

De wraak van Seth

Lang geleden twistten de goden over de heerschappij op aarde. Na een hevige strijd besloten zij dat Horus zou heersen over Egypte en Seth over de woestijn. Seth is met deze verdeling niet tevreden. Hij wil de macht grijpen in Egypte. Seth heeft Horus opgesloten in een zilveren sarcofaag. Door toedoen van hogepriester Aker is de farao erg ziek geworden. Ahmes, de slechte broer van de farao staat klaar om uit naam van Seth, Egypte te regeren.... Papyrus, prinses Theti, Tiya en Hapoe zijn op zoek naar het levenskruid. Zij moeten dit naar de Farao brengen om hem te genezen. Aker en Seth zullen er echter alles doen om te zorgen dat de vier vrienden het paleis van de Farao nooit bereiken...

Inhoud:

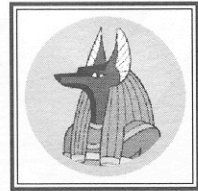
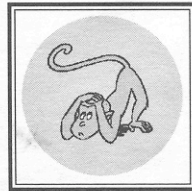
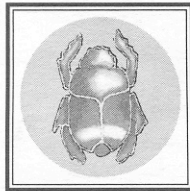
4 speelfiguren en 4 plastic voetjes, 4 muntjes, 1 dobbelsteen, 1 speelbord.

Doel van het spel:

Wie het eerst met zijn figuurtje bij het paleis van de Farao aankomt, heeft gewonnen.

Begin van het spel:

Druk de muntjes en de speelfiguren voorzichtig uit het raamwerk. Druk de speelfiguren in de plastic voetstukjes zodat ze rechtop kunnen staan. Iedere speler kiest een figuurtje en neemt de bijbehorende munt. Papyrus, Theti en Tiya worden op het startveld gezet. Hapoe begint op het startvakje met het masker van Anubis.



Papyrus krijgt het muntje met het Zwaard.

Theti krijgt de heilige Scarabee

Als er maar 2 spelers meedoen doet Prinses Theti niet mee.

-Tiya krijgt Chepsi het aapje. Als er maar 2 of 3 kinderen spelen doet Tiya niet mee.

Hapoe krijgt het masker van Anubis

Het masker van Anubis:

Wie het masker van Anubis heeft, is betoverd door Seth. Hij moet proberen de andere spelers te vangen. Alleen de speler die betoverd is door Seth mag kiezen of hij voor- of achteruit over het bord beweegt. Als hij landt op een

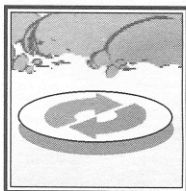
veld waar zich al een andere speler bevindt, moet deze speler terug vluchten naar het laatste veld met een palmboom dat hij gepasseerd is. Wie betoverd is door Seth, mag nooit in het paleis van de farao komen en kan dus niet winnen.

Hoe gaan we verder?

De spelers gooien om beurten de dobbelsteen en verplaatsen hun pion zoveel vakjes als het gegooide aantal ogen. Na het verplaatsen wordt steeds uitgevoerd wat op het vakje staat.

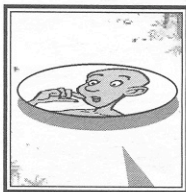
De spelers leggen ieder hun muntje voor zich op de tafel. De spelers kunnen alleen gebruikmaken van de munt die ze zelf hebben. Tijdens het spel zullen de muntjes een aantal keer van eigenaar verwisselen.

Het spel is afgelopen als een speler precies op het paleis van de Farao landt. Als je niet precies uitkomt, beweeg je je pion het overgebleven aantal ogen achteruit.



Munt doorgeven:

Als je op dit vakje landt, geef je je munt door aan de speler links van je.



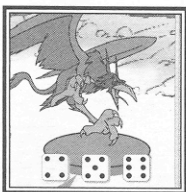
Pion verwisselen:

Als je op dit vakje landt, verwissel je je pion met die van de medespeler wiens afbeelding in het rondje staat. Als je eigen figuurtje er op staat mag je kiezen met wie je wilt wisselen.



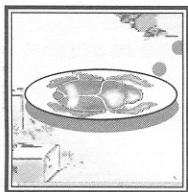
Aker:

Wie op een vakje met Aker landt, mag de volgende beurt pas verder als hij 4,5 of 6 gegooit heeft. Alleen de speler met het zwaard is hier veilig.

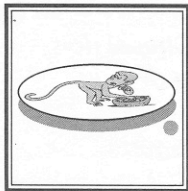


Vogel:

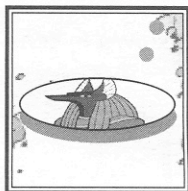
Wie langs het vakje met de vogel komt, moet daar stoppen. Pas als hij de volgende beurt een 4,5,6 gooit mag hij verder lopen.

**Scarabee:**

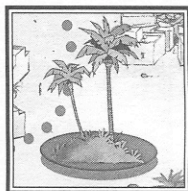
De speler die de Scarabee bij zich heeft mag gebruik maken van het pad langs de piramides. Je hoeft niet precies op het vakje terecht te komen maar stopt aan het eind van het pad.

**Chepsi:**

Wie op de vakjes met Chepsi het aapje terechtkomt moet het pad naar beneden volgen, tenzij hij Chepsi bij zich heeft.

**Het masker van Anubis:**

Wie het masker van Anubis bij zich heeft, mag het pad volgen naar het volgende vakje.

**Palmbomen**

Hier ben je veilig voor de speler met het masker van Anubis.