

NL

RAMSES

Voor 1 tot 5 spelers vanaf 7 jaar

Auteur: Gunter Baars · Illustraties: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter
 Design: IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)
 Redactie: Lothar Hemme, Frank Weiß

De steenrijke, maar helaas wat verstrooide farao Ramses II heeft tijdens zijn leven onmetelijke rijkdommen vergaard en in zijn piramides verstopt. Maar helaas is hij het overzicht kwijt en weet hij niet meer waar hij wat verstopt heeft.

Maar gelukkig zijn jullie er om hem te helpen alles terug te vinden!

INHOUD

- ① 47 Piramides (16×goud, 16 rood, 15× blauw)
- ② 30 Zoekkaarten
- ③ 1 Spelbord met 48 gaten
- ④ 12 Schat panelen (Elk met een schat en drie lege vakjes)
- ⑤ 21 Fiches (5× scarabee, 3× vloek van de mummie, 13× onderzoekers met 1-3 hoedjes)
- ⑥ 1 Mummie



Let op: met dit spel kun je twee versies spelen:
 Het basisspel en de versie voor de professionele schatzoekers.
 De regels voor het basisspel vind je voorin de handleiding en de regels voor professionele schatzoekers aan het eind.

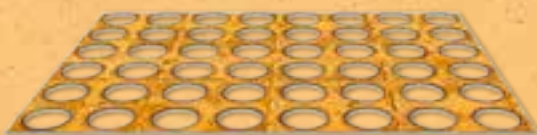
DOEL VAN HET SPEL

Wie de waardevolste schatten vindt, wint het spel.

VOORBEREIDING

Voor het eerste spel:

Voordat je het eerste spel speelt, haal je voorzichtig de schatpanelen en de fiches uit het karton. **Let op:** het spelbord (afbeelding rechts) **niet weggoien!**



Voor elk spel:

Sorteer de **30 kaarten** volgens het getal op de achterkant. Vervolgens worden de drie stapels goed geschud. Daarna leg je de drie stapels met de afbeelding naar beneden op elkaar: onderop ligt de stapel met "3", daar bovenop komen de kaarten met "2" en helemaal bovenop de kaarten met achterkant "1".



Leg de **12 schatpanelen** zo in de kunststof basis, dat alle gaten bedekt zijn en alle schatten te zien zijn.



Je kan deze panelen het beste na elk spel anders neerleggen. Zo blijft het spel afwisselend en spannend. Leg vervolgens het kartonnen **spelbord** er bovenop.

Nu kan je de schatten door de gaten van het kartonnen bord zien. Zet vervolgens alle **piramides** op het bord. Eén plek blijft vrij, daardoor kan er met de piramides geschoven worden. Bij het begin van het spel mag op de open plek geen schat te zien zijn.



De **21 fiches** zijn bij het basisspel niet nodig. Leg deze gewoon opzij. Nu draai je de doos een aantal keer met de klok mee, zodat niemand meer weet waar de schatten liggen... En dan kan het spel beginnen!

SPELVERLOOP

De moedigste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee.

De eerste speler draait het bovenste schatkaartje om en legt deze open naast de stapel neer. Op het kaartje zie je nu een schat en de waarde van de schat (1 – 4).



De speler schuift nu **één** aangrenzende piramide op het veld dat vrij was. Nu zijn er 3 mogelijkheden:

1. *Geen schat te zien:*

De speler mag nog een piramide verschuiven, die aan het vrije veld grenst.

2. *Er ligt een schat, maar niet de gezochte:*

Pech gehad! De beurt is voorbij. De volgende speler is aan de beurt en probeert op dezelfde manier de gezochte schat te vinden.



3. *De gezochte schat is gevonden!*

De gelukkige speler neemt de openliggende zoekkaart en legt deze met de afbeelding naar beneden voor zich neer. Daarna is de linker speler aan de beurt. Die mag een nieuwe schatkaart pakken, deze open bij de stapel neerleggen, en aan de nieuwe zoektocht beginnen.



Je mag dus net zo lang piramides verplaatsen tot je één van de schatten tegenkomt. Op deze manier leer je steeds beter waar de routes en de schatten liggen. Doe hier je voordeel mee!



Zodra je de eerste zoekkaart met een '2' tegenkomt, komen de actiekaarten in het spel. Deze zijn te herkennen aan een symbool op de achterkant.

Vanaf nu geldt: als een speler een zoekkaart wint, kijkt deze eerst of op de achterkant van **de volgende kaart** één van de volgende symbolen staat afgebeeld:



zandstorm



schorpioen



superkracht



duel

Als dit het geval is, moet de speler **eerst** de speciale actie uitvoeren voordat het normale spel weer verder gaat. Voor alle acties geldt: na de speciale actie is altijd de speler aan de beurt die links zit van de speler die als laatste een piramide verschoven heeft.

