

Oh, Pharao !

Kosmos, 2004

HUTZLER Thilo

3 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Spelidee

De almachtige farao Toet-Maar-Zo heeft een oproep gedaan voor een grote wedstrijd in het bouwen van piramides. Er wordt gebouwd met bouwkaarten die trapsgewijs worden afgelegd. De kaarten mogen soms ook worden omgewisseld. Van zodra iemand een piramide heeft afgewerkt, moet hij beslissen of hij deze piramide laat waarderen of dat hij de piramide verder wil uitbreiden en vergroten. Een grotere piramide wordt natuurlijk beter gewaardeerd dan een kleinere piramide. Maar de speler die te lang wacht, loopt het risico dat dieven de mooie piramide in de gaten krijgen en hier en daar een steen stelen.

Doel van het spel

De speler die met zijn gewaardeerde piramides de meeste zegepunten heeft behaald, wint het spel.

Spelmateriaal

- **79 bouwkaarten** ;
waardes : 13x 1, 12x 2, 11x 3, 10x 4, 9x 5, 8x 6, 6x 7, 4x 8, 3x 9 en 3x joker.
- **10 speciale kaarten** ;
5x dief, 2x belastingontvanger en 3x farao.
- **1 kaart speleinde** ;
- **1 speelbord** ;
- **1 opzichter** ;
- **1 diefdoobelsteen**.



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt op de tafel gelegd en de opzichter wordt op het startveld (het veld met de pijl) gezet.

De kaart 'speleinde' wordt naast het laatste veld van het speelbord (het slotveld) klaargelegd.

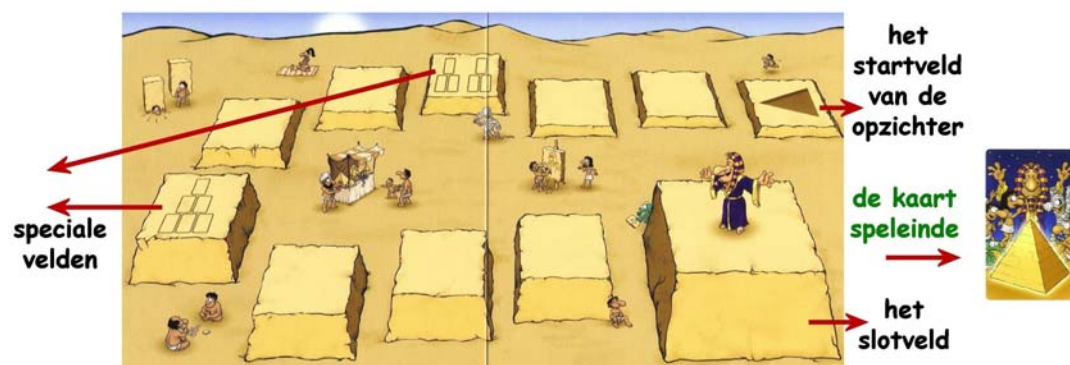
De bouwkaarten en de speciale kaarten worden verdekt zeer grondig geschud. Elke speler ontvangt 7 kaarten die hij verdekt voor de andere spelers in de hand neemt.

De overige kaarten worden als verdekte voorraadstapel klaargelegd. Van deze voorraadstapel worden de bovenste drie kaarten blootgelegd en open naast de stapel gelegd.

Belangrijk : Geen enkele kaart mag dubbel in de vitrine liggen. Is dit toch het geval dan wordt de dubbele kaart onmiddellijk op de aflegstapel geplaatst en wordt een nieuwe kaart van de voorraadstapel getrokken.

Papier en schrijfgerief worden eveneens klaargelegd.

De jongste speler begint het spel. Vervolgens wordt er om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee.



de aflegstapel



de voorraadstapel



Zo kan het spel worden opgebouwd !

