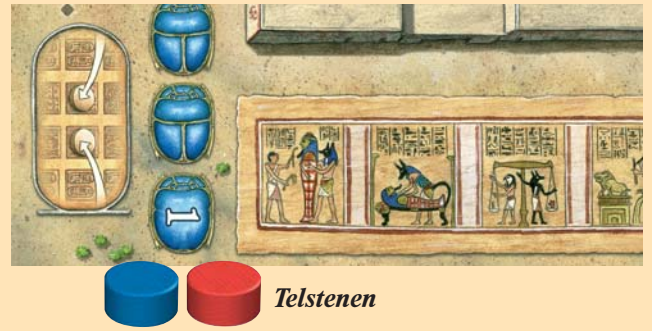


Vorbereiding van het spel

Het spelbord wordt in elkaar gezet en tussen de twee spelers gelegd.

Iedere speler krijgt de 29 spelstenen in de kleur van zijn keuze, het desbetreffende set kaarten en een witte "ruil"-steen.

De spelers schudden hun kaarten en leggen deze verdeckt naast het spelbord. De telsteentjes komen als puntenaanwijzers naast het veld "1" op de tellijst.



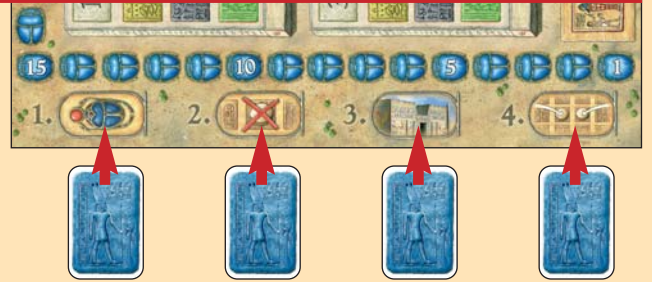
Spelverloop

Iedere Speler neemt de **bovenste 4 kaarten** van zijn stapel, bekijkt deze en deelt vervolgens telkens **1 kaart** verdeckt bij een van de eigen cartouches in.

Als het spel een keer begonnen is mag iedere speler – tegen inlevering van een "ruil"-steen – zijn vier getrokken kaarten afleggen en in plaats daarvoor 4 nieuwe kaarten trekken. De "ruil"-steen wordt uit het spel gehaald.

Als beide spelers hun kaarten hebben ingedeeld, worden deze omgedraaid en één voor één gewaardeerd. [Zie ook: 1^{ste} cartouche tot 4^{de} cartouche.]

Wanneer alle 8 kaarten gewaardeerd zijn worden de open kaarten afgelegd en iedere speler trekt 4 nieuwe kaarten. De volgende beurt mag beginnen. Wanneer een stapel met verdeckte kaarten op is, worden de afgelegde kaarten geschud en als nieuwe stapel klaar gelegd.



De cartouches in het bijzonder

■ 1^{ste} cartouche - zegepunten:

De waarden van de hier geplaatste kaarten van beide spelers worden met elkaar vergeleken. De speler met de **hoogste waarde** krijgt zegepunten gelijk aan twee keer het verschil. Bij gelijkspel krijgt niemand punten.



Voorbeeld: Peter speelt hier een "1", Elke een "4", het verschil is 3. Elke krijgt twee keer het verschil, dus 6 zegepunten.

Opmerking: Punten worden op de tellijst bijgehouden. De telsteen wordt net zo veel velden vooruit getrokken als de punten die de speler heeft verdiend.

- De cartouches 2 - 4 bepalen de volgorde van de spelers en laten zien, in welke tempel hoe veel stenen worden **weggenomen** en **toegevoegd**.
- De speler die de beurt heeft handelt de cartouches 2 tot 4 achter elkaar af, en daarna volgt speler twee.

■ 2^{de} cartouche - volgorde / stenen weghalen:

De hier geplaatste kaart staat voor twee dingen:

a) De beurtvolgorde van de twee spelers voor de rest van de beurt.

