



SPELOVERZICHT

Tijdens je beurt **moet** je een God **1** uit de piramide nemen en hem bij je leggen: dit is je hand. Daarna **mag** je een God oproepen **2** en tot slot **moet** je indien mogelijk Goden van dezelfde familie onthullen **3**.

De jongste speler mag beginnen. Daarna verloopt het spel met de klok mee.

1 EEN GOD NEMEN

Als de piramide niet leeg is, moet je er 1 beschikbare Godenkaart uit nemen en aan je hand toevoegen. Een Godenkaart is beschikbaar als hij niet gedeeltelijk door een andere kaart is bedekt. Als je een kaart neemt met de Mummiezijde naar boven, toon hem dan niet aan de andere spelers. Hij is geheim! Enkel jij mag zien om welke soort kaart het gaat.



Als de piramide leeg is, kun je niet langer Godenkaarten uit het midden van de tafel nemen. Je mag tijdens de volgende stap wel nog een God oproepen **2**!

2 EEN GOD OPROEPEN

Deze actie is optioneel. Duid een andere speler aan en benoem 1 Godenkaart.

Voorbeeld: "Arjaan, heb jij de Kat met het cijfer 1?"



Als de speler deze Godenkaart heeft, **moet** hij die aan jou geven.

Let op: het is niet toegestaan de kaart te benoemen die de vorige speler zonet heeft opgeroepen.

3 GODEN ONTHULLEN

Als je een groep met 3 Godenkaarten van dezelfde familie (dezelfde kleur) in je hand hebt, **moet** je deze kaarten met hun Godenzijde naar boven voor je neerleggen. Als je tijdens dezelfde beurt twee groepen kunt maken, moet je ze beide onthullen. Voor de rest van het spel kunnen andere spelers deze Godenkaarten niet langer bij jou oproepen.



Hierna is de speler links van je aan de beurt.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler het volgende heeft onthuld:



OF



een volledige familie met 6 Godenkaarten van dezelfde kleur.

- 5 groepen met 3 Goden van dezelfde familie (bij 2 spelers);
- 4 groepen met 3 Goden van dezelfde familie (bij 3 spelers);
- 3 groepen met 3 Goden van dezelfde familie (bij 4 spelers).

Deze speler wint **onmiddellijk** het spel.

O nee!

Bij zijn bezoek aan de piramide opende Hapi per ongeluk een geheime deur en ontdekte hij een oude kleitablet. Voorzichtig sloop hij dichterbij, toen er plots een God verscheen. "Oef, bedankt dat je me hebt gevonden! De andere Goden zitten nog vast in de piramide. Wil je me helpen ze te vinden? We hebben in eeuwen geen spelletjes meer gespeeld!"



INHOUD

36 Godenkaarten



6 Jakhalzen
(familie van
Anubis)



6 Katten
(familie van
Bastet)



6 Krokodillen
(familie van
Sobek)



6 Valken
(familie van
Horus)



6 Nijlpaarden
(familie van
Taweret)



6 Stieren
(familie van
Apis)



VOORBEREIDING

- 1 Schud alle kaarten, met de Mummiezijde naar boven.
- 2 Leg alle kaarten in het midden van de tafel en vorm een **piramide** met behulp van de onderstaande instructies:
 - Start met de top van de piramide. Leg 1 kaart neer met de **Godenzijde naar boven**. Leg hier 2 kaarten onder met de **Mummiezijde naar boven** en zorg ervoor dat ze de eerste kaart gedeeltelijk bedekken.
 - Doe hetzelfde met de resterende kaarten, en zorg ervoor dat de rijen met kaarten afwisselend de Godenzijde en de Mummiezijde vertonen. Als je klaar bent, zou je piramide eruit moeten zien als in het voorbeeld.



DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler de meeste Goden van dezelfde familie verzamelen.



SPELOVERZICHT

Tijdens je beurt **moet** je een God **1** uit de piramide nemen en hem bij je leggen: dit is je hand. Daarna **mag** je een God oproepen **2** en tot slot **moet** je indien mogelijk Goden van dezelfde familie onthullen **3**.

De jongste speler mag beginnen. Daarna verloopt het spel met de klok mee.

1 EEN GOD NEMEN

Als de piramide niet leeg is, moet je er 1 beschikbare Godenkaart uit nemen en aan je hand toevoegen. Een Godenkaart is beschikbaar als hij niet gedeeltelijk door een andere kaart is bedekt. Als je een kaart neemt met de Mummiezijde naar boven, toon hem dan niet aan de andere spelers. Hij is geheim! Enkel jij mag zien om welke soort kaart het gaat.



Als de piramide leeg is, kun je niet langer Godenkaarten uit het midden van de tafel nemen. Je mag tijdens de volgende stap wel nog een God oproepen **2**!

2 EEN GOD OPROEPEN

Deze actie is optioneel. Duid een andere speler aan en benoem 1 Godenkaart.

