

DIE SIEDLER VON CATAN

CHEOPS

Spelidee

Het landschap van het 'Cheops'-scenario is gedeeltelijk gebaseerd op historische en geografische gegevens. Elke speler vertegenwoordigt een Egyptische koninklijke familie. Aanvankelijk bouwen de spelers straten, schepen en nederzettingen. Spoedig uit de farao de wens om een grote piramide te bouwen. Dit is echter niet zo eenvoudig. Hoewel het zuidelijke deel van Egypte aan de oevers van de Nijl gezegend is met wol, graan en steen, moet hout en erts geïmporteerd worden. Gelukkig diegene die tijdig de rijke ertsgebieden langs de Rode Zee heeft ontsloten of de bosrijke gebieden van Palestina heeft veroverd. De speler die over het benodigde goud beschikt, kan er ook handel mee drijven. De speler die de meeste steenblokken leverde voor de bouw van de grote piramide wordt hiervoor rijkelijk beloond door de farao. Wee echter diegene die de minste stenen bijdroeg.

Doel van het spel

Het spel eindigt zodra :

- ⇒ een speler 12 zegepunten heeft bereikt ; of
- ⇒ alle zwarte bouwstenen van de piramide gebruikt zijn ; of
- ⇒ de piramide af is.

Spelmateriaal

- ⇒ Het scenario 'Cheops' wordt op het bijgeleverde speelbord gespeeld.
- ⇒ Uit de dozen van de basisset en de 'Seefahrer'-set worden de volgende elementen gebruikt :
 - * alle nederzettingen, straten, steden in de benodigde kleuren
 - * de grondstofkaarten
 - * de ontwikkelingskaarten
 - * de rover
 - * de beide dobbelstenen
 - * de bouwkosten-kaarten
- ⇒ **Extra materiaal** dat bevestigd is aan het speelbord :
 - * 11 rode, gele, blauwe en witte steenblokken
 - * 16 zwarte steenblokken
 - * goudstukken
 - * 1 kaart 'zegen van de farao' (+3 zegepunten)
 - * 3 kaarten 'vloek van de farao' (-2 zegepunten)
 - * per speler 8 schepen in zijn kleur (als U een Seefahrer-uitbreiding bezit, kan U de houten scheepjes daarvan gebruiken)

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord wordt uitgespreid op tafel.
- ⇒ Elke speler ontvangt nederzettingen, steden, straten, schepen en steenblokken in zijn kleur.
- ⇒ Bovendien ontvangt elke speler 3 goudstukken.
- ⇒ De grondstof- en ontwikkelingskaarten worden zoals gewoonlijk naast het speelbord klaargelegd.
- ⇒ De rover wordt op een willekeurig woestijn-veld gezet.
- ⇒ De dobbelstenen en de zegepuntkaarten 'Grootste riddermacht', 'Zegen van de farao' en 'Vloek van de farao' worden klaargelegd. De zegepuntkaart 'Langste handelsstraat' wordt niet gebruikt.

Stichtingsfase

- ⇒ Elke speler mag 3 nederzettingen bouwen. Het zetten van de eerste en tweede nederzetting gebeurt zoals in de basisset ; de derde nederzetting wordt tegelijk met de tweede gebouwd. Elke speler ontvangt bij de bouw van de derde nederzetting de grondstoffen van de daarbijhorende landschappen.

- ⇒ Bij het begin van het spel mogen de nederzettingen uitsluitend aan de oevers van de Nijl gebouwd worden, dus ook niet in het midden van het kleine eiland in de Nijldelta. Elke nederzetting moet dus aan een waterveld van de Nijl of de Nijldelta grenzen. Op het einde van het originele spelreglement staat op een kaartje met oranje stippen afgebeeld waar bij het begin van het spel de eerste drie nederzettingen gebouwd mogen worden. De afstandsregel uit het basisspel blijft behouden.