Overzicht van de speciale acties:



Zandstorm: Staat op de achterkant van de bovenste kaart van de stapel de zandstorm, dan wordt het spel 90 graden (een kwart draai dus) met de wijzers van de klok mee gedraaid. Vervolgens wordt de kaart gewoon omgedraaid en de zoektocht gaat verder. Kunnen we meteen even zien wie de schatten en de wegen echt goed heeft onthouden!



Schorpioen: Staat op de achterkant van de bovenste kaart een schorpioen, dan wordt deze kaart **nog niet omgedraaid**. De schorpioen bewaakt de schatten van de farao en valt iedereen aan, die het waagt een schat aan te raken. Te beginnen met de speler die aan de beurt is, verschuiven alle spelers om de beurt een piramide. Ze mogen daarbij niet de piramide die als laatste is verzet, nog een keer verschuiven.

Dit gaat net zo lang door, tot een speler op een schat stuit. Deze speler wordt door de scorpioen gegrepen en moet een willekeurige gewonnen kaart aan zijn rechter buurman geven.

Daarna wordt de kaart met de scorpioen omgedraaid, en het spel gaat normaal verder.

Aanwijzing: heeft de speler die een kaart moet afgeven, nog geen kaart gewonnen, dan krijgt zijn rechter buurman de bovenste kaart van de stapel (de kaart met de scorpioen op de achterkant). Het spel gaat dan gewoon verder.



Superkracht: Staat op de achterkant van de bovenste kaart het symbool van de superkrachten, dan wordt deze kaart gewoon omgedraaid. De spelers krijgen voor een korte tijd superkrachten: op zoek naar de schat mogen de spelers in plaats van één piramide zelf weten *hoeveel* piramides in een rij ze verschuiven (dus 1 tot 7 piramides in één keer).

Zo kunnen jullie een grotere afstand afleggen en sneller van de ene rand van het spelbord naar de andere komen. Draai je bij het schuiven een verkeerde schat om, dan is je beurt afgelopen en je linker buurman is aan de beurt en kan de superkrachten gebruiken. Dit gaat net zo lang door tot een speler de juiste schat vindt. Daarna verliezen jullie de superkrachten weer en het spel gaat weer normaal verder.



Het genadeloze duel: Draai deze kaart **vooralnog niet om**. De speler die aan de beurt is en zijn linker buurman spelen eerst een duel:

Beide spelers leggen **één** van hun gewonnen schatkaarten open voor zich op tafel. Dat mogen niet dezelfde schatten zijn. Heeft één van de duellisten nog helemaal geen kaart gewonnen, dan pakt hij de bovenste kaart van de stapel en legt die open voor zich neer. De speler die aan de beurt is, begint en schuift de piramides volgens de normale regels. Hij probeert de schat van **de andere speler** te vinden. Draait hij een verkeerde schat om, dan is de andere speler aan de beurt, die op zijn beurt de schat van zijn tegenstander zoekt. De speler van wie de schat als eerste wordt gevonden, heeft het duel verloren (dat geldt natuurlijk ook, als hij zijn schat per ongeluk zelf omdraait!).

De winnaar krijgt beide uitgelegde kaarten.

Na het duel wordt de zoekkaart met het duel-symbool omgedraaid en het spel gaat weer normaal verder.

HET EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler de laatste kaart heeft gewonnen, is het spel meteen afgelopen. Nu telt iedere speler de waarde van zijn verzamelde kaarten bij elkaar op. Duidelijk, wie de meeste punten heeft, wint!

Bij een gelijk spel wint de speler met de meeste schatkaarten. Is de stand ook nu nog gelijk? Dan hebben ze allebei gewonnen!

Opmerkingen:

1. Wie een kaart omdraait waarop de schat staat die op dat moment open ligt, heeft geluk gehad: hij mag de kaart houden, zonder een piramide te verzetten. Daarmee is zijn beurt voorbij.
2. Willen jullie de schatten van de farao met jonge kinderen zoeken, speel het spel dan gewoon zonder de speciale acties, alleen met de zandstorm.

SPEL VOOR DE PROFESSIONELE SCHATZOEKER

Wanneer je het basisspel beheerst en de uitdagende zoekopdrachten onder de knie hebt, kan je beginnen met het zoeken van je collega onderzoekers. Deze zijn verdwaald in de piramides. Hoe meer onderzoekers je vindt, hoe succesvoller je wordt. Maar kijk uit voor de mummies...

