



OP ZOEK NAAR HET GEHEIM GA JE DWARS DOOR MUREN!

AUTEUR: GUNTER BAARS · ILLUSTRATIE: CHRIS MITCHELL · DESIGN: THE BRAND WORKS/KLAUS BENDER · RÄVENSBURGER® SPEL NR. 26 168 O
VOOR 2-4 ONVERSCHROKKEN PIRAMIDOLOGEN VANAF 8 JAAR

INHOUD

speelbord • 11 geheime doorgangen • 11 voetstukken voor de geheime doorgangen • 4 piramidologen • 6 sfinxen • 6 gekleurde kaartjes • 3 dobbelstenen
24 sfinx-kaarten

Dat is een behoorlijk spookachtige piramide die onze farao heeft laten bouwen: lange gangen met geheime doorgangen leiden naar de schatkamer, die door 3 grote sfinxen wordt bewaakt. Zonder de juiste sfinx-kaarten kun je het geheim niet ontsluiten en kom je er niet langs. Luister goed naar de adviezen van de mummies, verzamel zo veel mogelijk sfinx-kaarten en overwin de sfinxen... dan is de legendarische schat voor jou!

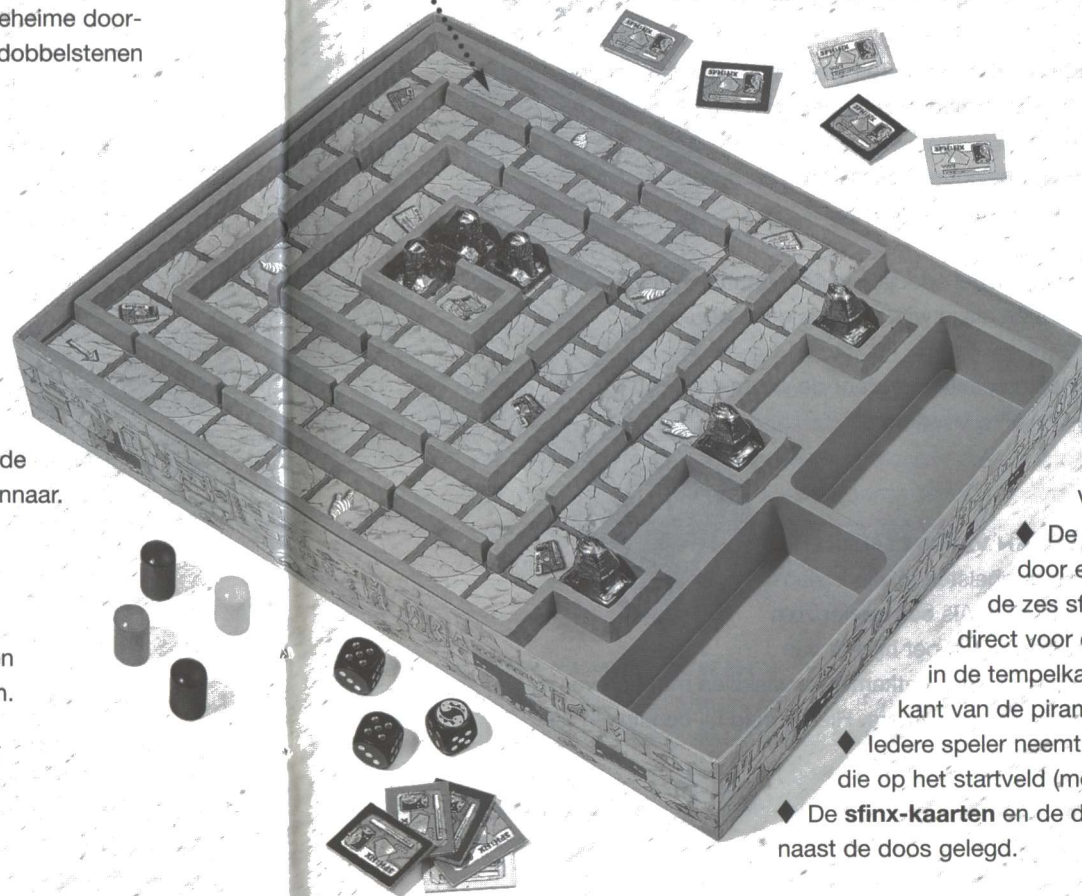
DOEL VAN HET SPEL

Wie met de juiste sfinx-kaarten de drie sfinxen overwint en zo in de schatkamer in het midden van het speelbord doordringt, is de winnaar.