De speler met de **laagste** kaartwaarde mag begin-



Voorbeeld: Speler "Rood" begint.

nen. Bij gelijke waarden begint de speler, die bij “cartouche 1” de laagste waarde heeft gespeeld. Is er ook hier sprake van een gelijkspel, trekken de twee spelers zolang kaarten van hun stapels, tot één van hun een lagere kaart dan de ander heeft getrokken. Deze speler mag beginnen (de getrokken kaarten gaan terug onderaan de stapel).

b) Weghalen van spelstenen (niet in ronde 1).

De speler die de beurt heeft haalt nu spelstenen uit de tempels. Het aantal stenen blijkt uit de waarde van de gelegde kaart min 2.

- Is het resultaat positief, dan wordt het desbetreffende aantal stenen van zijn keuze van de tegenstander weggehaald.
- Luidt het resultaat - 1, moet 1 eigen steen naar keuze worden weggehaald.

Mochten er niet voldoende spelstenen in de tempels beschikbaar zijn, worden dus ook minder stenen weggehaald.

3^{de} Cartouche - tempel bepalen:

De hier geplaatste kaart toont de tempels, waaruit de speler een steen mag weghalen respectievelijk toevoegen. Alle tempels met een nummer die kleiner of gelijk is aan de waarde van de kaart mogen worden gebruikt.



Voorbeeld: Heeft de kaart een waarde van “2” mogen de spelstenen uit de tempels “1” en “2” worden weggehaald respectievelijk worden toevoegd.

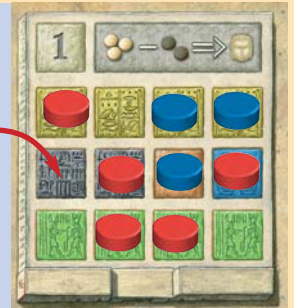
4^{de} Cartouche - steen toevoegen:

De hier geplaatste kaart geeft het aantal spelstenen aan, die in deze beurt uit de eigen voorraad over de tempels mogen worden verdeeld. 1 steen wordt altijd op 1 niet bezet veld in een van de tempels geplaatst. Wanneer een speler geen stenen meer over heeft, worden ook geen stenen meer ingezet.

Ieder spelsteen, die niet op een vrij veld kan worden geplaatst, komt op een vrij veld in het dodenrijk te staan.



Voorbeeld: Speler “Rood” heeft hier de keuze uit vier niet bezette velden, waar hij zijn steen mag plaatsen.



Opmerking: De kaart bij cartouche 3 laat zien, uit welke tempel de stenen mogen worden weggehaald.

Spelstenen in het dodenrijk:

Spelstenen komen naar het dodenrijk wanneer:

- zij uit de tempels worden weggehaald; of
- zij niet in een van de tempels kunnen worden geplaatst (geen plek meer).

Een desbetreffende steen wordt op een vrij veld van het dodenrijk geplaatst. Als het dodenrijk volledig bezet is, vindt – nadat beide spelers hun beurten hebben afgesloten – een waardering plaats.

Voorbeeld: Peter mag 4 stenen aan Tempel 1 en 2 toevoegen. Tempel 2 heeft nog een vrij veld, Tempel 1 heeft er nog twee. Hij kan zijn vierde steen dus niet gebruiken. De steen gaat naar het dodenrijk.

Opmerking: Mochten er meer stenen naar het dodenrijk gaan dan plek is, gaan deze terug naar de voorraad.



Voorbeeld: Als een speler een kaart met een 4 bij deze cartouche heeft ingedeeld, mag hij $4 - 2 = 2$ spelstenen van de tegenstander van het spelbord halen. Bij een kaart met een 2 worden geen stenen weggehaald.

Opmerking: De kaart bij cartouche 3 laat zien, aan welke tempel de stenen mogen worden toegevoegd.

Stenen die werden weggehaald gaan naar het dodenrijk.

Waardering

Bij een waardering worden de volgende zegepunten verdeeld.