VOORBEREIDING

De voorbereiding komt overeen met de voorbereiding van het basisspel, met de volgende uitzonderingen:

Iedere speler krijgt **een scarabee-fiche** die je met de '2' naar boven voor je neerlegt.

Speel je met minder dan 5 spelers, leg dan de overige scarabee-fiches weg.

Vervolgens verdeel je de 12 schatpanelen en leg je het kartonnen spelbord hier overheen, net als in het basisspel.

Nu leg je de overige **16 fiches** met de symbolen naar boven op willekeurige velden van het spelbord. Zet hier de **16 gouden** piramides op en schuif deze door elkaar, zodat niemand meer weet waar de fiches precies liggen. Verdeel de piramides nu gelijkmatig over het spelbord. Het beste is, als er geen gouden piramide in een hoek staat.

Vul nu het spelbord met de rode en blauwe piramides aan. De mummie zet je klaar naast het spelbord. Schud en stapel de zoekkaarten en het spel kan weer beginnen!



SPELVERLOOP

De regels van het basisspel blijven hetzelfde, maar er zijn **twee belangrijke aanvullende regels**:

1. Je kunt nu gebruik maken van de scarabee.
2. Als je een schat gevonden hebt nadat je met een gouden piramide hebt geschoven, dan **mag** je deze omdraaien om te zien wat daaronder ligt.

Vergeet niet ook de zoekkaart te nemen als je de juiste schat gevonden hebt.

De fiches en hun betekenis:



De scarabee: De scarabee laat je twee keer een extra zoektocht starten. Als je dus een schat hebt ontdekt die je niet zocht, kan je de scarabee inzetten om opnieuw aan een zoektocht te mogen beginnen. Je mag dan dus weer piramides verplaatsen tot je een andere schat tegenkomt. Na het eerste gebruik van de scarabee draai je het fiche om. Na de tweede keer gaat het fiche uit het spel.



Vloek van de mummie: Heb je een mummie gevonden, zet de mummie dan voor je neer. Het fiche **blijft** echter onder de piramide liggen. Nu moet je een beurt overslaan. Dat wil zeggen: wanneer je weer aan de beurt bent mag je alleen de mummie weer naast het spelbord leggen. Wanneer je daarna weer aan de beurt bent, mag je gewoon verder spelen.

Opmerking: *Als een andere speler de vloek van de mummie omdraait, terwijl de mummie voor je ligt, dan heb je geluk gehad en mag je de mummie voor de andere speler zetten. Je hoeft in dat geval dus niet een beurt over te slaan.*



Onderzoekers: Vind je een fiche met één of meerdere onderzoekers, pak deze dan en leg het fiche open voor je neer. De speler die aan het einde van het spel de meeste onderzoekers heeft, krijgt **6 extra punten**. De speler met het één na hoogste aantal onderzoekers krijgt aan het eind **3 punten extra**. De speler met de op twee na meeste onderzoekers krijgt **2 extra punten**. Als meerdere spelers evenveel onderzoekers hebben gevonden, krijgen ze allebei evenveel punten. De volgende plaats vervalt dan (dus als er twee spelers 1^e worden, wordt niemand 2^e).



DE SOLO-VARIANT

“De verstrooide farao” werd in de tijd van Cheops, Toetanchamon en Nefertiti ook graag alleen gespeeld. En de beste spelers kregen van de farao hooggeplaatste functies toegewezen. Probeer het eens en zoek uit wat er van jou geworden zou zijn in het oude Egypte.

De voorbereiding is hetzelfde als bij het basisspel. Er wordt gespeeld zonder de speciale acties op de kaarten, met één uitzondering: als de zandstorm op de achterkant van een kaart opduikt, wordt het spel 90 graden met de wijzers van de klok mee gedraaid. Draai de bovenste kaart om en leg die open voor je neer. Vervolgens zoek je gewoon de afgebeelde schat. Stuit je daarbij op een “verkeerde” schat, dan moet je de kaart helaas weer terug in de doos leggen en een nieuwe kaart omdraaien. Alle schatten die je meteen vindt, mag je houden.

Hoeveel schatten heb je gevonden, als alle kaarten op zijn?

EGYPTISCHE RANG:

Meer dan 20 kaarten	farao	9 of 10 kaarten	schrijver
19 of 20 kaarten	hogepriester	7 of 8 kaarten	bouwer
17 of 18 kaarten	grootvizier	5 of 6 kaarten	schipper op de Nijl
15 of 16 kaarten	bouwmeester	3 of 4 kaarten	kamelenverzorger
13 of 14 kaarten	lijfwacht	1 of 2 kaart(en)	waterdrager
11 of 12 kaarten	balsemer	0 kaarten	woestijnkever

© 1997/2006/2017

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
www.ravensburger.com