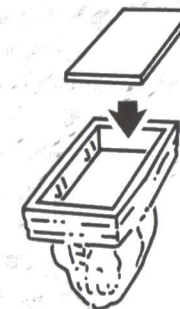
VOORBEREIDING

Voor het allereerste spel:

- ◆ Verwijder voorzichtig de gestanste gedeelten uit het **speelbord** en druk het in de inzet in de doos, zodat de muren zichtbaar worden.
- ◆ Maak de **11 voetstukken voor de geheime doorgangen**, de **24 sfinx-kaarten** en de **zes gekleurde kaartjes** los.



- ◆ Schuif door het hoekige gat in het midden van elk voetstuk een **geheime doorgang**. Zo ontstaan elf kant en klare geheime doorgangen die in de elf grote gaten in het speelbord worden gedrukt. Draai ze daarna zo dat de wand één lijn vormt met de wand van de gang.
- ◆ De zes **gekleurde kaartjes** worden van onderen in de zes **sfinxen** gedrukt, zodat je de kleuren kunt zien als je de sfinx van onderen bekijkt.



Voor ieder spel:

- ◆ De **sfinxen** worden goed door elkaar geschoven én op de zes sfinx-velden gezet: drie direct voor de schatkamer en drie in de tempelkamers aan de buitenkant van de piramide.
- ◆ Iedere speler neemt een **speelfiguur** en zet die op het startveld (met de pijl).
- ◆ De **sfinx-kaarten** en de dobbelstenen worden naast de doos gelegd.



DE SPEURTOCHT BEGINT

De eerste speler gooit de dobbelstenen en verzet z'n speelfiguur. Een zet bestaat uit drie delen. De speler gooit tegelijkertijd drie dobbelstenen en verzet z'n speelfiguur 3 maal na elkaar in volgorde naar keuze. Eén dobbelsteen voor een deel van de zet.

Ieder deel van de zet is een gesloten actie waarvoor de volgende regels gelden:

- ◆ Per deel mag vooruit of achteruit worden gezet. Van richting wisselen mag nooit tijdens maar wel na een deelzet.
- ◆ Je mag andere speelfiguren passeren. Een deelzet mag echter nooit op een bezet veld eindigen.
- ◆ Ook mag je over zoveel speciale velden (mummie-velden en sfinx-kaart-velden) lopen als je wilt. Ook als deze bezet zijn.

Wanneer je met je speelfiguur door de piramide loopt, kan je van alles overkomen:

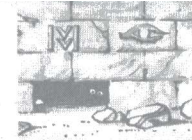
HET VERWISSELEN VAN DE SFINXEN

Op één van de dobbelstenen zijn 2 slangensymbolen te zien. Als een speler zo'n slangensymbool gooit, moet hij één van de drie sfinxen voor de schatkamer verwisselen met één van de drie sfinxen in de tempelkamers. Hierbij mag hij de sfinxen niet van anderen bekijken.



DE GEHEIME DOORGANGEN

Als een deelzet op één van de 2 velden naast een geheime doorgang eindigt, moet de speler zijn speelfiguur tegen de muur drukken. De speelfiguur draait met de doorgang 180° naar de andere kant van de muur. Daarna is dit deel van de zet voltooid. Speelfiguren van andere spelers die naast deze doorgang staan, draaien dus automatisch mee of ze het leuk vinden of niet.