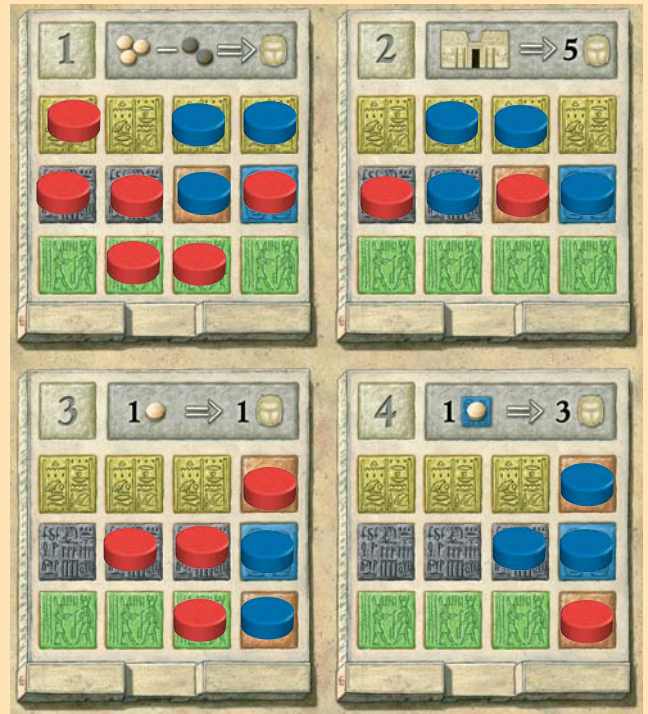
- **Tempel 1:** De speler met de meeste stenen in deze tempel krijgt het aantal zegepunten gelijk aan het **verschil van de spelstenen** van allebei de spelers in deze tempel.
- **Tempel 2:** De speler met de meeste stenen in deze tempel krijgt **5 zegepunten**.
- **Tempel 3:** De speler met de meeste stenen in deze tempel krijgt zegepunten gelijk aan het **aantal toegevoegde stenen**.
- **Tempel 4:** De speler met de meeste stenen in deze tempel krijgt telkens **3 zegepunten** voor ieder **blauwe veld**, dat door hem is **bezet** (alle vier de tempels beschikken over een blauw veld).
- **Zwarte velden:** De speler met de meeste stenen op deze velden krijgt **8 zegepunten**.
- **Bonusvelden:** Iedere speler die een steen op een bonusveld heeft staan krijgt de daarop aangegeven waarde (+1 of +2) als zegepunt(en).

Na een waardering halen beide spelers om beurten 4 van hun eigen stenen uit de tempels, de speler met de tot nu toe meeste punten mag beginnen (bij gelijkspel begint speler "Rood").

Hierbij moet – als mogelijk – uit iedere tempel een eigen steen worden weggehaald. Heeft een speler in een van de tempels geen stenen, dan haalt hij in plaats daarvoor een steen uit de hoogste tempel, waar hij wél stenen heeft staan.

De stenen uit het dodenrijk gaan samen met de weggehaalde stenen terug naar de eigen voorraad van de speler.

Is het spel nog niet afgelopen, volgt een volgende ronde.



*Tempel 1: Rood krijgt 3 zegepunten (ZP)
[6 rode stenen min 3 blauwe stenen = 3 ZP]*

*Tempel 2: Blauw krijgt 5 ZP
[Meerderheid krijgt altijd 5 ZP]*

*Tempel 3: Rood krijgt 4 ZP
[Meerderheid bestaat uit 4 stenen = 4 ZP]*

*Tempel 4: Blauw krijgt 9 ZP
[Meerderheid krijgt voor ieder blauwe veld, dat bezet is, 3 ZP = 9 ZP]*

*Zwarte velden: Rood krijgt 8 ZP
[Meerderheid krijgt altijd 8 ZP]*

*Bonusvelden: Rood krijgt 4 ZP, Blauw krijgt 4 ZP
[1 of 2 ZP zoals aangegeven op het veld]*

Opmerking: Mocht er in één van de tempels géén meerderheid zijn, dan krijgt ook niemand de zegepunten. Hetzelfde geldt voor de waardering van de zwarte velden.

Einde van het spel

• Het spel eindigt bij de afhandeling van cartouche 1 of 4 meteen, indien op dat moment aan één van de voorwaarden voor een zege wordt voldaan (**40 zegepunten, alle velden van een tempel, alle gele of groene velden bezet**).

