



Priests of Ra
 Rio Grande Games, 2009
 Reiner KNIZIA
 2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
 ± 90 minuten

Het spel bestrijkt 1500 jaar Egyptische geschiedenis. De priesters van Ra streven naar een grotere macht en nog meer roem. Zij geven instructies aan landbouwers, krijgers, handelaars en schrijvers, zij bouwen graanschuren, vestingen, markten en bibliotheken en richten reusachtige piramides op om de zonnegod Ra te eren.

Spelidee

Zoals in het spel 'Ra' wordt 'Priests of Ra' gespeeld over drie tijdperken die de bewogen geschiedenis van het oude Egypte weerspiegelen:

- het oude rijk (2665 - 2155 voor Christus);
- het middelste rijk (2130 - 1650 voor Christus);
- het nieuwe rijk (1555 - 1080 voor Christus).

Gedurende deze tijdperken tracht elke speler de ontwikkeling van zijn eigen dynastie te bevorderen en te bespoedigen. Dit gebeurt door aan de hand van eigen zonnen in biedrondes zo veel mogelijk waardevolle kaartjes te verwerven die staan voor de verschillende domeinen van het leven in het oude Egypte. In elke biedronde verandert het aanbod van kaartjes en de spelers bezitten maar een beperkt aantal zonnen. Verstandige spelers denken goed na wanneer en hoeveel ze bieden om net die kaartjes te verkrijgen die ze nodig hebben.

Ook hun priesters zetten ze pas in na rijp beraad om hun kaartjes te wijzigen en op die manier de loop van de geschiedenis te beïnvloeden.

Telkens een tijdperk eindigt, vindt er een waardering plaats. De spelers worden voor de tot dan toe bereikte roem beloond met roempunten in de vorm van stenen tafels waarop de prestaties van de voorbije periode worden vastgelegd.

De speler, die na drie tijdperken de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel.

PRIESTS OF



Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ 174 kaartjes



30x Ra



30x boeren krijgers



30x handelaars/
schrijvers



2x 7 grafkamers



15x priester



15x graanschuren/
vestingen



15x markten/
bibliotheken

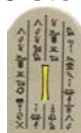


15x piramides

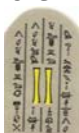


10x pest

⇒ 48 stenen tafels



10x
1 punt



8x
2 punten



20x
5 punten



10x
10 punten

⇒ 20 ankerkruisen



⇒ 16 zonnen



⇒ 1 Ra-figuur



⇒ 1 buidel

⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

- Voor het eerste spel moeten de onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.
- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
Op het speelbord staan twee verschillende aflegrijen afgebeeld:
 - De **Ra-rij** (bovenaan en rood omrand) met 10 aflegvelden voor de kaartjes.
 - De **aanbod-rij** (onderaan en grijs omrand) bestaat uit 8 velden.
 In de hoek van het speelbord bevindt zich een overzichtstabel voor de waarderingen aan het einde van elk tijdperk.



- Alle kaartjes worden in de buidel gestopt en goed gemixt.
- Het gebied van elke speler is zijn eigen etalage (zie 'De etalage').
Hier legt de speler zijn zonnen, kaartjes en ankerkruisen goed zichtbaar neer.
- Iedere speler ontvangt twee stenen tafels met de waarde 5 die hij verdekt in zijn etalage legt. De resterende stenen tafels worden zichtbaar naast het speelbord klaargelegd.
- De ankerkruisen en de Ra-figuur worden eveneens naast het speelbord klaargelegd.
- De zon met de waarde 1 wordt op het veld in het midden van het speelbord gelegd.
De zonnen worden, in overeenstemming met het aantal spelers, naar de volgende tabel in groepen verdeeld. De niet-benodigde zonnen worden terug in de doos gelegd.

	2 spelers	3 spelers	4 spelers	5 spelers
1 groep	9-6-5-2	13-8-5-2	13-6-2	16-7-2
2 groepen	8-7-4-3	12-9-6-3	12-7-3	15-8-3
3 groepen		11-10-7-4	11-8-4	14-9-4
4 groepen			10-9-5	13-10-5
5 groepen				12-11-6

- Iedere speler krijgt een groep zonnen (dit wordt toevallig of door het lot bepaald) en legt die open in zijn etalage.

