

Ra

Auteur: Reiner Knizia
Uitgegeven door Alea (Ravensburger), 1999
3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar

Doel van het spel

Het spel verloopt over drie episodes, die de bewogen geschiedenis van het oude Egypte weerspiegelen:

- het Oude Rijk (2665 - 2155 voor Chr.)
- het Midden Rijk (2130 - 1650 voor Chr.)
- het Nieuwe Rijk (1555 - 1080 voor Chr.)

Gedurende deze tijdperken probeert elke speler, de ontwikkeling van zijn eigen Dynastie te bespoedigen, door - met behulp van zijn Zonnen - zo veel mogelijk waardevolle plaatjes per opbod te verkopen. Deze plaatjes schenken hem verschillende mogelijkheden om eer en roem te vergaren.

Steeds als een periode eindigt, volgt een waardering. De spelers worden voor het bereikte beloond met roempunten in de vorm van Stenen Tafels. Deze duiden de prestaties aan van de voorbije tijden, de zogenaamde "Stenen Tafels".

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

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 180 plaatjes:
 - 30 Ra, 25 Pharao's + 2 Begrafenissen
 - 25 Nijl, 12 Overstromingen + 2 Droogten
 - 5 x 5 Beschaving + 4 onrust, 5 Goud
 - 5 x 8 Monumenten + 2 Aardbevingen
- 48 "Stenen Tafels": 10 x 1, 8 x 2, 20 x 5 en 10 x 10 punten
- 16 Zonnen
- 1 Ra-figuur

Spelvoorbereiding

- Het **spelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Het toont twee verschillende aflegrijen: de bovenste met 10 velden (= "Ra-rij") en de onderste met 8 velden (= "Speel-rij"). Er staan ook twee overzichten op i.v.m. de roempunten, die bij een waardering te winnen of te verliezen zijn.
- De **plaatjes** worden goed gemengd en omgekeerd rondom het spelbord gelegd. Voor elke speler moet er nog wat plaats op tafel over zijn.
- Elke speler krijgt twee "**Stenen Tafels**" van 5 punten die hij omgekeerd voor zich legt. De overige worden open naast het spelbord gelegd.
- De **Zonnen** met de waarde 2 tot 13 bij drie of vier spelers en 2 tot 16 bij vijf spelers, worden in stapels verdeeld volgens de aanwijzingen van de tabel op blz. 2 van het Duits spelregelboekje.
Het toeval beslist welke speler welke stapel ontvangt. Elke speler legt zijn Zonnen open voor zich neer. De zon met waarde "1" wordt op het middelste veld van het spelbord geplaatst.
- De "**Ra-figuur**" wordt naast het spelbord klaar gezet.

Spelverloop

De speler met de hoogste Zon begint. De anderen volgen in uurwijzerzin. Wie aan de beurt komt, **moet** juist **één** van de volgende acties uitvoeren:

- een willekeurig plaatje onthullen,
- "Ra" aanroepen,
- Goden-plaatjes inzetten.

1. Plaatje onthullen

Als een speler een plaatje omdraait, dat niet de Zonnegod Ra toont, dan legt hij het op de spelbord op de onderste "Speel-rij". Aansluitend komt de volgende speler aan de beurt. Draait de speler echter één van de 30 Ra-plaatjes om, dan legt hij het open op de bovenste "Ra-rij" en plaatst de Ra-figuur voor zich neer. Er volgt nu direct een zogenaamde "Biedronde" (zie verder).

De plaatjes worden in beide rijen steeds van links naar rechts geplaatst. Op de Ra-rij blijven echter de eerste twee velden vrij bij drie spelers, en bij vier spelers het eerste veld vrij.

2. "Ra" aanroepen

In plaats van een plaatje om te draaien, kan een speler ook "Ra" aanroepen. In dit geval krijgt de speler de Ra-figuur. Een Biedronde volgt onmiddellijk.

Ter verduidelijking: enkel de speler die aan de beurt is, kan als spelkeuze "Ra" aanroepen!

Biedronde

Elke Biedronde verloopt op dezelfde manier: de speler die links van de speler met de Ra-figuur zit, begint. Hij kan de waarde van één van zijn openliggende Zonnen bieden of gewoon passen. Dan komt de volgende speler aan de beurt die één van zijn openliggende Zonnen met een hogere waarde biedt of past. Op deze wijze volgen alle andere spelers, totdat de speler die de Ra-figuur bezit met zijn mededeling de Biedronde stopt.

