

# Amun-Re

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Hans im Glück, 2003

De spelers zijn rivaliserende dynastieën die hun invloed gebruiken om provincies in te palmen en daar piramiden op te richten. Heeft iedere speler drie provincies dan eindigt het oude koninkrijk. Er volgt een eerste waardering waarna alle speelstukken met uitzondering van de piramiden en de bouwstenen van het speelbord verdwijnen. Nu begint een tweede ronde met het stichten van een nieuw koninkrijk ook hier volgt op het einde een waardering. De speler met de meeste punten wint het spel.

nvdr.

omdat Amun - Re op het einde van dit jaar door 999 Games wordt uitgebracht, beperk ik me tot het vertalen van de basisspelregels.

## Amun-Re

**Speelmateriaal.** (Kijk op pag.2 van het Duits spelregelboekje)

- 66 goudkaarten (18x 1, 12x 2, 12x5, 9x 10, 10x 20, 5x "-3")
- 39 machtkaarten
- 15 provinciekaarten
- 15 enkelvoudige en 15 dubbele piramiden
- 15 bouwstenen
- 10 speelstenen ( telkens 1 biedsteen en 1 getalsteen in elk van de 5 kleuren)
- 1 Amun-Re tempel
- 1 Farao om de startspeler aan te duiden
- 15 provinciemarkers in de 5 speelkleuren (telkens 3)
- 45 boeren
- 5 overzichtskaarten
- 1 speelbord : zie afb. pag.3 Duits spelregelboekje
  - 15 provincies
  - 8 ten westen van de Nijl en 7 ten oosten
  - ofwel 8 provincies in de boven Egypte(zie wit symbool in een cirkel) en 7 in beneden Egypte (rood symbool in een cirkel)
  - ofwel 8 aan de oevers van de Nijl en 7 weg van de oevers.
  - elke provincie heeft een naam en symbool
  - sommige brengen gratis machtkaarten, bouwstenen of machtkaart & goud op (dit staat afgebeeld in een kleine rechthoek.)
  - op de lege groene rechthoeken kunnen boeren geplaatst worden. In de provincie BAHARYA zijn er reeds twee aanwezig.
  - in de meeste provincies kan men machtkaarten aankopen (hoeveel staat afgebeeld op de rand van elke provincie)
  - sommige provincies brengen goud op (hoeveel staat afgebeeld in de gele goudstukken) in de provincies met een kameel onder bepaalde voorwaarde in de andere steeds goudopbrengst.
  - Sommige provincies hebben tempels (zie rand van de provincie)

## Vorbereiding

Elke speler krijgt

- uit de machtkarten 1 kaart "bouwmeester"
- 2 speelstenen, leg 1 speelsteen op vakje 0 op de puntentabel (rand van het speelbord)
- 3 provinciemarkers in een zelfde kleur
- 1 overzichtskaart
- goud in een totale waarde van 20
- een "-3" kaart

Plaats de Amun-Re tempel op het veld links van de tempeltabel (zie pag.3)  
De oudste speler begint en plaatst de Farao voor zich.

## Verloop van het spel

Het spel bestaat uit **2 delen** nl. het oude en het nieuwe koninkrijk.

Elk deel bestaat uit **3 ronden**.

Elke ronde bestaat uit **5 respectievelijk 6 fasen**.

**Fase 1 : omdraaien van provinciekaarten** (evenveel als er spelers zijn) leg ze op de overeenkomstige provincies op het speelbord.

**Fase 2 : het bekomen van de omgedraaide provincies.** Elke speler legt zijn bidsteen op de "prijslijst" van een provincie. Men heeft twee mogelijkheden :

- men legt zijn steen op een provinciekaart waar nog geen bidsteen ligt of
- men legt zijn bidsteen op een provinciekaart waar reeds één of meerdere vreemde bidstenen liggen. Men legt zijn steen dan wel juist één veld verder dan de hoogst geplaatste steen.

Nadat iedereen aan beurt is geweest gaat men na of op iedere provinciekaart juist één bidsteen ligt. Is dit het geval dan neemt iedere speler zijn provincie in bezit. In het andere geval gaat het bieden verder. De speler (in wijzerzin) die overboden werd verplaatst zijn bidsteen naar een andere provincie. Hij kan opnieuw kiezen tussen de twee mogelijkheden.

