

Scarab

Speelmateriaal :

- spelregels
- 1 speelbord
- 1 houten priestersteen
- 96 scarabeeschijfjes (telkens 6 in de waarden -8 tot +8)
- 3 ankerschijfjes

Spelidee :

Egypte in de jaren 2100 v. Chr.

In de tempel van Thot, god van de wetenschap en uitvinder van dit spel, komen jaarlijks alle priesters bij elkaar om uit te maken, door middel van dit spel, wie de volgende hogepriester van de tempel zal worden. Ze scharen zich rond een speelbord dat vol scarabeeën ligt om volgens vooraf bepaalde regels de waardevolste van deze mestkevers te verzamelen. Enkel hij die op het einde de waardevolste verzameling kan voorleggen wordt de volgende hogepriester van Thot.

Het spel van Thot (basisspel) :

Vorbereiding :

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De 96 scarabeeën en de drie ankerschijfjes worden op het speelbord gelegd en willekeurig over de speelvelden verdeeld. Als laatste wordt de priestersteen op het enige overblijvende veld geplaatst.

Verloop van het spel :

De jongste speler begint.

Men speelt steeds in wijzerzin verder, bij een spelletje met twee speelt men om beurt.

De eerste speelbeurt :

De startspeler neemt de priestersteen en verplaatst hem horizontaal of verticaal vanaf de startpositie op een willekeurig veld met een scarabeeschijfje in deze rij. Deze scarabee wordt van het speelveld genomen en komt in het bezit van de startspeler. Vervolgens is de volgende speler aan beurt.

De volgende speelbeurt :

Is de vorige speler horizontaal gegaan dan moet de volgende speler de priestersteen verticaal verplaatsen en hem opnieuw op een veld met een scarabee of een ankerschijfje plaatsen. Is de vorige speler echter verticaal gegaan dan moet de speler aan beurt de priestersteen horizontaal verplaatsen en hem terug op een veld met een scarabee of ankerschijfje plaatsen. Het bezette scarabeeschijfje komt in het bezit van de speler.

Ankerschijfje :

De speler aan beurt heeft soms de mogelijkheid om de priestersteen op een ankerschijfje te plaatsen. Is dit het geval dan mag de speler uit zijn verzameling scarabeeschijfjes een schijfje

Men is verplicht om te plaatsen. Het passen door een speler is niet mogelijk

3. Alle verzamelde scarabeeën blijven open voor de bezitter liggen.

Einde van het spel:

Het spel is gedaan wanneer een speler geen speelbeurt meer kan uitvoeren of wanneer alle scarabeeschijfjes van het speelbord zijn genomen.

Iedere speler telt zijn punten van zijn verzamelde scarabeeën op. De speler met de meeste punten wint en mag zich hogepriester noemen. Bij gelijkheid wint die speler met de meeste 8-stenen, wanneer dit eveneens gelijk is hij met de meeste 7 stenen enz...

Varianten en tips :

Verkorte spel :

Om het spel iets minder lang te laten duren kan men het binnenste speelveld van 8 x 8 velden gebruiken. Hiervoor moet men voor het spelverloop de volgende scarabeeschijfjes op zij leggen.

Telkens 2x : -8,-7, -6, -5, -4, -3, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Telkens 3x : -2, -1, 1, 2

Deze stenen heeft men voor het verkorte spel niet nodig.

Opgepast : wanneer men de volgende afslaan-versie wilt spelen moet men de schijfjes die met een gele ster zijn gemerkt in het spel behouden.

Afslaan-spel :

Je hebt vast en zeker al gemerkt dat sommige scarabeeschijfjes een kleine gele ster als bijzonder kenmerk hebben. Wanneer men tijdens zijn beurt op deze schijf schuift mag de betreffende speler van daar af in een rechte hoek afslaan. Hierdoor verandert de speelrichting van de volgende speler navenant. Per beurt mag slechts eenmaal afgebogen worden!

4 spelers - team - versie :

Twee spelers vormen een team. De spelers van een team plaatsen zich zo dat ze direct na elkaar aan beurt zijn.

Doel :

Ieder team probeert gezamenlijk meer punten te verzamelen dan de tegenpartij. Hierbij kan de eerste speler van het team zijn positie zo kiezen dat zijn partner een goede uitgangspositie heeft.

Regel : bij de team - versie mag niet vooraf afgesproken worden !

Tips voor speltaktiek :

Probeer in het begin van het spel zoveel mogelijk punten te bekomen en de ankerschijfjes te negeren. De ankerschijfjes hebben slechts nut wanneer men ook daadwerkelijk grote negatieve punten bezit die men dan kan terugleggen wat meestal in het tweede deel van het spel het geval zal zijn.

Probeer niet steeds de hoogste waarden in een rij te bemachtigen. Het is raadzamer zich met kleinere waarden tevreden te stellen indien de volgende speler hierdoor in zijn beurt genoodzaakt wordt om een kleinere of zelfs een negatieve waarde te nemen.

beurt beëindigd heeft draait hij de priestersteen op het speelbord zodat de getekende lijn de nieuwe speelrichting aangeeft.

Scarab - varianten naar ideeën van H@LL 9000

Vooral het spelen met vier verliest wat aan spankracht. Daarom kan men voor extra prikkels zorgen men kan bepaalde verzamelingen bijzondere punten toewijzen :

- **De Sphinx-laan :**
wie de schijfjes met de waarde +1 tot +8 verzameld heeft ontvangt een bonus van 10 punten.
- **De vlucht van de Farao's :**
Positieve moet niet steeds positief blijven. Wie de waarde +1 tot +8 verzameld heeft krijgt een straf van -15 punten. Hierdoor moet men bedacht zijn om niet enkel positieve schijfjes te verzamelen (alternatief van de Sphinx-laan).
- **Het masker van Toetanchamon :**
Wie de schijfjes met de waarde -1 tot -8 verzameld heeft krijgt een bonus van 20 punten en kan zijn negatieve waarden wat mildereren.
- **De zegen van Hatsjepsot :**
Wie het vierde schijfje van een gelijke waarde verzameld heeft mag nogmaals plaatsen. Dit recht moet onmiddellijk genomen worden wanneer het vierde schijfje verzameld werd. Op een latere tijdstip is dit niet meer mogelijk.

Om zeker te zijn dat ook de andere spelers geïnformeerd worden over de verzamelde scarabeeschijfjes worden deze schijfjes volgens oplopende waarde voor de spelers neergelegd.

Voor een beter overzicht :

Men gebruikt een puntentabel om op deze manier beter de stand bij te houden. Hierbij kan het gebruik van de Carcassonne-puntentabel een oplossing bieden. Hierdoor weet men op elk ogenblik van het spel wie aan de leiding ligt en tegen wie men moet spelen. Bij een zeer spannende stand kan men zeer nauwkeurig bepalen wie men de ene of de andere schijf kan laten nemen om zo een puntenverschil te compenseren. Zo blijft het spel tot het einde spannend.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 08-12-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief