



---

# OBELISK

---

SPELREGELS

MN  
XY

# OBELISK

Om de oud-Egyptische farao's te eren werd voor elke farao een gedenknaald opgericht: een granieten zuil met een fundament als basis, naar boven taps toelopend en met een stompe punt in de vorm van een piramide. Op deze zogeheten obelisken stonden alle namen en titels van de farao gegraveerd, afgebeeld in hiërogliefen.

Alle spelers zijn steenhouwers die stukken graniet uit de steengroeve van Aswan halen, om die te bewerken tot obelisken. Voor de juiste stukken graniet ben je afhankelijk van waar de opzichter van de groeve zich bevindt, en je hebt meerdere stukken van dezelfde kleur graniet nodig om je obelisk te vormen. Stukken die je niet kunt gebruiken voor je obelisk kunnen dienen als fundament of verkocht worden aan andere spelers. Leg je mooie stukken graniet in de markt, dan help je wellicht andere spelers bij het bouwen van hun obelisk. Maar het verkopen van je markt kan je ook kamelen opleveren, die jij weer kunt gebruiken om de stukken graniet te kopen die jij nodig hebt.

## **Doel van het spel**

Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te verzamelen met het bouwen van obelisken. De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

# Inhoud - 109 kaarten

80 bouwkaarten



4X



4X



4X



4X

4 jokers



20 actiekaarten



2X



1X

5 scorekaarten



6 kamelen



1 opzichter



## 3-5 spelers

### Vorbereiding

- A Schud de bouwkaarten en jokers, en deel elke speler gedekt 7 kaarten om in de hand te nemen. Jokers gelden in de verdere spelregels als bouwkaarten.
- B Elke speler kiest 2 van de gedeelde 7 kaarten, en plaatst deze open voor zich op tafel als zijn of haar persoonlijke markt. De overige 5 kaarten vormen de starthand.
- C Verdeel de overige kaarten in 7 ongeveer gelijke stapels, en leg deze stapels open in het midden van de tafel, in een cirkelvorm. Deze stapels vormen de steengroeven.
- D Plaats de opzichter op de stapel waarvan de bovenste kaart de hoogste waarde heeft. Zijn er meerdere bovenste kaarten met de hoogste waarde, kies dan een willekeurige stapel.
- E Elke speler neemt 1 kameel en legt deze voor zich op tafel. Leg de overige kamelen terug in de doos.
- F Verwijder de actiekaarten voor 2 spelers (zie **‘overzicht van de actiekaarten’** op bladzijde 18 en 19). Schud de overige actiekaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Neem de bovenste 3 actiekaarten van de stapel en leg deze open neer naast de gedekte stapel.

De oudste speler begint. Daarna zijn, met de klok mee, de volgende spelers aan de beurt.



Voorbeeld: 4 spelers

3-5 spelers

5

## Het spel

Tijdens je beurt voer je de volgende acties in willekeurige volgorde uit:

### verplicht

- Twee bouwkaarten uit de steengroeve nemen
- Minimaal 1 bouwkaart gebruiken om mee te bouwen
- Minimaal 1 kaart in je persoonlijke markt leggen

### niet verplicht

- Markt kopen van een andere speler
- Actiekaart(en) spelen

### Twee bouwkaarten uit de steengroeve nemen

Om een bouwkaart uit de steengroeve te nemen, moet je de opzichter naar een van de twee aangrenzende stapels bouwkaarten verplaatsen. Je neemt de bovenste bouwkaart van de stapel waarop je de opzichter plaatst. Hierna herhaal je deze actie en neem je een tweede bouwkaart uit de steengroeve. Het is toegestaan om de opzichter in zijn tweede stap terug te verplaatsen naar de stapel waar hij eerst op stond en daar de bovenste bouwkaart van te nemen.

**Let op!** Als een stapel bouwkaarten leeg is, wordt de opzichter op de lege plek tussen twee stapels neergezet. Bij de eerstvolgende verplaatsing van de opzichter kan deze naar een van de aanliggende stapels worden verplaatst. Vanaf dat moment wordt de leeg gespeelde plek overgeslagen. De overige stapels kunnen iets dichter naar elkaar toe worden geschoven.

