

De rijkste speler wint het spel. Allah is met hem.

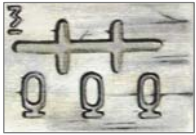
# De wettegels

Als een speler een wettegel van de piramide neemt, dan moet de tekst op de tegel worden uitgevoerd. Aangezien de oud Egyptische schrijfwijze niet echt door iedereen wordt begrepen, volgt hier een korte beschrijving. De cursief gedrukte tekst op de tegel bepaalt de plaats.



**Op het marktprijsveld.**

De marktprijs wordt verlaagd tot 5 piaster of wordt verhoogd tot 15 piaster.



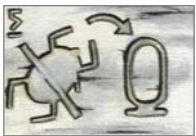
**Ergens op het speelbord.**

Het spel eindigt pas als er 3 in plaats van 2 prijstafels vol zijn. De overige spelregels blijven gelden.



**Onder een prijstafel.**

De schatten van deze kleur moeten van nu af aan onmiddellijk worden verkocht. Ze mogen niet meer in de eigen voorraad worden gelegd. Als een prijstafel vol is gelegd, mogen deze schatten noch verkocht, noch verzameld worden. Ze zijn van nu af aan waardeloos.



**Onder een prijstafel.**

De schatten van deze kleur mogen van nu af aan niet meer worden verkocht. Ze moeten in de eigen voorraad worden gelegd.



**Onder een prijstafel.**

Deze wettegel heeft geen eigen betekenis. Zij verspert gewoon de plaats voor een andere wettegel onder een prijstafel. Onder elke prijstafel mag maximaal één wettegel worden gelegd.



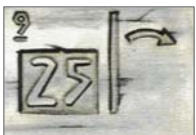
**Op een willekeurig vrij cijfer op een prijstafel.**

Het cijfer op deze wettegel vervangt het cijfer op de prijstafel waarop het wordt gelegd.



**Terug in de doos.**

Verwijder een willekeurige wettegel die op of onder een prijstafel, op het speelbord of bij een speler ligt.



**Betaal onmiddellijk 25 piaster aan de bank of verwijder deze wettegel uit het spel.**

Als de speler betaalt, legt hij de kaart voor zich. Aan het einde van het spel mag hij de kaart uitroepen tot een schat naar keuze. Bij de eindafrekening telt de kaart mee als een gewone schat van de gewenste kleur.

De volgende 3 wettegels mogen onmiddellijk worden ingezet of worden bijgehouden en open worden neergelegd. Een speler mag deze kaart tijdens een volgende beurt inzetten als extra actie (naast de klassieke twee).



Verkoop een schat naar keuze uit de eigen voorraad op voorwaarde dat de prijstafel nog niet vol is of nog niet is verspert door wettegel 5. Leg deze wettegel op de prijstafel en ontvang de marktprijs.



Neem de schat van een willekeurig veld in de piramide en leg op dat veld een familielidkaart, rekening houdend met de geldende spelregels hieromtrent. De speler kan kiezen om de schat te verkopen of te behouden.



Ruil 2 schatten naar keuze van plaats in de piramide of ruil een schat uit de eigen voorraad met een willekeurige schat in de piramide en leg deze laatste in de eigen voorraad.

