

DE WRAAK VAN TOETANCHAMON

In 't kort:

De spelers leggen om beurten een laag kaartjes in de kaartjesbak. Deze lagen worden, als alle lagen zijn gelegd, afgedekt met een deklaag. Vervolgens proberen de spelers met behulp van het schopje zoveel mogelijk kaartjes met pluspunten bloot te leggen. Deze pluspunten leveren geld op. Wie aan het eind van het spel het meeste geld heeft is de winnaar.

Inhoud van de doos:

speelbord
kaartjesbak
6 x 16 speelkaarten
12 kaartjes met een scarabee
6 barricade-kaartjes
1 schop
50 zilveren munten
20 gouden munten (1 goudstuk = 5 zilverstukken)

Vorbereiding

De eerste keer spelen: Breek de kaartjes voorzichtig uit de frames. Sorteert de kaartjes naar kleur. Van iedere kleur zijn er 16. Iedere speler ontvangt 2 kaartjes met een scarabee, 1 kaartje met een deksel, 1 gouden munt en 5 zilveren munten.

Het speelbord wordt open op tafel gelegd en de kaartjesbak zet u ernaast.

HET SPEL BEGINT....

De eerste fase: Het leggen van de lagen

De spelers beslissen wie de onderste laag legt. De volgende laag wordt door de volgende speler links daarvan gelegd, enz. De onderste laag bestaat uit de 16 kaartjes van de donkerste kleur (Zie pagina 6). De speler legt de kaartjes naar keuze op de bodem van de kaartjesbak. In ieder vakje één kaartje. De kaartjes worden met de afbeelding naar boven gelegd! Dan legt de volgende speler een laag er boven op. Hij gebruikt hiervoor de kaartjes met een iets lichtere kleur. Hoe hoger de laag hoe lichter de kleur. Deze laag moet aan bepaalde eisen voldoen. Het is daarom handig de afbeelding op pagina 6 van deze handleiding erbij te gebruiken. Zoals je ziet heeft deze laag twee obelisk en een slang. De slang moet in tact blijven. De obelisk moeten elk een kopstuk en een voetstuk hebben. Het mogen twee obelisk van elk drie kaartjes zijn óf één obelisk van twee en één obelisk van vier kaartjes. De slang en de obelisk mogen wel ondersteboven of horizontaal worden neergelegd. De overige kaartjes van deze laag mag je leggen hoe je wil. Voor de lagen daarboven geldt hetzelfde: de afbeelding altijd naar boven en de obelisk en de slang moeten in tact blijven. De speler, die de laatste laag met punten heeft gelegd, legt ook de toplaag, die geen schatten bevat. Dan draaien alle spelers de kaartjesbak een aantal malen rond zonder dat de andere spelers kijken. Tenslotte wordt het speelbord over de kaartjesbak heen gelegd.

De tweede fase: Het graven begint....

Het gebruik van het schopje

Houd de hand met de binnenkant naar boven. Schuif de steel van het schopje tussen wijs- en middelvinger. Leg de duim op het gaatje boven op de schop en houd dit dicht. Nu is de schop klaar voor gebruik... Plaats de zuignap op een kaartje en til het op. Als u het kaartje wilt laten vallen, haalt u uw duim van het gaatje. De speler die links van degene zit die de toplaag heeft gelegd, mag het spel openen. Het spel verloopt verder in de richting van de wijzers van een klok. Een speler mag 'graven' waar hij wil, d.w.z. hij mag in de bovenste laag graven óf als die mogelijkheid er is, in diepere lagen. Hij tilt met behulp van het schopje kaartjes op. Een kaartje dat opgetild wordt verdwijnt uit het spel.

Een speler mag in één beurt zoveel kaartjes optillen als hij wil. Zijn beurt eindigt als hij het verstandig acht te stoppen of als hij een kaartje blootlegt dat minpunten aangeeft. Dan moet hij stop stoppen. Een speler is niet verplicht te graven. Hij mag een beurt overslaan. Hij moet hiervoor wel drie zilverstukken betalen. Als alle spelers achter elkaar eenmaal hun beurt overslaan, is het spel afgelopen.

De score.