Voorbeeld:  
speler pakt  
1<sup>e</sup> bouwkaart  
van de  
steengroeve



Voorbeeld:  
speler pakt  
2<sup>e</sup> bouwkaart  
van de  
steengroeve



## Bouwkaarten bouwen

Met de bouwkaarten die je hebt ga je obeliskken bouwen. Hierbij gelden de volgende regels:

- Je mag tijdens je beurt zoveel bouwen als je wilt. Je mag ook bouwen aan meerdere (delen van) obeliskken in dezelfde beurt.
- Elke beurt moet je **minimaal** 1 kaart bouwen.
- Elke nieuwe obelisk dient een fundament te hebben. Hiervoor mag je een willekeurige kaart uit je hand gebruiken: kleur en waarde zijn niet van belang. Je plaatst deze kaart gedekt op tafel, een kwartslag gedraaid. Een eenmaal gelegd fundament mag niet terug in de hand worden genomen. Het leggen van een fundament geldt ook als het bouwen van een bouwkaart.
- De obelisk mag je starten met een waarde en kleur naar keuze, maar elk deel van de obelisk moet uit kaarten van eenzelfde kleur bestaan (uitgezonderd het fundament). De onderste kaart mag elke waarde hebben, maar obeliskken worden altijd van onder naar boven gebouwd, en de waardes moeten opeenvolgend zijn. Bijvoorbeeld, op een obelisk met een rode 4 als startkaart kan alleen een rode 3 worden gebouwd, dan een rode 2, en tot slot een rode 1.



- Jokers hebben een vaste kleur, maar kunnen elke waarde van 1 tot en met 5 vertegenwoordigen.
- Kaarten in een obelisk kunnen na plaatsing niet meer verplaatst, geruild of weggenomen worden, tenzij een actiekaart anders aangeeft.

**Let op!** Houd er bij het bouwen rekening mee dat je ook minimaal 1 kaart in je persoonlijke markt moet leggen.



Voorbeeld: 4 obelisken

## Persoonlijke markt

Elke beurt moet je **minimaal** 1 kaart in je persoonlijke markt leggen. De kaarten in je persoonlijke markt mogen niet meer terug in de hand worden genomen, behalve via een actiekaart. Plaats de kaarten in de persoonlijke markt een kwartslag gedraaid, zodat ze te onderscheiden zijn van je obelisk. Je mag er ook voor kiezen om verkregen actiekaarten in je persoonlijke markt te leggen.

Koopt een speler in zijn of haar beurt jouw persoonlijke markt, dan mag deze speler elke kaart uit die persoonlijke markt direct inzetten, of deze bewaren voor een latere beurt (bouwkaarten in de hand, actiekaarten op tafel).

## Markt kopen

Je mag tijdens je beurt de markt kopen van je tegenspelers. Tegen betaling van 1 kameel aan een tegenspeler koop je **alle kaarten** uit de markt van die tegenspeler. Je mag meerdere markten leegkopen, mits je meerdere kamelen te besteden hebt. Je mag niet delen van markten kopen.



**Let op!** Als een speler op enig moment in het spel alle kamelen bezit, moet deze speler in zijn of haar beurt een markt van minimaal één andere speler kopen.

## Actiekaarten verkrijgen/spelen

Zodra een van je obelisk 'af' is, wat betekent dat je hebt doorgebouwd tot er een top (kaartwaarde 1 of een joker die een 1 representeert) op zit, mag je een van de actiekaarten kiezen en voor je neerleggen. Ongeacht of de obelisk met een 5, 4, 3, 2 of 1 is begonnen, zodra er een 1 wordt gebouwd mag je een actiekaart

pakken. Op de lege plek van de gekozen actiekaart wordt vanaf de trekstapel direct een nieuwe actiekaart open gelegd.

Het effect van een actiekaart mag je vervolgens in diezelfde beurt of in een volgende beurt naar keuze toepassen bij je activiteiten. Wanneer je een actiekaart gebruikt, activeer je het effect, waarna je de actiekaart aflegt op een aflegstapel naast de trekstapel. Zijn de actiekaarten op, schud dan de afgelegde actiekaarten om een nieuwe trekstapel te maken. Sommige actiekaarten wijzigen tijdelijk de standaardregels. Het is mogelijk om meerdere actiekaarten in dezelfde beurt te combineren.



Voorbeeld: speler pakt een actiekaart nadat hij zijn obelisk heeft afgebouwd met een bouwkaart met waarde 1. De lege plek wordt aangevuld met een nieuwe kaart van de trekstapel.

**Voor een overzicht van de actiekaarten, zie ‘overzicht van de actiekaarten’ op pagina 18 en 19.**

### **Maximaal aantal handkaarten**

Aan het einde van je beurt mag je maximaal 6 kaarten in je hand hebben. Het gaat hier alleen om bouwkaarten: actiekaarten horen open voor je op tafel te liggen. Heb je meer dan 6 handkaarten, dan zal je alsnog met kaarten moeten bouwen, of extra kaarten in je persoonlijke markt moeten leggen.

## Einde van het spel en puntentelling

Zodra er evenveel lege stapels zijn als spelers, is de laatste ronde van het spel begonnen (dus 3 lege stapels bij 3 spelers, 4 lege stapels bij 4 spelers en 5 lege stapels bij 5 spelers). De speler die de betreffende stapel leegmaakt, is meteen met zijn of haar laatste beurt begonnen! Hij of zij hoeft geen kaart meer in de persoonlijke markt te leggen.