Voorbeeld: "Arjaan, heb jij de Kat met het cijfer 1?"



Als de speler deze Godenkaart heeft, **moet** hij die aan jou geven.

Let op: het is niet toegestaan de kaart te benoemen die de vorige speler zonet heeft opgeroepen.

3 GODEN ONTHULLEN

Als je een groep met 3 Godenkaarten van dezelfde familie (dezelfde kleur) in je hand hebt, **moet** je deze kaarten met hun Godenzijde naar boven voor je neerleggen. Als je tijdens dezelfde beurt twee groepen kunt maken, moet je ze beide onthullen. Voor de rest van het spel kunnen andere spelers deze Godenkaarten niet langer bij jou oproepen.



Hierna is de speler links van je aan de beurt.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler het volgende heeft onthuld:



OF



een volledige familie met 6 Godenkaarten van dezelfde kleur.

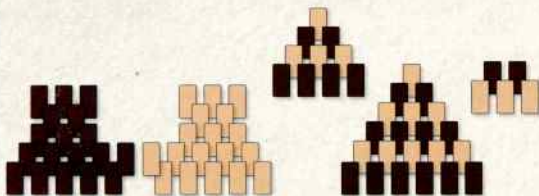
- 5 groepen met 3 Goden van dezelfde familie (bij 2 spelers);
- 4 groepen met 3 Goden van dezelfde familie (bij 3 spelers);
- 3 groepen met 3 Goden van dezelfde familie (bij 4 spelers).

Deze speler wint **onmiddellijk** het spel.



ONTDEKKINGSVARIANTEN

Geef je spelletjes wat meer pit door de voorbereiding te veranderen. In plaats van een piramide mag je met de kaarten ook een andere vorm bouwen:

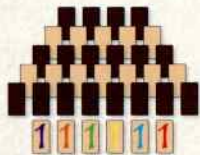


TEMPEL

Maak twee patronen: eentje van kaarten met de Mummiezijde naar boven, en eentje van kaarten met de Godenzijde naar boven.

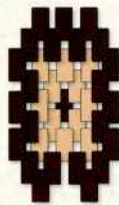
GIZEH

Maak drie patronen. Ook leuk: een patroon waarbij alle kaarten met de Mummiezijde naar boven liggen!



MASTABA

Leg eerst de 6 Goden met het cijfer 1 in een rij, met de Godenzijde naar boven. Leg daarna de resterende kaarten neer volgens dit patroon.



TOMBE

Bij dit patroon ligt er 1 kaart in het midden, met de Mummiezijde naar boven.



DE GODEN VAN HET OUDE EGYPTE



We gebruiken de term **Goden** om bovennatuurlijke wezens met speciale krachten te beschrijven. In het oude Egypte werden Goden vaak voorgesteld als wezens met het lichaam van een mens en de kop van een dier!

Hapy is de God van de Nijl, de legendarische Egyptische rivier. Destijds hing de gezondheid van de gewassen grotendeels af van de jaarlijkse stijging van het waterpeil van de Nijl. Die zorgde voor het nodige water door de velden te laten overstromen.



Anubis is niet de meest vriendelijke van de groep, omdat hij de God is van de balseming en mummificatie. Hij wordt voorgesteld door een man met de kop van een jakhals.

Bastet is een beschermende Godin. Net als haar heilige katten waakte ze over de huizen en de oogst, door ongedierte te verjagen dat van de voorraden en gewassen wilde eten.



Sobek is de God van het water en de vruchtbaarheid, en wordt voorgesteld door een krokodil. Het volk aanbad hem in de stad Crocodilopolis, waar heilige krokodillen werden gekweekt.

Horus, de God die de farao's beschermt, is een van de oudste en belangrijkste Goden van Egypte. Hij wordt voorgesteld door een man met de kop van een valk.



Taweret is de beschermende Godin van de geboorte. Ze is zachtvaardig en lief, en houdt kwelgeesten weg van de pasgeborenen. Ze ziet eruit als een schattig nijlpaard en houdt van baby's knuffelen!

Apis is een supersterke God, die wordt voorgesteld door een stier met lange hoorns en een zonnescijfel. Hij staat symbool voor vruchtbaarheid en fysieke kracht.



HET TEAM

Spelontwerp
Olivier Ciplère
Studio
Forgenext
Illustraties
Anthony Moulins
Projectmanagement
Adrien Fenouillet
Grafisch Ontwerp
Cindy Roth
Proeflezing
Jesse Szekér
Vertaling
Jo Lefebvre voor
Board Game Circus



Olivier wil graag de teams van Forgenext en Loki bedanken voor hun fantastische werk, en zijn familie voor hun steun. Dit spel is opgedragen aan zijn moeder.

Loki wil ook graag de scholen en leerkrachten van Heillecourt en Ludres bedanken, voor hun waardevolle feedback over dit spel.

FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© LOKI 2022 - ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.



REGLAMENTO