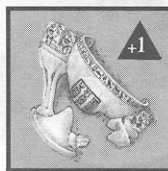
Uw doel is natuurlijk zoveel mogelijk schatten te verzamelen. De waarde van iedere schat wordt op de kaartjes door een cijfer

weergegeven. Maar pas op! Er dreigen ook gevaren. Er zijn ook kaartjes met minpunten. Alle pluspunten die u tijdens één beurt verzamelt worden uitbetaald in munten. Eén punt is één zilverstuk. De munten worden apart gelegd. Ze zijn van u als u stopt met graven. Als u een kaartje blootlegt met minpunten moet u stoppen; dan vervallen alle in die beurt verzamelde munten en moet u zelfs de minpunten betalen. Kunt u dat niet, dan bent u uit het spel.

Let op! U ontvangt alleen punten (en dus geld) voor de kaartjes die u blootlegt en **niet** voor de kaartjes die u optilt en die dus al zichtbaar waren.

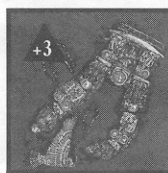
DE KAARTJES

Albasten vaas



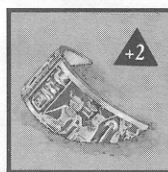
Voor vaatwerk en kleine plastieken gebruiken de Egyptenaren graag het vrij makkelijk bewerkbare 'albast'. Deze vaas komt uit het graf van Toetanchamon. Caïro, Egyptisch Museum.

Borstsieraad



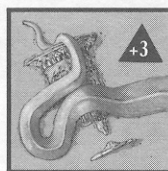
Dit ingewikkeld samengesteld borstsieraad van goud, lapislazuli en andere halfedelstenen is bezet met vijf scarabeeën die de zonnegod Chepre voorstellen. Gieren vormen de eindschakels en cobra's de sluiting. Uit het graf van Toetanchamon. Caïro, Egyptisch Museum.

Armband



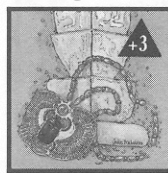
Armband van koningin Ahhotep, de moeder van Kamose en Ahmose van de 17de dynastie. Caïro, Egyptisch Museum.

Faience vaas



Egyptische faience bestaat uit een kern van zeer fijn kwartszand die overtrokken is met glas. Deze heeft de vorm van een geopende lotusbloem. Detroit, Clark Museum.

Ketting



Scarabee als hanger uit het graf van Toetanchamon. Caïro, Egyptisch Museum.

Horusvalk



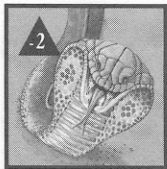
Dit zilveren cultusbeeld van een horusvalk ontstond aan het einde van de 6de eeuw voor Christus. München, Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst.

Toetanchamon



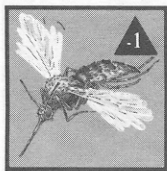
Ongeveer 11 kg aan puur goud, halfedelstenen en email werden gebruikt in het masker dat het gezicht van Toetanchamon bedekte. De archeologen, die deelgenomen hebben aan de opening van het graf zijn later op raadselachtige wijze om het leven gekomen. Wie tijdens het spel op het masker stuit komt er met een zware boete vanaf, of is er toch meer...? Caïro, Egyptisch Museum.

Cobra



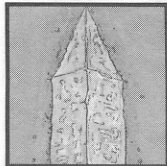
Egyptische cobra of Uraeuslang. Hiermee zou Cleopatra zich volgens overleveringen in 30 v. Christus hebben gedood.

Muskiet



Muskiet of Steekmug. Overbrengers van vele ziekten o.a. Malaria. Een lid van de expeditie die het graf van Toetanchamon opende overleed aan deze ziekte.

Obelisk



Obelisk (v. Gr. obeliskos = braadspit), alleenstaande, naar boven toe spits toelopende hoge zuil, die gewoonlijk bedekt was met hiëroglieven en in verband stond met de zonnectulus.

Schorpioen



Schorpioenen zijn nachtdieren en verbergen zich overdag onder stenen e.d. Van sommige soorten wordt de steek zeer gevreesd, zoals die van de in de Sahara voorkomende *Androctonus australis*, waarvan het gif bij de mens de dood binnen zeven uur kan veroorzaken.

Speciale kaartjes

Iedere speler heeft twee scarabee-kaartjes en één blokkade kaartje gekregen.

Deze kaartjes hebben de volgende functie:

Scarabee-kaartje: Hoewel wij zullen zeggen: "Wat een vieze kever", dachten de Egyptenaren er anders over. Zij meenden dat deze kever zichzelf spontaan verwekte en daarom dichtten ze hem goddelijke eigenschappen toe. Scarabeeën brengen dan ook geluk. Een speler kan zijn scarabee-kaartje bij het begin van zijn beurt inzetten en speelt dan voor dubbele punten. Deze verdubbeling geldt voor de hele beurt en geldt ook voor de minpunten!