De etalage

In de loop van het spel leggen de spelers hun zonnen, kaartjes en ankerkruisen in hun etalage (zoals hier onder wordt getoond).



Iedere speler probeert met zijn kaartjes van grafkamers en piramides **één trappenpiramide** te bouwen. Het grondvlak van deze piramide moet uit 2 of meer kaartjes bestaan. Iedere hogere verdieping bestaat uit telkens één kaartje minder als de vorige (lagere) verdieping.

De speler mag te allen tijde de kaartjes opnieuw ordenen, maar hij mag in het ganse spel slechts één trappenpiramide bouwen.

Spelverloop

De speler die de zon met het hoogste getal bezit, begint het spel.

Vervolgens wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Als de speler nog minstens één open zon voor zich heeft liggen en hij komt aan de beurt, moet hij één van de beide volgende acties uitvoeren:

- ⇒ Eén kaartje uit de buidel trekken.
- ⇒ Ra aanroepen.

Als de aanbod-rij volledig met kaartjes is belegd, moet de speler de actie 'Ra aanroepen' uitvoeren. Alle spelers die geen open zon voor zich hebben liggen, mogen tot aan het einde van het tijdperk geen actie meer uitvoeren. Zij worden overgeslagen als zij aan de beurt zijn.

Eén kaartje uit de buidel trekken

- De speler trekt een kaartje uit de buidel.
- Trekt hij een kaartje met Ra dan legt hij dit op het eerste vrije veld in de Ra-rij. Daarna neemt de speler de Ra-figuur en zet die voor zich neer. Hiermee begint meteen een biedronde (zie 'De biedronde').



OPMERKING

In het spel met 2 spelers blijven de eerste vier velden van de Ra-rij steeds vrij, met 3 spelers de eerste twee velden en met 4 spelers blijft het eerste veld vrij.

- Trekt de speler een ander kaartje dan legt hij dit op het eerste vrije veld in de aanbod-rij. Met uitzondering van de kaartjes met piramides, priester en pest zijn bij ieder kaartje de voor- en achterzijde verschillend. De speler beslist met welke zijde naar boven hij dit kaartje in de aanbod-rij legt.
- Hiermee eindigt de speelbeurt van de speler.

Ra aanroepen

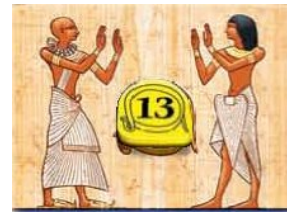
De speler zegt: "Ra", neemt de Ra-figuur en plaatst die voor zich neer. Hiermee begint onmiddellijk een biedronde (zie 'De biedronde').



De biedronde

- Een biedronde wordt uitgelokt zodra een speler een Ra-kaartje trekt of Ra aanroept. Als teken hiervan neemt de speler die de biedronde heeft uitgelokt de Ra-figuur en plaatst die voor zich neer.
- In de biedronde worden de kaartjes in de aanbod-rij en de zon in het midden van het speelbord als één pakket geveild. Als in de aanbod-rij geen kaartjes liggen, ontvangt de winnaar van de veiling enkel de zon.
- De biedronde begint bij de linkerbuurman van de Ra-speler. De biedronde verloopt met de wijzers van de klok mee en eindigt bij de Ra-speler. Iedere speler kan dus hoogstens één bod uitbrengen. Elk volgend bod moet hoger zijn dan het vorige. Als een speler niet wil bieden, moet hij passen.
 - ▶ Als de Ra-speler de biedronde heeft uitgelokt door een Ra-kaartje te trekken, mogen alle spelers passen, ook hijzelf ! In dat geval blijven alle kaartjes in de aanbod-rij liggen.
 - ▶ Als de Ra-speler de actie 'Ra aanroepen' vrijwillig heeft gekozen, moet hij één zon bieden als geen andere speler een bod heeft uitgebracht. In dit geval mag de Ra-speler dus niet passen.
 - ▶ Als de Ra-speler de actie 'Ra aanroepen' moest kiezen omdat de aanbod-rij vol was, mag hij passen ook als geen enkele andere speler een bod heeft uitgebracht. In dat geval worden alle kaartjes van de aanbod-rij uit het spel genomen en terug in de doos gelegd.
- De speler met het hoogste bod ontvangt alle kaartjes uit de aanbod-rij. Hij mag de kaartjes niet omdraaien als hij ze in zijn etalage legt. De zijde van het kaartje dat zichtbaar was in de aanbod-rij moet ook zichtbaar zijn in zijn etalage. Als er één of meerdere kaartjes met een priester bij zijn, mag de speler voor elke van deze kaartjes één kaartje naar keuze in zijn etalage omdraaien. Dat mag een kaartje zijn dat hij in deze of in een vorige biedronde heeft ontvangen. Als een speler kaartjes met een priester ontvangt, moet hij **onmiddellijk** beslissen of en welke kaartjes hij wil omdraaien; later mag hij dat niet meer doen.

