

SPELREGELS

HET HUIS ANUBIS

Baan je een weg door het geheimzinnige Huis Anubis en ga op zoek naar de geheimzinnige tekens, de hiërogliefen. Maar,... kijk uit voor Victor de conciërge en zwerf zeker niet na tien uur in de donkere gangen van het Huis Anubis. Wie weet wat er dan gebeurt...? Deze handleiding bestaat uit twee delen. Als je het eerste deel van deze spelregels gelezen hebt, kan je meteen op onderzoek in Het Huis Anubis. Het tweede deel kan je gebruiken wanneer je wat meer uitleg wilt over één van de kaartjes. Je hoeft het tweede deel niet te lezen om het spel te kunnen spelen. Je vindt de uitleg ook steeds op de kaartjes zelf.

DIT MOET JE EERST DOEN

HET SPEELBORD

Het Huis Anubis heeft geen vast speelbord. Je moet het speelbord elke keer zelf opnieuw maken. Leg eerst de lange gang in het midden van de tafel. Nu moet elke speler om beurt een kamer of een stukje gang op de tafel leggen. Leg alle stukken op de tafel en zorg dat alle kamers bereikbaar zijn. Je kan kamers met een korte gang vastmaken aan de lange gang maar, je mag ook een kamer met een korte gang met een andere kamer verbinden zonder via de lange gang te gaan. Wanneer je alle stukken van het speelbord op de tafel gelegd hebt, plaats je de deuren en de geheime gang. *Let op: het zou kunnen dat je stukjes gang overhoudt. Je mag die stukjes gewoon weer in de doos leggen. Je zal ook niet elke deuropening kunnen verbinden met een gang. Er zijn namelijk meer deuropeningen dan er gangen zijn. Dit is helemaal niet erg. Zorg er gewoon voor dat elke kamer toegankelijk is.* Er zijn zeven open deuren en één gesloten deur. De geheime gang is het kaartje met het boekenrek aan de ene kant en de open haard aan de andere kant. De deuren en de geheime gang kunnen alleen maar op een deuropening geplaatst worden. Je kan dus niet zomaar een deur in het midden van een kamer of gang plaatsen. De gesloten deur plaats je bij het begin van het spel op de deuropening van de kamer van de conciërge. De geheime gang moet je op de ingang van het zolderkamertje plaatsen. De andere deuren mag je plaatsen waar je wilt, zolang ze maar op een deuropening staan. Ook nu plaatst elke speler om beurt een deur of de geheime gang. *Let op: je hoeft niet op elke deuropening een deur te plaatsen. Het is perfect mogelijk dat een kamer met een gang verbonden is zonder dat er een deur op de deuropening staat.*



DE HIEROGLIEFEN

Neem de ronde hiërogliefen-kaartjes en sorteer ze. Op elk kaartje staat een geheimzinnig Egyptisch teken. Leg alle kaartjes met hetzelfde teken bij elkaar.

Elke kamer heeft een vakje waarop hiërogliefen-kaartjes gelegd kunnen worden. Dit zijn de hiërogliefen-vakjes.

Elke speler mag om beurt een stapeltje hiërogliefen-kaartjes op één van de hiërogliefen-vakjes leggen. Er zijn dus steeds twee kamers waar er geen hiërogliefen-kaartjes liggen.



Let op: in één kamer liggen dus steeds 4 dezelfde hiërogliefen-kaartjes.
Tip: je mag gerust een stapeltje hiërogliefen-kaartjes in je eigen kamer leggen.
Tip: je kan gerust met minder hiërogliefenkaartjes spelen als je minder tijd hebt.
Je legt dan bv. 4 stapeltjes hiërogliefen-kaartjes in 4 kamers.



DE PIONNETJES

Elke speler kiest een personage en plaatst zijn pion in het bed van dat personage. De pion van Joyce moet in het bed van Nienke geplaatst worden. Het zou dus kunnen dat twee spelers vanuit hetzelfde bed vertrekken. De Victor-pion wordt op een willekeurig vakje in de kamer van de conciërge geplaatst. De overblijvende pionnetjes gaan terug de doos in.

DE KAARTJES

Schud alle kaartjes goed door elkaar en geef dan elke speler 5 kaartjes. De overige kaartjes worden op een stapeltje met de rug naar boven naast het speelbord gelegd. Dit is het afneemstapeltje. Er zijn twee soorten kaartjes. Met de **sluipkaartjes** kan je door het huis bewegen. Op elk sluipkaartje staat hoeveel vakjes je kan vooruitgaan. Met de **opdrachtkaartjes** kan je jezelf een handje helpen of kan je het leven van andere spelers een beetje moeilijker maken.

