

KARNAK

1. KARNAK is een oeroud spel, dat reeds gespeeld werd in het oude Egypte, in India, in West-Indië, maar ook in verschillende delen van Afrika. Het is van origine een zaai- en oogstspel en werd in de oorspronkelijke vorm gespeeld met bonen. In laatstgenoemd werelddeel wordt het ook nu nog onder de naam "Mancala" beoefend, waarbij bonen, schelpen of steentjes het spelmateriaal vormen. Het speelveld bestaat uit een twaalftal ronde BEKERTJES. Hierin worden de boontjes gezaaid en hieruit worden ze geoogst. Verder is er bij elk bekertje een plaats voor een MERKTEKEN. Van deze merktekens, in de vorm van scarabeën (in het oude Egypte de heilige kever) zijn er zes van elke kleur in het spel. Tenslotte vinden we in elke hoek van het speelveld een VOORRAADBOKER waar elke speler zijn gewonnen bonen in bewaart.

2. HET DOEL VAN HET SPEL is zo veel mogelijk bonen te verzamelen door het handig uitzaaïen in de bekertjes.

3. HET BEGIN VAN HET SPEL is als volgt: Door middel van de merktekens zet iedere speler zijn eigen gebied uit; 6 bekers naast elkaar voor iedere speler als met 2 spelers wordt gespeeld. Vier voor elk als met 3 spelers wordt gespeeld en 3 bekers voor elke speler als het spel met 4 personen wordt gespeeld.

Karnak kan op verschillende wijzen worden gespeeld.

BASIS KARNAK (Egyptisch)

aantal spelers 4, 3 of 2.

Gebied uitzetten zoals onder 3 omschreven. De bekers met boontjes vullen als volgt:

4 spelers: 6 boontjes in elke beker.

3 spelers: 5 boontjes in elke beker.

2 spelers: 4 boontjes in elke beker.

De voorraadbekers zijn nog leeg. De oudste speler begint; neemt alle bonen uit één van zijn bekers naar keuze in zijn hand en zaait deze één voor één, in de naastliggende bekers uit. Nu is de volgende speler aan zijn linkerhand aan de beurt.

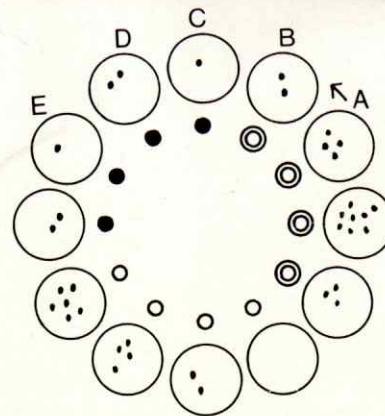
Ook hij neemt alle bonen uit één van zijn bekers en zaait deze één voor één uit. Als het spel door 2 spelers wordt gespeeld wordt slechts uitgezaaid in één richting nl. tegen de klok in. Als er meer spelers zijn, mag naar beide richtingen worden uitgezaaid echter PER BEURT IN ÉÉN RICHTING !

Het laatste boontje dat de speler uitzaaït is het belangrijkste, want: als dit in het betreffende bekertje is gelegd en dit bekertje bevat DAN 2 of 3 boontjes, dan mag de speler deze wegnemen en in zijn voorraadbeker doen. Dit mag echter alleen wanneer het betreffende bekertje in het gebied van de (een) tegenstander ligt.

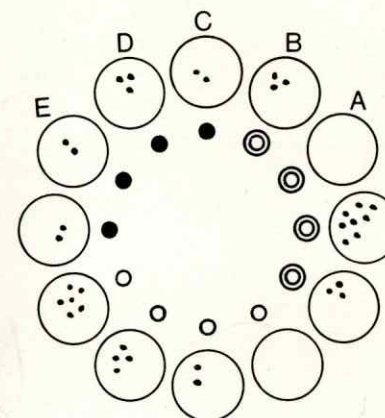
De spelers mogen de boontjes alleen op hun beurt aanraken. Als een speler de boontjes uit een beker heeft genomen, MOET hij deze uitzaaïen en mag ze niet terug doen.

Het is mogelijk om in één beurt meer dan één bekertje met boontjes te winnen. Wanneer n.l. het voorlaatste bekertje ook 2 of 3 boontjes bevat en zo verder in ononderbroken achterwaartse richting, dan mag de speler ook deze wegnemen. De bekertjes moeten echter deel uitmaken van het gebied van de tegenstander(s). VOORBEELD. Er spelen 3 spelers en de situatie is als volgt:

Blauw is aan de beurt en zaait zijn boontjes één voor één uit in B, C, D en E.



Na het uitzaaïen is nu de situatie als volgt



Blauw mag nu beker E leegmaken maar ook D en C (aansluitend in terugwaartse richting!).

Alle bekers bevatten 2 of 3 bonen.

B mag hij niet leegmaken (al bevat deze ook 3 bonen) want dit is zijn eigen gebied.