Alle overige spelers krijgen na deze speler ook nog 1 laatste, beperkte beurt. In deze laatste beurt mogen die overige spelers **geen** kaarten meer uit de steengroeve nemen (ook niet via actiekaarten) en **geen** kamelen meer inzetten om persoonlijke markten van andere spelers te kopen. Wel mogen deze spelers hun actiekaarten nog inzetten (behalve de kaarten die effect hebben op de steengroeve en de markten), en alle kaarten uit de hand gebruiken om te bouwen (eventueel nog inclusief het verkrijgen van een direct voor het bouwen bruikbare actiekaart). Ook zij hoeven geen kaart meer in de persoonlijke markt te leggen.

Na deze laatste ronde tellen alle spelers hun punten. Ongeacht of er is doorgebouwd tot er een top (kaartwaarde 1) op zit, geeft elke obelisk van meer kaarten dan alleen een fundament punten. Een obelisk van 5 kaarten op een fundament (5, 4, 3, 2, 1) geeft 10 punten, een obelisk van 4 kaarten (4, 3, 2, 1 of 5, 4, 3, 2) geeft 7 punten, een obelisk van 3 kaarten geeft 4 punten, een obelisk van 2 kaarten geeft 2 punten en een obelisk van 1 kaart geeft 1 punt.

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste kamelen. Geeft ook dat gelijkspel, dan zijn deze spelers gezamenlijk de winnaar.



## 2 spelers

De 2-spelersversie wijkt sterk af van de versie voor 3-5 spelers. Waar je bij 3-5 spelers informatie geheim kunt houden door altijd een aantal handkaarten nog niet te gebruiken om mee te bouwen, liggen bij de 2-spelersversie alle kaarten open op tafel. Ook hebben beide spelers meer kamelen tot hun beschikking, die tactisch kunnen worden ingezet in de steengroeven en bij ruilhandel met de tegenspeler.

### Vorbereiding

- A Schud de bouwkaarten en jokers, en deel beide spelers 5 kaarten. Beide spelers leggen deze kaarten open voor zich op tafel. Deze kaarten vormen hun bouwdepot. Vanuit hun bouwdepot mogen de spelers kaarten ruilen (tegen betaling van kamelen) en/of obeliskken bouwen. Spelers hebben geen handkaarten. Jokers gelden in de verdere spelregels als bouwkaarten.
- B Verdeel de overige kaarten in 7 ongeveer gelijke stapels, en leg deze stapels open in het midden van de tafel, in een cirkelvorm. Deze stapels vormen de steengroeven.
- C Plaats de opzichter op de stapel waarvan de bovenste kaart de hoogste waarde heeft. Zijn er meerdere bovenste kaarten met de hoogste waarde, kies dan een willekeurige stapel.
- D Beide spelers nemen 3 kamelen en leggen deze voor zich op tafel.
- E Verwijder de actiekaarten voor 3-5 spelers (zie **'overzicht van de actiekaarten'** op bladzijde 18 en 19). Schud de overige actiekaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Neem de bovenste 3 actiekaarten van de stapel en leg deze open neer naast de gedekte stapel.



De oudste speler begint. Daarna zijn de spelers om en om aan de beurt.



## Het spel

Tijdens je beurt voer je de volgende acties in willekeurige volgorde uit:

### verplicht

- Eén bouwkaart uit de steengroeve nemen

### niet verplicht

- Bouwkaarten bouwen
- Bouwkaarten ruilen
- Actiekaart(en) spelen

### Eén bouwkaart uit de steengroeve nemen

Om een bouwkaart uit de steengroeve te nemen, moet je de opzichter naar een andere stapel bouwkaarten verplaatsen. De opzichter verplaatsen naar een van de direct aangrenzende stapels kost niets, maar als je verder wilt bewegen, dan moet je op elke stapel die je overslaat een kameel plaatsen. Van de stapel waar je de opzichter op zet neem je de bovenste bouwkaart. Liggen er een of meerdere kamelen op deze bouwkaart, dan neem je deze ook.

**Let op!** Je mag de opzichter elke beurt maar in één richting verplaatsen, linksom of rechtsom. Een bouwkaart nemen op de huidige positie van de opzichter kan alleen door de opzichter (tegen betaling van kamelen) de hele steengroeve rond te verplaatsen.

**Let op!** Als een stapel bouwkaarten leeg is, wordt de opzichter op de lege plek tussen twee stapels neergezet. Bij de eerstvolgende verplaatsing van de opzichter kan deze naar een van de aanliggende stapels worden verplaatst. Vanaf dat moment wordt de leeg gespeelde stapel overgeslagen. De overige stapels kunnen iets dichter naar elkaar toe worden geschoven.