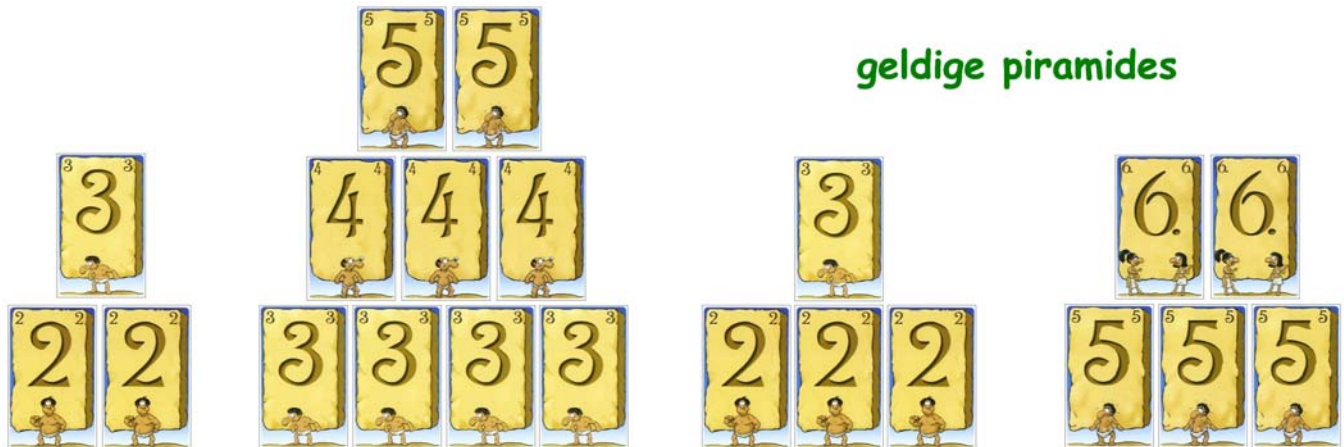
Het bouwen van de piramides

Een piramide bestaat uit minstens 3 bouwkaarten met minstens 2 op elkaar liggende niveaus.

Elk hoger niveau van de piramide moet minstens 1 kaart minder tellen dan het niveau dat daar direct onder ligt.

De bouwkaarten van een niveau moeten allen hetzelfde getal tonen.

De bouwkaarten van elk hoger niveau moeten een getal tonen dat in waarde welgeteld 1 hoger is dan het niveau dat daar direct onder ligt. Zo ontstaat van onder naar boven een doorlopende en ononderbroken getallenreeks.



geldige piramides



ongeldige piramides

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in de volgorde van 1 tot en met 4 uit. De handelingen die in actie 3 worden uitgevoerd, mogen in een willekeurige volgorde worden gekozen.

1. Een piramide waarderen.
2. Een kaart nemen :
 - ofwel één van de drie kaarten van de vitrine ;
 - ofwel de bovenste kaart van de voorraadstapel.
3. Spelersacties :
 - handelen en ruilen ;
 - een piramide bouwen of uitbreiden ;
 - dieven en belastingontvangers inzetten.
4. Handkaarten aanvullen of verminderen.



1. Een piramide waarderen

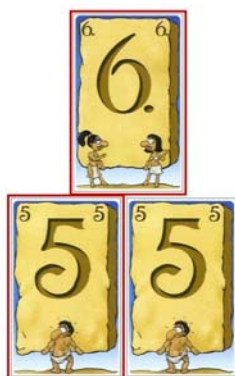
Aan het begin van zijn beurt moet de speler beslissen of hij zijn gelegde piramide wil waarderen of niet.

Tip

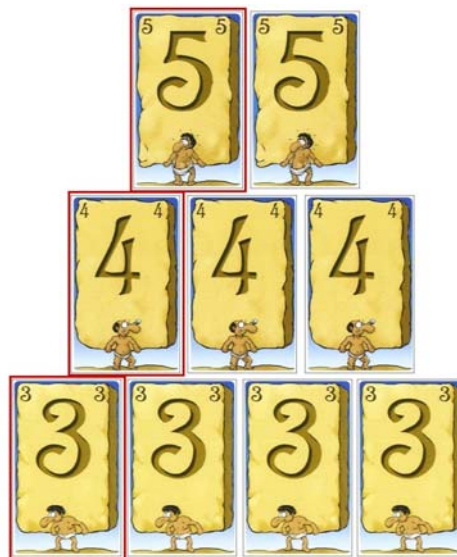
Als de speler later in het spel twee piramides heeft gelegd (zie bij de 'De speelbordvelden'), dan mag hij kiezen of hij één, de beide of geen piramide wil waarderen.