Wie de hoogste Zon bood, neemt alle op de Speel-rij liggende plaatjes en legt ze in een zelf te kiezen rangschikking open voor zich neer. Aansluitend neemt de speler de Zon op het spelbord en legt die omgekeerd voor zich neer. Omgedraaide Zonnen kunnen slechts in een volgende periode terug gebruikt worden. De Zon die de speler bood om de plaatjes te kunnen krijgen, legt hij open in het midden van het spelbord. De Zonnen van de andere spelers blijven gewoon bij die spelers.

Naast "Ra" aanroepen of een plaatje omdraaien, is er nog een derde mogelijkheid om tot een Biedronde te komen:

Zodra op de Speel-rij acht plaatjes liggen, is die rij volledig bezet. De speler die nu aan de beurt komt, mag geen plaatje meer omdraaien. Hij moet ofwel een Goden-plaatje inzetten (zie later) ofwel de Ra-figuur nemen en een Biedronde starten.

Opmerking: een Biedronde kan ook plaats vinden indien er geen plaatjes beschikbaar zijn in de Speel-rij. Hier wordt dus geboden om de Zon te krijgen die in het midden ligt.

Passen

Om te passen gelden er drie mogelijkheden:

- "Ra" aanroepen: de speler die "Ra" heeft aanroepen, moet één van zijn Zonnen bieden, wanneer alle andere spelers gepast hebben. Als er ook maar één andere speler een bod doet, mag de Ra-speler ook passen als hij aan de beurt komt.
- Ra-plaatje omdraaien: hier kunnen alle spelers (ook de Ra-speler) passen. In dit geval gebeurt er met het plaatje op de Speel-rij niets.
- Speel-rij compleet: ook hier kunnen alle spelers passen. In dit geval worden de 8 plaatjes uit die rij terug in de doos gelegd. Niemand mag later nog eens kijken wat er weg is.

Na een Biedronde komt de speler links van de Ra-speler aan de beurt (onafhankelijk van het verloop van de Biedronde).

Kaartjes uitleggen

Elke speler legt zijn Zonnen en verworven plaatjes in vijf rijen open voor zich neer (bekijk de tekening op blz. 4):

- Zonnen en Goden,
- Pharao's,
- Nijl en Overstroming,
- Beschaving en Goud,
- Monumenten

Alle plaatjes van een categorie worden naast elkaar gelegd en plaatsjes die identiek zijn leg je een beetje overlappend op elkaar.

Catastrofes

Zit er tussen de verworven plaatjes een catastrofekaart (herkenbaar door een donkere rand), dan legt de speler eerst de andere plaatjes in een van zijn rijen. Daarna moet hij de catastrofe uitvoeren: verwijder (terug in de doos) **twee** plaatjes van die categorie uit de rij. Indien de speler slechts over één beschikbaar plaatje beschikt, dan wordt dit ene plaatje samen met de catastrofekaart verwijderd. Heeft de speler op dat moment nog geen enkel plaatje van die categorie, dan heeft hij geluk gehad (leg gewoon de catastrofekaart weg).

De speler kan volledig zelf beslissen welke plaatjes hij offert. Maar bovenaan blz. 5 staan speciale richtlijnen:

- Begrafnis: twee Pharao's weg,
- Droogte: eerst twee Overstromingen weg, dan Nijlkaarten,
- Onrust: twee Beschavingen naar eigen keuze weg,
- Aardbeving: twee Monumenten naar eigen keuze weg.

3. Goden-plaatjes inzetten

Verkrijgt een speler een Goden-plaatje door een veiling, dan legt hij dit naast zijn Zonnen. Vanaf nu heeft die speler bij zijn beurt een derde mogelijkheid om te spelen (zolang hij nog aan de beurt kan komen omdat er nog minstens één open Zon voor hem ligt!). Hij kan i.p.v. een plaatje om te draaien of "Ra" aanroepen ook één of meerdere van zijn Goden uit het spel nemen. Daarvoor krijgt hij zoveel plaatjes van het spelbord als hij wenst, maar het mogen geen Ra- of Goden-plaatjes zijn.

Ontstaan er hierdoor gaten in een rij dan worden ze later tijdens het spel gewoon weer opgevuld.

De periodes

Heeft een speler al zijn Zonnen ingezet, dan kan hij tijdens de lopende periode niets meer doen. Hij moet werkloos toekijken. Op deze wijze spelen er steeds minder spelers mee. Als tenslotte ook de laatste speler al zijn Zonnen heeft ingezet en daarmee voor de laatste keer tijdens die periode een Speel-rij opgeruimd heeft, eindigt de periode. Alle plaatjes op de Ra-rij worden weggenomen.