Een voorbeeld: U heeft uw scarabee ingezet en ontdekt:

een albasten vaas = $1 \times 2 = 2$ punten

horusvalk = $5 \times 2 = 10$ punten

slangenkop = $-2 \times 2 = -4$ punten

Uw pluspunten vervallen en u betaalt dus 4 zilverstukken.

Blokkade-kaartje: Dit kaartje kunt u aan het eind van uw beurt inzetten. U plaatst het dan in een vakje naar keuze van de kaartjesbak. Op die plaats rust een graafverbod totdat u weer aan de beurt bent. Dan verdwijnt het kaartje uit het spel en is de blokkade opgeheven. U kunt dan zelf op die plaats graven.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle kaartjes blootgelegd zijn of als alle spelers achter elkaar hun beurt eenmaal overslaan. Wie dan het meeste geld heeft verdiend is de winnaar.

Aanwijzing

Het is handig de afbeelding op pagina 6 elke keer te bekijken, zodat je weet welke punten er in een laag zijn. Natuurlijk is het dan wel belangrijk te onthouden welke kaartjes er al 'opgegraven' zijn.

TOUTANKHAMON

Résumé du jeu

Après avoir placé dans la boîte les cartes représentant les différentes couches géologiques, les joueurs essaient, au moyen d'une pelle, de découvrir le plus grand nombre de trésors. Ceux-ci rapportent de l'argent au joueur. À la fin du jeu, celui qui a le plus d'argent est le vainqueur.

Contenu de la boîte:

1 plan du site
1 plateau des fouilles
96 cartes "couche géologique" (6 séries de 16 cartes)
12 cartes "scarabée"
6 cartes "barricade"
1 pelle
50 pièces d'argent
20 pièces d'or (1 pièce d'or = 5 pièces d'argent)

But du jeu

Découvrir des trésors pour être le plus riche.

Préparation

Avant la première partie, séparer soigneusement les cartes de leur support et les trier par couleurs (il y a 16 cartes de chaque couleur). Placer le plateau des fouilles au centre de la table; le plan du site ne sera déplié et disposé qu'à la fin de la première phase. Donner à chaque joueur: 2 cartes "scarabée", 1 carte "barricade", 5 pièces d'argent, 1 pièce d'or.

DÉROULEMENT DU JEU

Première phase: Le placement des couches géologiques sur le plateau des fouilles

Les joueurs décident lequel d'entre eux déposera la première couche. La couche suivante sera déposée par le joueur assis à la gauche du premier, et ainsi de suite. La couche inférieure se compose de 16 cartes de la couleur la plus foncée (Voir page 6). Le joueur place les cartes, à sa guise, au fond du plateau des fouilles, une carte par case, illustration visible. Le second joueur place ses cartes de la même façon sur la couche précédente. Toutefois il utilisera les cartes de la couleur un peu plus claire que les cartes précédentes. Plus la couche est haute, plus la couleur s'éclaircit. Chaque couche devra respecter certaines règles. Pour cela, il est pratique de se servir de l'illustration figurant à la page 6.

Comme il est indiqué, chaque couche présente deux colonnes, un serpent et divers objets.

– Les colonnes

Il y a 6 cartes "colonne" représentant:

- la base (2 cartes)
- la partie intermédiaire (2)
- la partie supérieure (2)

Une colonne doit posséder, au moins, la base et la partie supérieure. Il est donc possible de construire:

- 2 colonnes de 3 cartes (base + partie intermédiaire + partie supérieure), ou
- 1 colonne de 2 cartes (base + partie supérieure) et 1 colonne de 4 cartes (base + 2 parties intermédiaires + partie supérieure).

Les colonnes peuvent être construites horizontalement ou verticalement.

– Le serpent

Le serpent est composé de 3 cartes représentant la tête, le corps et la queue. La tête et la queue peuvent être orientées dans une direction quelconque, à condition qu'elles se trouvent dans le prolongement du corps, de façon à constituer un serpent entier.

– Les autres objets

Les autres cartes de la couche sont placées dans les cases restantes, au choix du joueur.

Le joueur qui a placé la dernière couche portant des points, pose également la couche supérieure qui ne contient aucun trésor. À tour de rôle, les joueurs font tourner le plateau des fouilles plusieurs fois sans que les autres joueurs ne regardent. Enfin, le plan du site est disposé de façon à entourer le plateau des fouilles.

Seconde phase: La fouille