De speler die voldoet aan deze voorwaarden wint – natuurlijk – het spel.

• Anders eindigt het spel na afloop van de waardering, waarin één van de spelers **40 of meer zegepunten** heeft bereikt. Daarbij wordt de waardering volledig uitgevoerd.

De speler met de meeste zegepunten wint (ook de punten boven 40 tellen mee). Bij gelijke puntenstand eindigt het spel met een gelijkspel.

De hogepriesters van de twee grote egyptische godheden Aton en Amun vechten om hun hege-
monie. Beide aanvoerders willen hun priester op
de belangrijke plekken in de vier grote tempels in
Thebe plaatsen.

ATON



Een spel van Thorsten Gimmler voor 2 personen

 Nederlands

Doel van het spel

Iedere speler neemt de rol over van een hogepries-
ter in zijn streven naar de macht in het Thebe van
het oude Egypte.

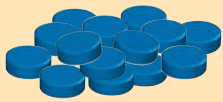
De speler wint, die als eerste:

- 40 zegepunten heeft bereikt, of
- alle velden van een tempel heeft bezet, of
- alle gele velden in de vier tempels heeft bezet, of
- alle groenen velden in de vier tempels heeft bezet.

Spelmateriaal en -opbouw

- 72 spelkaarten met de waarden 1 tot 4, telkens 36 voor speler "Blauw" en speler "Rood"
- 58 priesters, de spelstenen in de kleuren rood en blauw
- 2 "ruil"-stenen (wit)
- 2 telstenen (rood en blauw)
- 1 spelregels

29 blauwe spelstenen



"Ruil"-steen



Kaartenstapel om kaarten van
te trekken
Een van de 4 tempels met telkens
12 spelvelden, op ieder
veld past 1 steen.



29 rode spelstenen



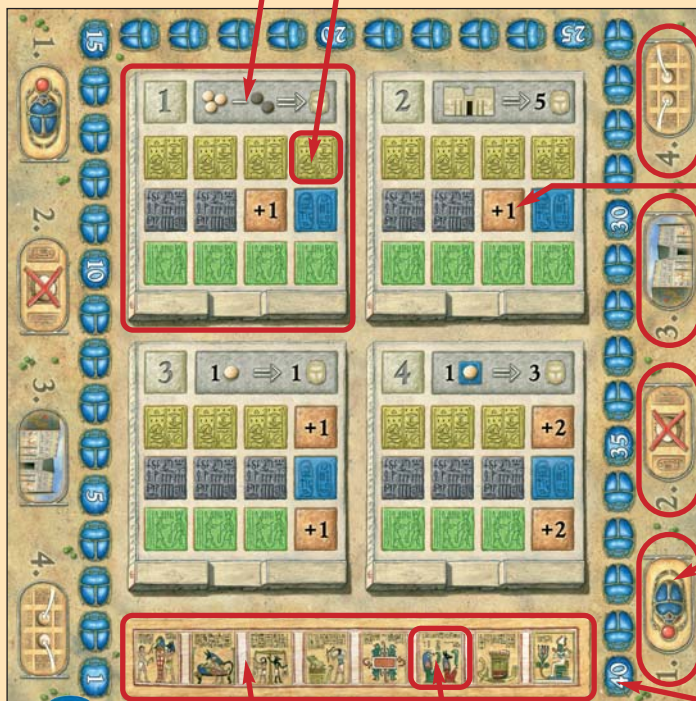
"Ruil"-steen



De spelkaar-
ten worden
op de car-
touches*
verdeeld,
hier de blau-
we tegenover
de rode.



*Cartouche
noem je de
ovale
omlijsting van
de namen van
de koningen
in egyptische
hiërogliefen.



Bonusveld

4 cartouches*
op iedere kant
het spelbord.

2 telstenen

Dodenrijk met 8 velden – zodra alle velden
zijn bezet, vindt een waardering plaats.
2 telstenen.

Tellijst (tot 40 punten) – hier
worden de zegepunten van
beide spelers bijgehouden.