De prijs betaalt men aan de bank. Indien meer geboden dan men kan betalen moet de speler al zijn goud(kaarten) afgeven en men begint opnieuw te bieden.

Men kan de kaarten "bid blokkade" (2x) (= bietblockade) & "bieden in dezelfde provincie" (2x) (überbieten in gleicher Provinz) inzetten. Deze kaarten blijven geldig voor de ganse duur van fase 2!

**Fase 3 : acties van de spelers (kopen en inzetten van machtkarten, boeren en bouwstenen)**

Startspeler begint en kan tot 3 acties uitvoeren.

- machtkarten kopen en inzetten : de maximale hoeveelheid wordt aangegeven door de max. aantal kaarten op de bovenste rand van de provincies in zijn bezit.

Vb pag. 6 : rood kan max. 3 kaarten kopen en blauw geen enkele een speler mag nooit twee dezelfde machtkaarten gelijktijdig inzetten  
 Voor elke niet gebruikte machtkaart die men op gelijk welk tijdstip op de aflegstapel legt krijgt men 1 goud van de bank.

- boeren kopen en plaatsen

Boeren brengen bij de oogst goud op. Gekochte boeren dienen onmiddellijk geplaatst te worden in de provincies op de daar voorziene plaatsen. De prijs is af te lezen op de prijslijst.

Men kan de machtkaart " gratis boer" inzetten.

- bouwstenen kopen en plaatsen

Met bouwstenen richt men piramides op die bij de waarderingen punten opbrengen. Gekochte stenen dienen onmiddellijk geplaatst te worden in de provincies die men bezit.

3 bouwstenen worden vervangen door een enkele piramide, komen er nadien nog drie bouwstenen bij dan vervangt men alles door een dubbele piramide. Piramiden en bouwstenen kunnen niet verplaatst worden.

Men kan de machtkaart "bouwmeester" inzetten.

#### **Fase 4 : het offer voor Amun -Re**

Iedere speler brengt verdekt een offer in de vorm van één of meerdere goudkaarten. De kaart "-3" MOET alleen gespeeld worden (uitzondering de kaart "correctie van het offer") Elk verkeerd bod geldt als een "-3".

De som van alle kaarten wordt gemaakt. De uitkomst bepaalt waar de tempel van Amun -Re komt te staan op de tempeltabel.

De speler met het hoogste offer mag drie geschenken kiezen in de vorm van machtkaarten, boeren of bouwstenen. Hij heeft de vrije keuze om te combineren. Wordt tevens de nieuwe startspeler en krijgt de Farao. De speler met het tweede hoogste offer kiest twee geschenken en alle andere spelers die geen "-3"-kaart hebben gespeeld kiezen elk één geschenk.

Hij die een "-3" kaart speelde krijgt in geen geval een geschenk maar wel drie goudstukken van de bank.

geschenk :

- machtkaarten : geen limiet cf. kaartenlimiet in zijn provincies
- boeren : onmiddellijk plaatsen. Machtkaart "gratis boer" mag men nu niet inzetten!
- bouwstenen : onmiddellijk plaatsen. Machtkaart "bouwmeester" mag men nu niet inzetten!

Men kan de machtkaart " correctie van het offer" inzetten. Wordt samen met een goudkaart uitgespeeld en uitzonderlijk ook met een "-3" -kaart. Elke speler geeft aan welke correctie hij wil uitvoeren ofwel de som verhogen met 3 of verminderen met 3.

Deze machtkaart heeft geen invloed op het bod van de speler zelf, enkel op de totale som .

#### **Fase 5 : de oogst en andere opbrengsten**

Er zijn twee soorten opbrengsten :

- voor elke boer in zijn provincies krijgt hij evenveel goud als aangegeven op de tempeltabel waar de Amun - Re tempel staat.

- **telkens** goudopbrengst van 4 respectievelijk 8 goud in de provincies ABU, BERENIKE
- **enkel wanneer** de Amun - Re tempel op het eerste of tweede veld van de tempeltabel (zie kameel naast de tempel pag.9) staat krijgt de bezitter van de provincies KHARGA, SAWU, AVARIS 5 respectievelijk 7 en respectievelijk 8 goudstukken

Men kan de machtkaarten "8 goud" en "extra boerenopbrengst" inzetten

### **Fase 6 : Waardering**

Wordt enkel op het einde van het eerste en het tweede deel van het spel uitgevoerd. (Dus telkens na 3 rondes.)

