



Tempelschat

Spelidee: Irene Huber

Illustraties: Paletti-Comics

Midden in de jungle stoot de ontdekkersexpeditie op een vervallen tempel. Hier liggen in een geheime ruimte 21 munten van onschatbare waarde. Maar let op! Het dobbelorakel bepaalt welke munt zonder gevaar gepakt mag worden. Welke handige ontdekker slaagt erin de meeste munten buit te maken?

Spelinhoud

- 21 munten
- 2 dobbelstenen
- 1 vel met stickers
spelregels



Spelidee

Jullie zijn de ontdekkers die proberen de schat op te graven. Bekijk gezamenlijk de munten eens goed voordat jullie met het spel beginnen: geen enkele ziet er hetzelfde uit, want op iedere munt staat zowel op de boven- als onderkant één van de zes symbolen afgebeeld die ook op de dobbelstenen te zien zijn.

Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen. Om een munt buit te maken, moet je eerst de munt zien te vinden die op de bovenkant het symbool van de ene dobbelsteen en op de onderkant het symbool van de andere dobbelsteen vertoont. Het doel van het spel is om als eerste vier munten in de wacht te slepen.

Voor het eerste spel

Voordat het spel voor het eerst wordt gespeeld, moeten de meegeleverde stickers op de twee dobbelstenen worden geplakt. Op iedere dobbelsteen moeten telkens zes verschillende symbolen worden geplakt.

Spelvoorbereiding

Leg de 21 munten in het midden op tafel zodat iedereen ze goed kan zien. Hierbij maakt het niet uit welke zijde bovenligt of welk symbool te zien is.

Leg de twee dobbelstenen klaar.

Spelverloop

De speler die als laatste een munt heeft gevonden, begint en gooit met beide dobbelstenen.

Nu moet de munt worden gezocht waarop zowel op de boven- als onderkant de beide gegooide symbolen te zien zijn. Wanneer de speler een munt heeft gekozen, draait hij hem om en controleert of het de juiste munt is.

Is het de juiste munt?

- **Ja!**

Geweldig, je bent een geboren schatgraver! Je mag deze munt pakken. Leg hem zo voor je neer, dat je medespelers hem goed kunnen zien. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

- **Nee!**

Helaas! Laat de munt met de omgedraaide zijde naar boven op tafel liggen. Alle medespelers proberen het symbool dat nu onderop ligt te onthouden.

Opgelet!

Vermoed je dat de gezochte munt al door een van je medespelers is buitgemaakt? Dan wijs je op deze munt en draai je hem om. Als je goed hebt geraden, mag je de munt pakken. Als je het echter bij het verkeerde eind hebt, blijft de munt in het bezit van de medespeler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de spelers zijn vierde munt heeft buitgemaakt. Hij wint en is de grootste schatgraver aller tijden!