- De speler met het hoogste bod ontvangt bovendien ook de zon van het speelbord. Hij moet deze zon verdekt in zijn etalage leggen. Zonnen die verdekt liggen kan de speler in het lopende tijdperk niet meer benutten. Pas aan het begin van het volgende tijdperk leggen de spelers hun zonnen opnieuw bloot. Aansluitend legt de speler de zon die hij in de biedronde heeft geboden, open in het midden van het speelbord.



- Na het afsluiten van de biedronde zet de linkerbuurman van de Ra-speler het spel voort.

De tijdperken

Omdat spelers die geen open zon meer voor zich hebben liggen voor de resterende duur van het tijdperk worden oversprongen, nemen steeds minder spelers deel aan de rondes.

Het tijdperk eindigt zodra de laatste speler die nog een open zon heeft, deze inzet en zijn speelbeurt beëindigt. Dan worden alle kaartjes uit de Ra-rij uit het spel genomen en terug in de doos gelegd. De zon in het midden van het speelbord blijft daar liggen voor het volgende tijdperk. Een tijdperk eindigt ook als een speler een Ra-kaartje op het laatste veld van de Ra-rij legt. In dit geval eindigt het tijdperk onmiddellijk en er vindt geen biedronde plaats.

Alle kaartjes in de Ra-rij en in de aanbod-rij worden uit het spel genomen en terug in de doos gelegd. Dan ligt alleen nog de zon op het speelbord. Alle zonnen die de spelers nog niet hebben ingezet, blijven open voor hen liggen.

Aan het einde van ieder tijdperk worden de kaartjes in de etalages van de spelers gewaardeerd (zie 'Waardering'). Na de waardering leggen alle spelers hun verdekt liggende zonnen terug bloot. Alle spelers hebben aan het begin van ieder tijdperk steeds hetzelfde aantal zonnen ter beschikking, waarschijnlijk echter met andere waardes dan aan het begin van het spel.

De speler met de zon met de hoogste waarde wordt de startspeler van het nieuwe tijdperk.

Waardering

Aan het einde van elk van de drie tijdperken telt iedere speler de roempunten die hij voor zijn etalage ontvangt en neemt dan stenen tafels met de overeenstemmende waarde.

Als de speler roempunten verliest, moet hij uiteraard stenen tafels inleveren.

Een speler kan echter niet meer punten verliezen dan hij in op zijn stenen tafels heeft. Iedere speler legt zijn stenen tafels verdekt in zijn etalage.

De speler mag zijn eigen stenen tafels uiteraard steeds bekijken.



Beroepen: boeren, krijgers, handelaars en schrijvers



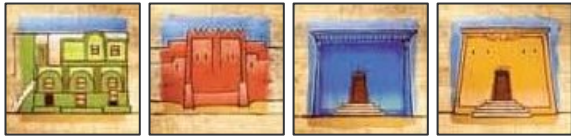
Aan het einde van elk tijdperk wordt elk van de 4 beroepen afzonderlijk gewaardeerd.

Als een speler minstens 2 boeren bezit en geen enkele medespeler bezit meer boeren dan hij, ontvangt hij hiervoor 5 roempunten. Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers van deze gelijke stand 5 roempunten. Als er geen enkele speler minstens 2 boeren bezit, ontvangt ook geen enkele speler roempunten.