Een periode eindigt echter ook zodra de Ra-rij volledig bezet is. In dit geval volgt er geen Biedronde meer. Alle plaatjes op de Ra-rij en de Speel-rij worden uit het spel genomen. Op het spelbord ligt enkel nog een Zon. Er gebeurt niets met de Zonnen die nu nog open voor de spelers liggen.

Dus een periode eindigt als:

- alle Zonnen ingezet zijn
of
- de Ra-rij volledig is (8 plaatjes bij 3 spelers, 9 bij 4 en 10 bij 5 spelers).

Bij het einde van een periode volgt een waardering (zie later).

Alle omgedraaide Zonnen worden weer open gelegd. Voor de volgende periode beschikt elke speler dus weer over een gelijk aantal Zonnen (maar deze keer met andere waarden). De speler met de hoogste Zon begint de volgende periode.

Waardering

Op het einde van elke periode volgt een waardering. De roempunten worden gegeven (of afgegeven) onder de vorm van "Stenen Tafels". De spelers kunnen hun punten geheim houden. Roempunten kunnen nooit onder nul gaan...

Hoe zit dat nu concreet?

GODEN

Elk nog niet ingezet Goden-plaatje brengt 2 punten op. De plaatjes verdwijnen dan onmiddellijk uit het spel.

PHARAO'S

Na elke periode krijgt de speler met de meeste Pharao-kaarten 5 punten en de speler met de minste verliest 2 punten. Bij gelijkheid winnen of verliezen allen 5 of 2 punten. Bezitten alle spelers evenveel Pharao's, dan worden geen punten toegekend. De Pharao-plaatjes blijven bij elke speler liggen.

NIJL

Na elke periode krijgt elke speler zoveel punten als zijn aantal Nijl- en Overstromingsplaatjes die voor hem liggen. Er moet echter minstens 1 Overstromingsplaatje bij zijn!
De Overstromingsplaatjes verdwijnen uit het spel en de Nijlplaatjes blijven liggen.

BESCHAVING

Na elke periode verliest elke speler, die geen Beschavingsplaatjes bezit, 5 punten. Wie drie verschillende Beschavingsplaatjes bezit, krijgt 5 punten (vier verschillende geeft 10 en vijf verschillende geeft 15 punten).
Alle beschavingskaarten verdwijnen uit het spel.

GOUD

Elk goudplaatje brengt zijn bezitter 3 punten op. Het goud verdwijnt uit het spel.

MONUMENTEN

Monumenten worden één keer, na de derde periode, gewaardeerd. Ze blijven dus tot aan het einde van het spel voor de speler op tafel liggen.

1, 2, 3, 4, 5 of 6 verschillende monumenten brengen 1, 2, 3, 4, 5 of 6 punten op.

Zeven verschillende monumenten zijn 10 punten waard en alle acht monumenten zijn 15 punten roem.

Maar drie gelijke monumenten geven een extra bonus van 5 punten (vier gelijke 10p en vijf gelijke 15 punten).

ZONNEN

Ook de Zonnen krijgen slechts één keer punten (eveneens na de 3de periode).

Elke speler maakt de som van de getallen op zijn Zonnen (omgedraaid en open): wie de hoogste som heeft, krijgt 5 punten, de speler met de laagste som verliest 5 punten.

Hebben meerdere spelers dezelfde hoogste of laagste som, dan winnen of verliezen ze elk 5 punten. Hebben toevallig alle spelers dezelfde som, dan worden er geen punten toegekend.

Samenvattend (zie ook spelbord):

Goden	Elke God is +2 punten (verdwijnen uit het spel).
Pharao's	Minst aantal Pharao's is -2 punten, Meest aantal Pharao's is +5 punten. (plaatjes blijven liggen)
Nijl	Elke Nijl- en elk Overstromingsplaatje is +1 punt. Maar enkel als er minstens 1 Overstroming ligt. (Overstromingsplaatjes verdwijnen, de Nijlplaatjes blijven)
Beschaving	Geen Beschaving is -5 punten. 3/4/5 verschillende geeft 5/10/15 punten. (verdwijnen uit het spel)
Goud	Elk stuk goud is +3 punten (verdwijnt uit het spel).
Monumenten	1-6/7/8 verschillende geven 1-6/10/15 punten 3/4/5 gelijke geven 5/10/15 punten slechts één keer punten, na de 3de periode

Zonnen	de laagste som geeft -5 punten
	De hoogste som geeft +5 punten

Einde van het spel

Na de waardering op het einde van de derde periode eindigt het spel. Elke speler maakt nu de som van zijn roempunten op zijn Stenen Tafels. De speler met het hoogste resultaat wint. Bij gelijke stand, wint de speler met het hoogst aantal Zonnen.