### **Bouwkaarten bouwen**

Beide bouwdepots moeten altijd **minimaal 3 kaarten** bevatten. Tijdens het bouwen van obeliskken mogen er zich dus nooit minder kaarten in je bouwdepot bevinden dan het minimum. Er is geen maximum verbonden aan het aantal kaarten in het bouwdepot. Verder zijn de bouwregels gelijk aan de bouwregels bij 3-5 spelers (blz. 8).

### **Bouwkaarten ruilen**

Je mag tijdens je beurt zo vaak als je wilt een kaart uit je bouwdepot ruilen tegen een kaart uit het bouwdepot van de andere speler. Je tegenspeler mag dit niet weigeren. Het kost je wel een kameel per geruilde kaart, te betalen aan je tegenspeler. Heeft een van de spelers op enig moment alle kamelen in bezit, dan is deze speler niet verplicht een kameel weer in het spel te brengen zoals bij 3-5 spelers wel verplicht is.



### **Actiekaarten verkrijgen/spelen**

De regels voor het verkrijgen en spelen van actiekaarten zijn gelijk aan de regels bij 3-5 spelers (blz. 10). Actiekaarten worden **open** op tafel gelegd, maar behoren niet tot een bouwdepot. Actiekaarten kunnen dus niet worden geruild.



## Einde van het spel en puntentelling

Zodra er twee lege stapels zijn, is de laatste ronde van het spel begonnen. De speler die de tweede stapel leegmaakt, is meteen met zijn of haar laatste beurt begonnen! De tegenstander krijgt hierna ook nog 1 **volledige** beurt. Beide spelers mogen nog een kaart uit de steengroeve pakken en actiekaarten inzetten en/of ruilen met het bouwdepot van de tegenstander, maar voor beide spelers geldt: het bouwdepot moet **minimaal 3 kaarten** blijven bevatten, ook na de laatste beurt.

Na deze laatste ronde tellen alle spelers hun punten. De speler met het hoogste aantal punten wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste kamelen. Levert dat ook een gelijkspel op, dan zijn beide spelers gezamenlijk de winnaar.



### Expertvariant 2-5 spelers

Om het spel tactischer te spelen, kunnen de spelers de volgende regel toepassen: alleen obeliskken die 'af' zijn, waarbij is doorgebouwd tot er een top (kaart met waarde 1 of een joker die een 1 representeert) op zit, leveren punten op.

## Voor 3-5 spelers



## Voor 2 spelers



## Overzicht van de actiekaarten



Je mag de opzichter deze beurt naar een plek **naar keuze** verplaatsen. Dat mag ook de huidige locatie van de opzichter zijn. Je hebt deze beurt dus vrije keuze in de bouwkaart(en) die je neemt.



Je mag de opzichter 1 keer extra volgens de geldende regels verplaatsen, en dus een extra kaart uit de steengroeve pakken deze beurt.



Je mag een hele beurt lang elk van je obelisken zowel met kaarten aan de bovenzijde als ook met kaarten aan de onderzijde uitbouwen, zolang de kaarten maar opeenvolgend zijn (dus een 4 onder een 3, een 5 onder een 4, etc.).



Je mag een hele beurt lang in elk van je obelisken 1 kaart van een afwijkende kleur bouwen. De waarden van de obelisk moeten nog wel opeenvolgend zijn.



Je mag deze kaart gebruiken als fundament. Je bouwt met deze kaart een fundament voor een nieuwe obelisk; je mag met deze kaart niet het fundament van een bestaande obelisk vervangen. Als je er een obelisk van de aangegeven kleur op bouwt, telt het fundament als 1 bouwkaart extra. Dus een obelisk van 2 kaarten in de bijpassende kleur geeft 4 punten, een obelisk van 3 kaarten geeft 7 punten, etc. Een obelisk van 5 kaarten geeft geen extra punten.



**alleen 3-5 spelers:**

Je mag 1 kaart uit de persoonlijke markt van **twee** andere spelers nemen.



**alleen 3-5 spelers:**

Je mag je eigen persoonlijke markt terug in de hand nemen. Je hoeft deze beurt dan ook niet minimaal 1 kaart in je persoonlijke markt te leggen!



**alleen 3-5 spelers:**

Je mag 1 kaart uit 2 verschillende persoonlijke markten van andere spelers omwisselen.



**alleen 2 spelers:**

Je mag zonder betaling van kamelen maximaal 2 kaarten uit jouw bouwdepot ruilen met hetzelfde aantal kaarten uit het bouwdepot van je tegenstander.



# BE A REBEL

## ONZE SPELLEN



### Development:

Anjan van Houwelingen,  
Robert Brouwer

### Design:

MNKY Entertainment

Volg ons op:     @mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT



8-99



2-5



30



Leidsevaart 123  
2211 VS

Noordwijkerhout  
The Netherlands

[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)

© 2023 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootste mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

### WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar.  
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.