De krijgers, handelaars en schrijvers worden op dezelfde wijze gewaardeerd.

Bovendien ontvangt iedere speler die van alle beroepen minstens één kaartje heeft, 2 ankerkruisen. Iedere speler die van 3 verschillende beroepen minstens één kaartje heeft, ontvangt 1 ankerkruis. Na de waardering worden alle kaartjes met beroepen terug in de doos gelegd.

Gebouwen: graanschuren, vestingen, markten en bibliotheken



Aan het einde van elk tijdperk ontvangt iedere speler 2 roempunten voor elk compleet gebouw in zijn etalage. Een **compleet gebouw** bestaat uit **2 kaartjes** met gelijkgekleurde gebouwen van hetzelfde type. Bovendien ontvangt iedere speler die van alle 4 gebouwtypes minstens één compleet gebouw bezit, 10 roempunten. Iedere speler die van 3 verschillende gebouwtypes minstens één compleet gebouw bezit, ontvangt 5 roempunten.

Priester

Aan het einde van elk tijdperk ontvangt iedere speler 2 roempunten voor iedere priester in zijn etalage. Bovendien mag iedere speler, die 3 of meer priesters in zijn etalage heeft, 1 pestkaartje afgeven vooraleer dit kaartje wordt gewaardeerd. Het kaartje 'pest' wordt dan terug in de doos gelegd. Dit is de enige mogelijkheid om een kaartje 'pest', dat een speler heeft ontvangen, terug te kunnen afgeven.



Na de waardering worden alle kaartje met priesters terug in de doos gelegd.

Pest

Aan het einde van elk tijdperk moet iedere speler, in overeenstemming met het aantal kaartjes 'pest' in zijn etalage, roempunten afgeven:



pestkaartjes	1	2	3	4	5	6 of meer
roempunten	-1	-3	-6	-10	-15	-20

Piramides



De piramides worden pas na het laatste tijdperk gewaardeerd. Iedere speler mag maar 1 trappenpiramide waarderen. De speler ontvangt 20 roempunten als hij een trappenpiramide met 4 of meer verdiepingen heeft gebouwd. Dit betekent dat hij 10 of meer kaartjes (piramides en grafkamers) bezit. Voor een trappenpiramide met 3 verdiepingen (6 tot 9 kaartjes) ontvangt de speler 10 punten en voor een trappenpiramide van 2 verdiepingen (3 tot 5 kaartjes) ontvangt hij 5 punten. Bovendien ontvangt de speler 10 punten wanneer hij minstens 4 grafkamers met dezelfde kleur bezit. Voor 3 grafkamers van dezelfde kleur ontvangt hij 5 roempunten.

Ankerkruisen

De ankerkruisen worden pas na het laatste tijdperk gewaardeerd.

Bezit de speler 4 ankerkruisen of meer, ontvangt hij 20 roempunten.

Voor 3 ankerkruisen ontvangt hij 10 roempunten en voor 2 ankerkruisen ontvangt hij nog 5 roempunten. Het aantal ankerkruisen in de voorraad is dus ruim voldoende.

Omdat geen enkele speler meer dan 4 ankerkruisen nodig heeft is het niet nodig dat een speler een vijfde ankerkruis in zijn etalage zou leggen, hij laat dit best in de voorraad voor zijn medespelers.



Zonnen

Zoals de piramides en de ankerkruisen, worden de zonnen ook pas na het laatste tijdperk gewaardeerd. Iedere speler telt de waarde van al zijn zonnen samen (open en verdeckte). De speler met de hoogste som ontvangt 5 roempunten en de speler met de laagste som verliest 5 roempunten.



Als er bij de hoogste of de laagste som een gelijke stand heerst, ontvangen of verliezen alle spelers met deze gelijke stand 5 roempunten. Als alle spelers dezelfde som hebben, ontvangt of verliest geen enkele speler roempunten.

Einde van het spel

Na de waardering aan het einde van het derde tijdperk eindigt het spel.

Iedere speler telt de punten op zijn stenen tafels samen. De speler met de hoogste som wint het spel. Als er bij de hoogste som een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die de zon met de hoogste waarde bezit.