Als een speler een piramide wil waarderen dan telt hij van elke laag telkens welgeteld de waarde van één bouwkaart op. De totale waarde vermenigvuldigt de speler met het aantal lagen van zijn piramide.

Voorbeeld



$$(6 + 5) \times 2 = 22 \text{ punten}$$



$$(5 + 4 + 3) \times 3 = 36 \text{ punten}$$



De punten die de speler heeft behaald, worden onmiddellijk genoteerd. Alle kaarten van de gewaardeerde piramide worden op de aflegstapel gelegd.

Na iedere gewaardeerde piramide moet de speler de opzichter één veld verder op het speelbord zetten (zie de 'Speelbordvelden').

Belangrijk : Als de speler aan het begin van zijn beurt een piramide bezit die uit 12 of meer kaarten bestaat dan **moet** de speler die piramide waarderen.

2. Een kaart nemen

De speler moet een kaart in de hand nemen. Dit kan een kaart uit de vitrine zijn (één van de drie open liggende kaarten) of de bovenste kaart van de verdeckte voorraadstapel.

Als de speler een kaart uit de vitrine neemt dan wordt de bovenste kaart van de voorraad genomen en wordt de vitrine opnieuw aangevuld. Als er een kaart in de vitrine wordt gelegd die er al ligt dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd en wordt er een nieuwe kaart getrokken. In de vitrine moeten steeds drie verschillende kaarten liggen.

3. Spelersacties

Handelen en ruilen

Enkel de speler die aan de beurt is, mag met alle spelers onderhandelen en kaarten die hij in de hand heeft ruilen. Het is daarbij niet verplicht om hetzelfde aantal kaarten te ruilen. Zo mag er gerust één kaart tegen twee kaarten worden geruild.

Er mogen zowel bouwkaarten (inclusief de joker) als speciale kaarten worden geruild.



Een piramide bouwen of uitbreiden

De speler mag nu met minstens drie kaarten een piramide bouwen (zie 'Het bouwen van de piramides').

Als de speler al een piramide voor zich heeft afgelegd dan mag hij deze piramide ook uitbreiden. Het is ook toegelaten om een piramide te onderkelderen door één of meerdere lagen onder de piramide te leggen. Uiteraard moeten de bouwregels wel worden gevolgd.

Tip

Aan het begin van het spel mag elke speler maar één piramide bouwen. Later in het spel mag elke speler twee piramides tegelijkertijd bouwen en uitbreiden (zie de 'Speelbordvelden').

Bij het bouwen van een piramide mogen naar believen veel jokerkaarten worden gebruikt. Een jokerkaart kan een willekeurige getallenkaart vervangen. Van zodra men de passende bouwkaart bezit, mag deze kaart tegen de joker worden geruild. Daarbij speelt het geen rol of de joker in een eigen piramide ligt of in een piramide van de tegenstander.

De joker mag onmiddellijk worden ingezet of hij mag ook in de hand worden genomen om hem later te gebruiken.

Het is toegelaten om in één beurt meerdere jokers om te ruilen als men de benodigde kaarten in de hand heeft.

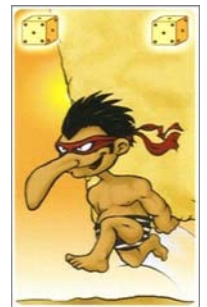


Belangrijk : Het is niet toegelaten om afgelegde bouwkaarten vrijwillig terug in de hand te nemen.

Dieven en belastingontvangers inzetten

Een speler mag willekeurig veel dieven en belastingontvangers tegen de medespelers uitspelen.

De speler die een dief inzet, bepaalt de piramide van een tegenstander van waaruit hij bij succes 1 willekeurige bouwkaart (ook jokerkaart) mag stelen. Om succesvol te kunnen zijn, moet de speler met de diefdoobelsteen een getal gooien dat even hoog of hoger is dan het aantal lagen van de piramide van waaruit hij wil stelen.



Voorbeeld

Een piramide bestaat uit 4 lagen. Om een bouwsteen te kunnen roven moet de speler minstens een vier dobbelen.