DE ZOEKTOCHT DOOR HET HUIS ANUBIS

HOE KAN JE WINNEN ?

Ga op zoek in het Huis Anubis en verzamel 6 verschillende hiërogliefen. Wie als eerste terug in zijn bed ligt met de 6 hiërogliefen is de winnaar van het spel. Je kan door het huis bewegen door de juiste kaartjes uit te leggen.

EEN SPELBEURT

De jongste speler mag beginnen. Elke beurt begint met het nemen van een kaartje van de afneemstapel. De speler heeft op dat moment dus altijd zes kaartjes in zijn handen. De speler mag nu kiezen welk kaartje hij gaat gebruiken of weggooid. Wanneer de speler een **sluipkaartje** wil gebruiken, legt hij het kaartje naast de afneemstapel met de afbeelding naar boven. Hij verplaatst zijn pion dan het aantal vakjes zoals aangegeven op het kaartje. Je mag horizontaal en vertikaal bewegen maar je mag geen diagonale sprongen maken. De beddenvakjes en de hiërogliefen-vakjes zijn dubbel zo groot als een gewoon vak. Je mag deze vakken ook gebruiken om je door het huis te bewegen. Let op: je bent niet verplicht het exacte aantal vakjes vooruit te gaan. Wanneer je sneller op een hiërogliefenvakje komt of je staat plots voor een gesloten deur, dan mag je de resterende vakjes gewoon laten vallen. Je mag nooit eindigen op het vakje waarop je vertrokken bent. Je mag met twee of meer spelers op hetzelfde vakje staan. De speler kan ook beslissen om een **opdrachtkaartje** af te leggen. Hij legt het kaartje naast de afneemstapel met de afbeelding naar boven en voert dan de opdracht uit. Meer uitleg over de verschillende opdrachtkaartjes vind je hierna. Wanneer een speler niets kan doen doordat hij bv. opgesloten zit in een kamer, dan mag de speler gewoon een kaartje nemen en een kaartje waar hij niets mee kan, wegleggen. Zijn beurt is dan voorbij. Wegleggen doe je door kaartjes naast de afneemstapel te leggen. Je legt de kaartjes op elkaar met de afbeelding naar boven. We noemen dit de weglegstapel. Als er geen kaartjes meer zijn, neem je de weglegstapel, schud je alle kaartjes goed door elkaar en leg je de kaartjes terug op tafel met de rug naar boven. Zo maak je een nieuwe afneemstapel.



JE HEBT EEN HIËROGLIEF GEVONDEN !

Proficiat, je hebt een hiërogliefenvak bereikt. Een hiërogliefenvak is groter dan andere vakken dus je kan je pion net naast het stapeltje met hiërogliefen-kaartjes plaatsen. Neem één hiërogliefen-kaartje van het stapeltje. Leg het hiërogliefen-kaartje voor jou op de tafel. Je hoeft niet precies op het hiërogliefen-vak te eindigen. Wanneer jouw pion op een hiërogliefen-vak komt, stopt jouw beurt meteen nadat je een hiërogliefen-kaartje genomen hebt. Ga nu verder op speurtocht door Het Huis Anubis en probeer de zes verschillende hiërogliefen-kaartjes zo snel mogelijk te verzamelen.

IK HEB ZE! IK HEB ZE !

Heb je zes verschillende hiërogliefen-kaartjes gevonden? Super! Ga dan zo snel mogelijk naar jouw eigen kamer en kruip snel in je bed. De eerste speler die zijn eigen bed bereikt met de zes verschillende hiërogliefen-kaartjes is de winnaar van het spel!

EXTRA INFORMATIE OVER DE MYSTERIES VAN HET HUIS ANUBIS

Dit deel van de spelregels geeft je meer uitleg over elk kaartje.

VOOR EEN GESLOTEN DEUR

Tussen de gangen en de kamers staan deuren. Soms is een deur open, soms is een deur potdicht. Een speler kan nooit door een gesloten deur gaan, tenzij hij een looper bij zich heeft. Over de looper lees je later meer. Wanneer een speler het **opdrachtkaartje 'Deur dicht'** uitlegt, mag hij twee deuren kiezen en ze onderling van plaats verwisselen. Een deur die daarnet mooi openstond, is zo plots een onoverkomelijke hindernis. Je kan zo een andere speler opsluiten in een kamer of je kan hem verhinderen dat laatste hiërogliefen-kaartje te pakken te krijgen. Je kan dit kaartje ook gebruiken om zelf uit een kamer te ontsnappen wanneer iemand anders je opsloot.

DE MYSTERIEUZE GEHEIME GANG

In het huis is ook een geheime gang. Niemand kan door de geheime gang geraken, tenzij hij een looper bij zich heeft. Wanneer een speler het **opdrachtkaartje 'Geheime gang'** weglegt, kiest hij een deur en de geheime gang en verwisselt ze onderling van plaats. Je kan dus op deze manier je medespelers ook een hak zetten en ze verhinderen hun speurtocht door het Huis Anubis verder te zetten.

VICTOR IS WATCHING YOU



Je bent niet alleen in Het Huis Anubis! Ook de boze conciërge Victor sluipt rond, op zoek naar stoute leerlingen die proberen de geheimen van het huis te ontrafelen. Wanneer een speler het **opdrachtkaartje 'Victor is watching you'** weglegt, mag hij de conciërge verplaatsen naar een willekeurig vakje in de gang. De conciërge mag nooit in een kamer geplaatst worden. Alleen bij het begin van het spel staat de conciërge in zijn eigen kamer. Geen enkele speler kan ongemerkt voorbij de conciërge sluipen. Wanneer hij dus plots in de gang opduikt, moet je een andere weg zoeken of moet je terugkeren. Je kan natuurlijk ook zelf een 'verplaats de conciërge'-kaartje wegleggen om zo de weg vrij te maken. Je kan nooit op hetzelfde vakje als de conciërge staan.

HET IS 10 UUR !

Wanneer een speler het **opdrachtkaartje '10 uur!'** weglegt moeten alle spelers die zich op dat moment in één van de gangen bevinden, meteen terug naar bed. De spelers plaatsen hun pionnetje dus meteen terug op hun eigen bed en moeten hun zoektocht vandaar opnieuw verderzetten. *Let op: de hiërogliefen-kaartjes die de spelers al verzameld hebben, blijven hun eigendom. Je moet de hiërogliefen-kaartjes dus niet terugplaatsen. Tip: je kan dit kaartje ook gebruiken om bij het einde van het spel zo snel mogelijk in je bed te komen.*

DE LOPER...

Het **opdrachtkaartje 'Loper'** is een heel bijzonder kaartje. Dit kaartje wordt nooit afgelegd op het weglegstapeltje. Wanneer een speler dit kaartje trekt, legt hij dit voor zich op de tafel. Hij neemt onmiddellijk een nieuwe kaart van de stapel zodat hij weer 5 kaarten in zijn handen heeft. Wanneer een speler bij het delen geluk heeft en meteen het opdrachtkaartje 'Loper' heeft, mag hij dat kaartje meteen voor zich leggen en ook direct een nieuw kaartje nemen zodat hij weer vijf kaarten in zijn handen heeft. Deze speler kan vanaf nu door alle gesloten deuren en zelfs door de geheime gang! Maar, er liggen dieven op de loer...

...EN DE LOPERDIEF

Wanneer een speler het **opdrachtkaartje 'Loperdief'** uitlegt, mag hij de loperkaart die voor de neus van een andere speler ligt, afnemen en voor zich leggen. Wanneer je dit kaartje weglegt zonder dat de loper al op de tafel ligt, gebeurt er helemaal niets.

HET SPEURNEUS-KAARTJE

Met het **'Speurneus'-opdrachtkaartje** kan een speler zomaar een hiërogliefen-kaartje van een andere speler stelen. Wanneer hij dit opdrachtkaartje weglegt, mag hij zelf kiezen bij welke speler hij een bepaald hiërogliefen-kaartje steelt. De speler neemt het hiërogliefen-kaartje van de andere speler en legt dat voor zich. Pech voor de andere speler, hij zal opnieuw op zoek moeten gaan naar het hiërogliefen-kaartje dat hem net ontnomen werd. Wanneer een speler al 6 verschillende hiërogliefen-kaartjes heeft, kan hij niks meer doen met het 'Speurneus'-opdrachtkaartje. Hij kan dus geen hiërogliefen-kaartjes meer stelen van andere spelers.

DE SUPERSPEURDER

Met het **'Superspeurder'-opdrachtkaartje** mag de speler die dit kaartje weglegt meteen naar een kamer springen. Hij verplaatst zijn pion naar de kamer en plaatst de pion op het hiërogliefenvak. De speler mag nu een hiërogliefen-kaartje van het stapeltje nemen. Wanneer een speler al 6 verschillende hiërogliefen-kaartjes heeft, mag deze speler dit kaartje wel gebruiken om snel naar een andere kamer te springen maar hij mag daar geen hiërogliefen-kaartje meer nemen. *Tip: je hoeft niet altijd een hiërogliefen-kaartje te nemen, je kan dit kaartje ook gebruiken om bij het einde van het spel zo snel mogelijk in je eigen kamer terug te komen. Let wel op: de pion moet steeds op het hiërogliefenvakje geplaatst worden. Je mag dus niet meteen naar je bed springen!*