Aanpassingen van de spelregels

- ⇒ **Goud** : Telkens het landschap gegooid wordt dat goud oplevert, krijgt elke speler die daar een nederzetting/stad op heeft gebouwd één/twee goudstukken. Een speler kan deze goudstukken steeds inwisselen in de verhouding 4 : 1, of 3 : 1 als de speler een dergelijke haven bezit.
- ⇒ **Langste handelsstraat** : Deze kaart wordt niet gebruikt.
- ⇒ **Handelsroutes** : In tegenstelling met de spelregels van de 'Seefahrer'-uitbreiding is het wel toegestaan om rechtstreeks aan een straat een schip te bouwen of vice versa zonder dat er zich daartussen een nederzetting of stad bevindt. Een handelsroute tussen twee steden of nederzettingen kan dus uit een willekeurig aantal straten en/of schepen bestaan. Nederzettingen van twee verschillende spelers kunnen op deze manier verbonden worden als straten en/of schepen van deze spelers elkaar op een kruising raken.
- ⇒ **'7' gooien** : Het effect van het gooien van een '7' blijft onveranderd. Bovendien bouwt de farao zelf verder aan zijn piramide. Een zwart-omrande bouwblok wordt op een willekeurig vrij veld op de piramide-bouwplaats gelegd.
- ⇒ **Haven** : Een speler mag ook gebruik maken van vreemde havens. De enige voorwaarde is dat deze speler door een handelsroute verbonden is met één van zijn nederzettingen met de haven van een andere speler. Het is onbelangrijk welke straten en/of schepen van deze handelsroute aan welke speler toebehoren. Als een speler de haven van een medespeler gebruikt om handel te drijven, moet hij één goudstuk aan de eigenaar ervan afgeven.
- ⇒ **Bouw van de piramide : Kostprijs 1 steen + 1 erts**
De piramide wordt laag per laag gebouwd. De onderste laag bestaat uit 16 stenen, de tweede laag uit 8, de derde laag uit 4 en de bovenste laag uit 1. De basisvoorwaarde om deel te mogen nemen aan de bouw van de piramide is dat de speler een nederzetting of stad bezit die grenst aan de bouwplaats van de piramide (op het originele spelreglement aangegeven met paarse stippen). Als een speler niet beschikt over een dergelijke nederzetting of stad, mag hij tegen de betaling van één goudstuk de nederzetting of stad van een andere speler gebruiken. De voorwaarde hiervoor is dat de gebruikte nederzetting/stad door een handelsroute in verbinding staat met een eigen nederzetting/ stad.
- ⇒ **'Zegen van de farao' en 'Vloek van de farao'** : De speler die de eerste steen levert voor de bouw van de piramide, ontvangt de kaart 'zegen van de farao'. Deze levert hem 3 extra zegepunten op. Alle andere spelers ontvangen tegelijk de kaart 'vloek van de farao'. Elk van deze kaarten kost 2 zegepunten. De 'vloek van de farao' heeft echter steeds slechts betrekking op de speler(s) die tot dan toe de minste stenen heeft bijgedragen aan de bouw van de piramide. Zodra een speler niet meer behoort tot de groep van de 'minst-bijdragenden', legt hij zijn vloek-kaart weg. Een speler verliest zijn vloek-kaart alleen maar aan een andere speler als hij meer stenen heeft bijgedragen dan de andere. Eigen toevoeging : Als een andere speler meer bouwstenen bijdraagt tot de bouw van de piramide dan de speler die op dat moment de kaart 'zegen van de farao' bezit, ontvangt hij deze kaart en de daarbijhorende 3 zegepunten..

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra :

- ⇒ Een speler 12 zegepunten heeft bereikt ;
- ⇒ Alle zwarte bouwstenen van de piramide opgebruikt zijn ;
- ⇒ De piramide af is.

CHEOPS		
Kosmos	Teuber, Klaus	1997
3 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	70 - 90 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997