DE SPECIALE VELDEN



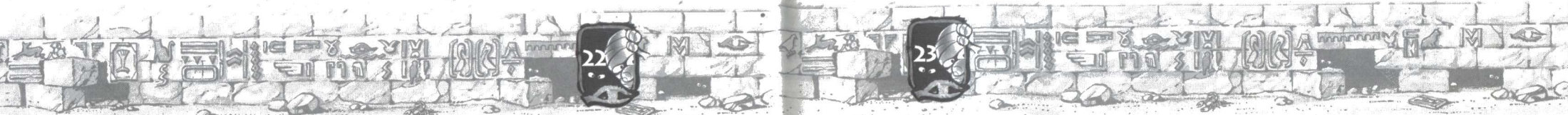
Als een speler tijdens een deelzet op of over een sfinxkaart-veld loopt, moet hij een sfinx-kaart van deze kleur uit de voorraad nemen. Als hij deze tenminste nog niet bezit. Heeft hij echter al een kaart van deze kleur, dan moet hij hem juist aan de voorraad afgeven.

Op sommige plaatsen in de piramide wijzen mummies je de weg. Als een speler op of over zo'n mummieveld loopt, krijgt hij waardevolle informatie toegespeeld. Hij mag één van de sfinxen van anderen bekijken, zonder dat de anderen mee kunnen kijken natuurlijk. Daarna zet hij de sfinx weer terug. Per beurt mag hij slechts één keer kijken, ook als hij over meer mummie-velden loopt.



SFINX-KAARTEN STELEN

Als een speler een andere speler in een gang passeert, mag hij van hem een sfinx-kaart stelen die hij zelf nog niet heeft. Als die speler geen of geen geschikte kaart heeft, dan kan hij dus ook niets stelen. In een beurt mag een speler van meer medespelers stelen, maar nooit meer dan één keer per medespeler.



EINDE VAN HET SPEL

Als een speler denkt dat hij de kleuren van de drie sfinxen voor de schatkamer kent en hij ook in het bezit is van de sfinx-kaarten met die kleuren, dan moet hij zo vlug mogelijk naar de sfinxen voor de schatkamers gaan.

Het is voldoende wanneer hij de eerste sfinx bereikt. Dat hoeft niet persé met het precieze aantal ogen en ook niet aan het eind van een deelzet te zijn.

Daar aangekomen zet hij z'n speelfiguur in de schatkamer en legt de drie sfinx-kaarten voor zich neer. Daarmee voorspelt hij de drie kleuren én de volgorde.

- ◆ Nu kijkt hij -zonder dat de anderen het kunnen zien- onder de drie sfinxen en vergelijkt de kleuren met z'n uitgelegde kaarten. Als de kleuren en de volgorde overeenkomen heeft hij het spel gewonnen.
- ◆ Echter, als een kleur of de volgorde niet overeenstemt, zet hij de sfinxen weer op hun plaats terug. Hij moet al z'n sfinx-kaarten afgeven en z'n speelfiguren op het startveld plaatsen. Vervolgens wordt gewoon verder gespeeld.

NOG VRAGEN?

Een uitgevoerde deelzet mag bij nader inzien niet worden overgedaan.

Het doet er niet toe of een speciaal veld bezet is wanneer men er over loopt. Als een speler over een bezet sfinxkaart-veld loopt, zou hij -in het gunstigste geval- eerst de sfinx-kaart die bij het veld hoort kunnen nemen en aansluitend nog een kaart van die medespeler mogen stelen.

Met jonge spelers kunnen de spelregels iets vereenvoudigd worden:

- ◆ De dobbelsteen met de slangen blijft uit het spel; er wordt dus met twee normale stenen gegooid.
- ◆ Geheime doorgangen worden alleen gebruikt wanneer de speler dat wil.
- ◆ Een sfinx-kaart hoeft niet te worden teruggegeven wanneer men voor de tweede keer over een sfinxkaart-veld loopt.
- ◆ De volgorde van de kleuren speelt bij het overwinnen van de sfinxen geen rol.



SPHINX