Het spel eindigt als één van de spelers niet meer kan spelen omdat zijn bekers leeg zijn, of als bij het spelen met 2 of 3 personen, twee spelers naast elkaar niet verder kunnen spelen. Bonen die nog in de bekers achterblijven, zijn het eigendom van de speler in wiens gebied zij liggen.

De speler met de meeste bonen heeft het spel gewonnen.

● = rood
○ = geel
◎ = blauw

VARIANTEN

AFRIKAANS KARNAK (alleen voor 2 spelers)

Gebied uitzetten zoals onder 3. omschreven.

4 Boontjes in elke beker. Uitzaaïen tegen richting van de klok in. Afrikaans Karnak wordt gespeeld zoals Egyptisch, echter met de volgende verschillen:

A. Als alle bekers van één der spelers leeg zijn, moet DE ANDERE PARTIJ zodanig spelen, dat er tenminste één boontje in één van de bekers van de tegenpartij komt.

B. Als de ANDERE PARTIJ dit niet kan, moet hij alle boontjes uit zijn bekers afstaan aan zijn tegenstander.

De speler met de meeste boontjes wint het spel.

JUNGLE KARNAK 2, 3 of 4 spelers

Gebied uitzetten zoals onder 3. omschreven.

4 Boontjes in elke beker, ongeacht het aantal spelers.

Uitzaaïen tegen de richting van de klok in.

Jungle Karnak wordt als volgt gespeeld.

A. Als door 2 personen wordt gespeeld, worden de bekers aan het eind van een ronde opnieuw gevuld (zie G). Als 3 of 4 spelers meedoen eindigt het spel zoals gebruikelijk (zie Egyptisch Karnak).

B. Bij Jungle Karnak mag een speler opnieuw uitzaaien in dezelfde beurt ! Als het uitzaaien eindigt in een beker die reeds één of meer boontjes bevat, wordt ook deze beker leeggemaakt en de boontjes uitgezaaid enz., zoveel keer als men kan zaaien.

C. Een beurt eindigt als het laatste boontje in een lege beker valt of als het aantal van WILLEKEURIG WELKE beker, door het laatste boontje op 4 wordt gebracht.

D. Deze 4 boontjes worden door de betreffende speler weggenomen en in zijn voorraadbeker gedaan.

E. Als een speler TIJDENS het uitzaaien de inhoud van willekeurig welke beker op 4 brengt, NEEMT DE SPELER IN WIENS GEBIED DEZE BEKER LIGT onmiddellijk de boontjes er uit, (Dit kan dus de speler zijn die aan de beurt is, maar ook één van de andere spelers) en doet deze in zijn voorraadbeker.

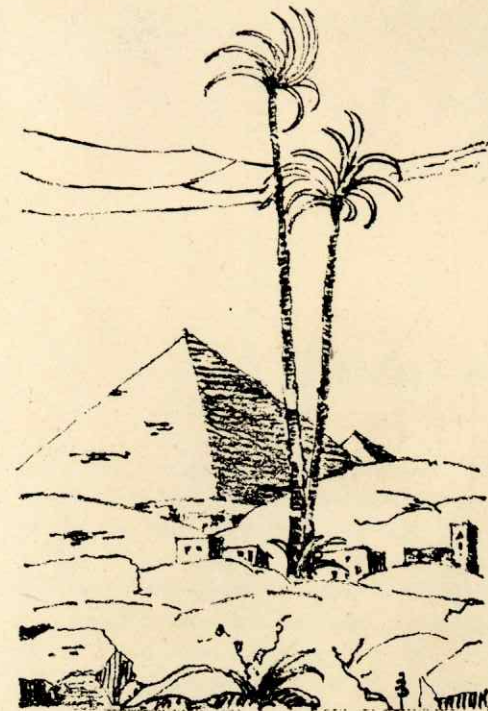
F. Als 3 of 4 spelers meedoen, eindigt het spel als twee spelers geen boontjes meer in hun bekers hebben.

De speler met de meeste boontjes (boontjes in eigen bekers meetellen) wint het spel.

G. ALS 2 SPELERS JUNGLE KARNAK SPELEN, kiezen zij vooraf 2 series merktekens. Een spel eindigt als één der spelers op zijn beurt niet kan spelen. Voor de volgende ronde plaatsen de spelers opnieuw 4 boontjes in de bekers en spelen opnieuw. De winnaar van dit spel neemt het merkteken aan de linkerhand van zijn tegenspeler, grenzend aan zijn eigen gebied, weg en plaatst een merkteken van zijn eigen (2e) kleur. De winnaar van elk spel mag aldus telkens een beker van de tegenstander bezetten.

Als één der spelers 11 bekers heeft bezet heeft hij het spel gewonnen !

Handwritten notes in blue ink:
Men ook beide kleuren
Nieuw
Gebied
Gedrukt



KARNAK

spelregels