Een onvolledige en ongeldige piramide

Als een piramide na de roof van de dief niet meer compleet is dan moet de speler de bouwkaarten van deze piramide onmiddellijk terug in de hand nemen. De speler mag echter ook dat deel van de piramide laten staan dat opnieuw een complete en geldige piramide vormt en enkel die kaarten terug in de hand nemen die dan nog overschieten.



Voorbeeld

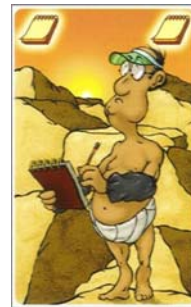
De dief heeft een 6 geroofd. Daarmee is de piramide incompleet. De beroofde speler moet ofwel alle zes kaarten in de hand nemen ofwel laat hij twee bouwkaarten met de waarde 5 en één bouwkaart met de waarde 6 staan en neemt hij de overige 3 kaarten terug in de hand.

Als de dief een 5 zou hebben geroofd dan was de piramide nog geldig en compleet en moest de speler geen kaarten terugnemen.

De speler die een belastingontvanger speelt, mag van iedere speler verdekt één kaart uit de hand nemen.

Tip

De geroofde kaarten en de kaarten die de belastingontvanger heeft afgetroggeld, mogen onmiddellijk worden ingezet, maar mogen ook voor later in de hand worden bewaard.



De Farao is de enige kaart die door een speler mag worden gespeeld als hij niet aan de beurt is. Met deze kaart kan de speler zich beschermen tegen dieven en belastingontvangers.

Als de speler zich wil beschermen tegen de dief dan moet deze kaart worden gespeeld vóór de dief de dobbelsteen heeft gegooid. De diefkaart en de faraokaart worden daarna op de aflegstapel gelegd.

Als een speler zich tegen een belastingontvanger beschermt dan mag de speler die de belastingontvanger heeft gespeeld van de spelers die geen faraokaart hebben gespeeld één kaart verdekt uit de hand nemen.

Alle gespeelde kaarten zoals dief, belastingontvanger en faraο worden op de aflegstapel gelegd.



4. Handkaarten aanvullen of verminderen

Aan het einde van zijn beurt mag de speler 1 kaart op de aflegstapel leggen. Vervolgens trekt de speler zoveel kaarten van de verdekte voorraadstapel totdat hij opnieuw 7 kaarten in de hand heeft (handkaarten aanvullen).

Als de speler meer dan 7 kaarten in de hand heeft dan moet hij zoveel kaarten op de aflegstapel leggen totdat hij nog 7 kaarten in de hand heeft (handkaarten verminderen).

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel verdekt zeer grondig geschud en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

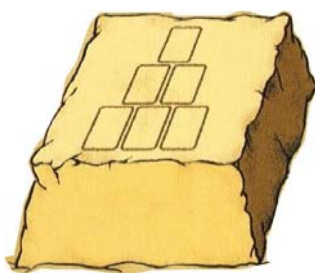
De speelplanvelden

Telkens een piramide wordt gewaardeerd, wordt de opzichter 1 veld verder gezet.



Zodra de opzichter het eerste speciale veld bereikt, mag vanaf dat moment iedere speler voor de rest van het spel **twee piramides tegelijkertijd** afleggen.

Als een speler twee piramides heeft gelegd, mag hij in actie 1 één of de beide piramides waarden.



Zodra de opzichter het tweede speciale veld bereikt, mogen voor de resterende duur van het spel enkel nog piramides met drie of meer lagen worden gewaardeerd.



Einde van het spel

Zodra de opzichter het laatste veld van het speelbord bereikt, begint de eindfase van het spel.

Alle kaarten van de aflegstapel en de voorraadstapel worden samen met de kaart 'speleinde' verdekt en grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Het spel gaat daarna gewoon verder.

Zodra een speler de kaart 'speleinde' blootlegt, is het spel onmiddellijk beëindigd. Dit wil zeggen dat er geen acties meer mogen worden uitgevoerd.

Alle piramides die uit 3 of meer lagen bestaan, worden nu nog gewaardeerd.

De speler die nu de meeste zegepunten heeft behaald, wordt de winnaar van het spel.



De auteur, Thilo Hutzler (geboren in 1964), is gehuwd en heeft twee kinderen.

Hij is leraar in een school en hij houdt voornamelijk van spelen waarbij er wat animo aan de tafel heerst met enkele ergerniselementen.