1. van de piramiden : 1 punt per piramide
2. voor een volledige set piramiden (in elke provincie 1 piramide) = 3 punten, voor elke bijkomende set nogmaals 3 punten.
3. voor de provincie met de meeste piramiden in het westen en in het oosten van de Nijl elk 5 punten
4. voor de tempels in de provincies DAMANHUR, EDFU en AMARNA 1, 2, 3 of 4 punten afhankelijk op welk veld de Amun - Re tempel op de tempeltabel staat.
5. voor de bonus-machtkaarten : elke kaart 3 punten
6. voor het goud ( enkel op het einde van het tweede deel van het spel)  
Speler met het meeste goud : 6 punten  
speler met het tweede meeste goud : 4 punten  
speler met het derde meeste goud : 3 punten

### **Na deel 1 (oude koninkrijk) volgt deel 2 (nieuw koninkrijk)**

Alle speelstukken met uitzondering van de piramiden en de bouwstenen worden van het speelbord verwijderd.

Het tweede deel verloopt op dezelfde wijze als deel 1

**Winnaar** is hij die het verst op de puntentabel staat.

## **Machtkaarten**

"Bied blokkade" (Bietblockade) 2x inzetten in fase 2

De andere spelers moeten bij het overbieden van de speler (die deze kaart heeft uitgespeeld) minstens 2 stappen hoger op de provinciekaart bieden. Is er een andere speler bezitter van de provincie dan geldt deze regel ook voor de nieuwe provincie. Deze kaart geldt voor de ganse duur van fase 2!

"Bieden in dezelfde provincie" (Überbieten in gleicher Provinz) 2x inzetten in fase 2

De speler (die deze kaart heeft uitgespeeld) mag andere spelers in dezelfde provincie overbieden. Hij hoeft dus niet te veranderen van provincie bij het overbieden. Geldt voor de ganse duur van fase 2!

"Gratis boer" (Gratisbauer) 5x inzetten in fase 3

De speler ontvangt gratis een boer uit de voorraad. Hij moet hem op een vrije plaats in zijn eigen provincies leggen.

"Bouwmeester" (Baumeister) 8x inzetten in fase 3

De speler heeft slechts 2 bouwstenen nodig om een piramide te bouwen;

"Correctie van het offer" (Opferkorrektur) 4x inzetten in fase 4  
Hiermee kan men de som van het offer met 3 naar boven of naar beneden corrigeren.

"8 goud" (8 Gold) 3x inzetten in fase 5  
De speler legt deze kaart in een eigen provincie en bekommt 8 goudstukken. In elk geval vervalt de opbrengst van de boeren en andere opbrengsten in deze provincie.

"Verhoogde oogst" (Erntesteigerung) 5x inzetten in fase 5  
De speler legt deze kaart in een eigen provincie. De opbrengst per boer verhoogt met 1.

Machtkaarten bonus 2x inzetten in fase 6  
Heeft een speler minstens 7 machtkaarten (machtkaarten afgebeeld op de rand van zijn provincies en gratis machtkaarten afgebeeld in een rechthoek in zijn provincies) in zijn 3 provincies dan bekommt hij 3 punten.

Boerenbonus (Bauernbonus) 2x inzetten in fase 6  
Heeft een speler minstens 9 boeren in zijn provincies dan bekommt hij 3 punten.

Provinciebonus boven / beneden Egypte 2x (Provinzbonus Unter-/Oberägypten) inzetten in fase 6  
Liggen alle 3 provincies van de speler in de boven of alle 3 provincies in de beneden Nijl dan bekommt hij 3 punten.

Provinciebonus Nijlzijde (Provinzbonus Nilseite) 2x inzetten in fase 6  
Liggen alle 3 provincies van de speler ten westen van de Nijl of alle drie ten oosten van de Nijl dan ontvangt hij 3 punten.

Provinciebonus Nijloever (Provinzbonus Nilufer) 2x inzetten in fase 6  
Liggen alle 3 provincies van de speler aan de oever van de Nijl of alle 3 provincies niet aan de Nijl dan ontvangt hij 3 punten

---

Date Last Modified: 06-05-2003

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief