

RAMSES

JUNIOR

NL

Ravensburger® spel nr. 21 445 7
Auteur: Gunter Baars · Illustratie: Michael Menzel, Kinetic
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Redactie: Monika Gohl

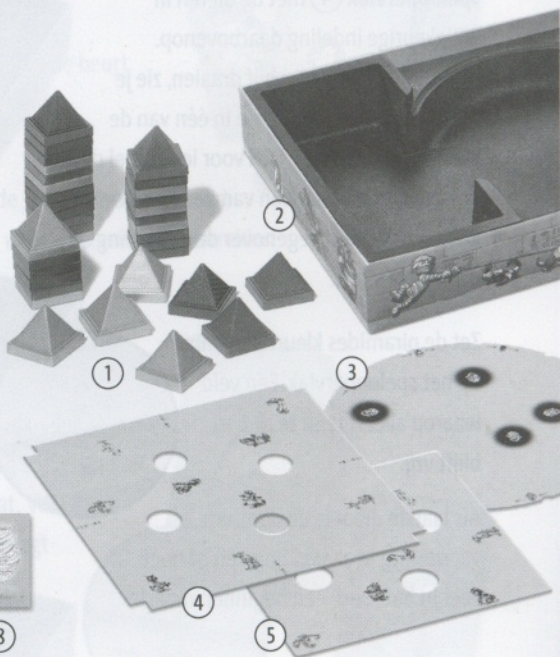


De kleine farao speelt het liefst verstoppertje met zijn dieren. Waar is de krokodil toch? Help de farao met zoeken: verschuif de piramides slim en onthoud de juiste weg. Gevonden!

Plotseling opent zich een gat in de bodem: hoeoeoe – dat kan alleen de mummie zijn. Vind hem en je krijgt een extra beloning van de farao.

Inhoud

- ① 35 piramides
- ② 1 speldoos met kunststof inzet
- ③ 1 draaischijf
- ④ 1 speloppervlak
- ⑤ 1 extra speloppervlak
- ⑥ 22 zoekkaarten
(18 dierkaarten, 4 mummiekaarten)
- ⑦ 4 faraokaarten
- ⑧ 4 zandstormkaarten



Doel van het spel

Voor ieder gevonden dier krijg je een kaart – vind je de mummie, dan win je zelfs twee kaarten. Wie heeft aan het einde de meeste kaarten verzameld?

Vorbereiding

Haal al het spelmateriaal uit de doos. Voor het eerste spel druk je voorzichtig de gaten uit het **speloppervlak** en het **extra speloppervlak**. De laatste heb je pas nodig als je al vaker hebt gespeeld.

Sorteer de **zandstormkaarten** uit de kaarten en leg ze aan de kant. Je hebt ze pas nodig in de variant voor gevorderden.

Leg de vier **faraokaarten** naast de doos. Schud alle **dier- en mummiekaarten** (jullie zoekkaarten) en leg ze als blinde stapel naast de faraokaarten.

Jullie spelen in de doos. Leg eerst de **draaischijf** ③ in de verdieping van de inzet. Dan komt het **speloppervlak** ④ met de dieren in willekeurige indeling daarbovenop. Als jullie nu de draaischijf draaien, zie je dat af en toe een mummie in één van de vier gaten verschijnt. Stel voor ieder spel de draaischijf zo in, dat één van de twee **zwarte kevers** zich direct tegenover de markering op de rand bevindt.

Zet de piramides kleurrijk gemixt op het speloppervlak. Een veld waarop alleen zand te zien is, blijft vrij.

Als laatste draai je de doos om verwarring te zaaien nog één of twee keer in het rond – en beginnen maar!



Spelverloop

Bij Ramses Junior begint de speler die als laatste bij verstoppertje gewonnen heeft – en anders de jongste speler.

Draai de **bovenste zoekkaart** van de stapel om en leg hem open naast de stapel. Het afgebeelde motief moet nu gevonden worden. In je beurt mag je **maar één piramide** (niet meer tegelijk) op een aangrenzend vrij veld schuiven.

A. Er staat een dier op de zoekkaart

Na het verschuiven van een piramide heb je de volgende mogelijkheden:

1. Er komt een zandveld tevoorschijn.

Je mag nog een piramide verschuiven die aan dit veld grenst.

2. Je vindt een ander dier of de mummie.

Je beurt is helaas ten einde. De volgende speler is aan de beurt en probeert het dier dat op de zoekkaart staat, te vinden.

3. Je vindt het verstopte dier!

Leg de kaart als winst voor je neer. Daarna draait de speler die aan de beurt is een nieuwe zoekkaart om en probeert door het verschuiven van de piramides het afgebeelde motief te vinden.

B. De mummie staat op de zoekkaart

Alle spelers roepen “hoeoeoe!” Ben je aan de beurt, dan doe je eerst het volgende: **draai de draaischijf** in de richting van de pijl zo lang vooruit, tot een **mummie** bij de markering staat. Verschijnt de andere kever, dan draai je gewoon verder. Je beweegt daarmee de bodem onder de piramides op magische wijze. Ergens op het speloppervlak verschijnt een gat, waar de mummie door kijkt. Maar waar?

Verschuif zoals hiervoor beschreven een piramide op een aangrenzend vrij veld. Je bent aan de beurt zolang er zand tevoorschijn komt. Verschijnt een dier op het speloppervlak, dan is de volgende speler aan de beurt.





Heb je de mummie gevonden?

Gefeliciteerd! Leg de **mummiekaart als winst** voor je neer en de farao belooft je **extra met een faraokaart**.

Vervolgens draait de volgende speler een nieuwe zoekkaart om en het spel gaat verder.

Geluksmoment: als meteen een kaart met hetzelfde motief (dier of mummie) wordt omgedraaid, dan heeft de actieve speler geluk!

Einde van het spel

Zodra een speler de laatste kaart heeft gewonnen, telt ieder zijn gewonnen kaarten. Dier-, mummie- of faraokaarten tellen daarbij telkens als een punt.

Variant voor gevorderden

Willen jullie een andere uitdaging? Schud dan in het begin van het spel gewoon de **zandstormkaarten** tussen de zoekkaarten.

Komt er in het spel een zandstorm tevoorschijn, dan draaien jullie de doos een kwartslag volgens de wijzers van de klok. Daardoor wordt het moeilijker te onthouden waar de dieren zich bevinden. De zandstormkaart gaat vervolgens uit het spel.

Na de zandstorm mag de actieve speler nog een zoekkaart omdraaien tot hij/zij óf naar een dier of naar de mummie mag zoeken.

Het overige spelverloop gaat zoals in het basisspel.



Hebben jullie Ramses Junior al vaak gespeeld en kunnen jullie daarom de plek van de dieren op het speloppervlak al goed? Gebruik dan het extra speloppervlak. Het spel blijft daardoor steeds nieuw en spannend!

Veel plezier!!

© 2019