

Ankh

De nukken van een koningin!

voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar

Ankh, de sleutel tot een nieuw leven: Als de farao 's nachts uit haar sarcofaag oprijst zijn de mummies helemaal in haar ban. Want wie haar de mooiste gaven brengt en gunsteling van de koningin wordt, heeft de meeste kans door haar tot een nieuw leven gewekt te worden. Maar helaas heeft de farao zo haar nukken. Wie net nog goed in haar gunst lag, kan het volgende moment weer helemaal in ongenade vallen.

Inhoud

90 kaarten:

- 72 mummiekaarten
in 4 kleuren (waarde 1-5)
- 18 papyruskaarten

mummiekaarten

papyruskaarten



Leg papier en potlood klaar om te punten te noteren.

Doel van het spel

Wie de meeste punten verzamelt, wint. Dat kan alleen maar als de mummies met de juiste gaven, op het goede moment voor de farao verschijnen.



Vorbereiding van het spel

Leg een willekeurige papyruskaart midden op tafel. Schudt de rest van de kaarten (mummie- en papyruskaarten door elkaar) en leg ze verdekt als trekstapel klaar. Daarna nemen de spelers om de beurt 4 kaarten.

De Mummiekaarten:

In dit spel zitten mummies met gaven in 4 kleuren, met een waarde van 1 tot 5 punten. De mummiekaarten kun je in je beurt voor je op tafel leggen; je probeert er de meest waardevolle kaarten te verzamelen.



De Papyruskaarten:

Er ligt steeds maar één papyruskaart zichtbaar – de wensenlijst van de farao. Daarop staat welke mummie met zijn gaven deze beurt punten krijgt. De farao wenst steeds 2 soorten gaven.



- De eerste gave levert dubbele punten op.
 - De tweede gave het normale aantal punten.
 - De derde gave vindt ze niet belangrijk. Dus levert geen punten op.
 - De vierde gave keurt ze af, die levert dus strafpunten op.
- Het getal geeft aan hoeveel mummiekaarten er minstens voor één speler moeten liggen, zodat de puntentelling voor alle spelers kan beginnen.

Spelverloop

Wie kort geleden nog een verband(je) had, mag beginnen. Wie aan de beurt is legt een kaart voor zich neer (mummiekaart) of op de papyrusstapel (papyruskaart) en neemt dan een kaart van de stapel, zodat hij altijd 4 kaarten in zijn hand houdt. Daarna komt de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

Een mummiekaart uitspelen:

Leg een mummiekaart voor je neer. Je kunt hem aan een rij toevoegen of een nieuwe rij beginnen. Je probeert natuurlijk de mummies te verzamelen die bij de komende puntentelling het meeste zullen opleveren.

Maar pas op: de farao heeft haar nukken!

Een papyruskaart uitspelen:

Leg een papyruskaart bovenop de bovenste papyruskaart. De farao wil nu dus andere gaven hebben, je moet dus anders gaan verzamelen. Het kan zomaar zijn, dat een mummie die favoriet van de farao was, plotseling in ongenade valt en bijna geen punten meer opbrengt of zelfs negatief telt.

Voorbeeld:

Een papyruskaart komt dus onder een andere te liggen.

- 1) Eerst bracht de groene mummiekaart met de scarabee nog 8 punten op (4 x 2) en de rode Anubis kreeg 0 punten.



2) Met de nieuwe papyruskaart verandert de score van de mummiekaarten: Nu krijgt die speler bij de puntentelling 4 strafpunten voor de groene mummiekaart. De rode mummiekaart levert echter 3 punten op.



Een offer brengen:

Als je aan de beurt bent, mag je **in plaats van een kaart uit te spelen** net zoveel kaarten uit je hand (tegelijk) afleggen als je wilt en ze vervangen door vanaf de stapel aan te vullen: Als je bijvoorbeeld 3 kaarten weglegt, mag je er **daarna** 3 trekken.

Puntentelling

Het getal op de papyruskaart geeft aan, hoeveel mummies minimaal de farao het hof moeten maken. Als **tenminste één speler** het **minimum aantal mummiekaarten voor zich** heeft liggen, worden meteen de punten geteld.



De puntentelling kan op twee manieren beginnen:

1) Een speler heeft door het uitspelen van een mummiekaart precies het vereiste aantal bereikt. Dus als hij bijvoorbeeld de 5e mummiekaart voor zich op tafel legt en de papyruskaart aangeeft dat de farao door minstens 5 mummies het hof moet worden gemaakt. Er worden dan **meteen** punten geteld.

2) De farao kan ook tussentijds haar wensen veranderen, als er een nieuwe papyruskaart opgelegd wordt, waardoor nu minder mummies haar het hof mogen maken. Eerst moesten er bijvoorbeeld 5 mummies zijn en nu maar 3. Als er op het moment dat de nieuwe papyruskaart op wordt gelegd, tenminste één speler dat aantal mummies heeft liggen, worden **meteen** de punten geteld.

Alle spelers noteren hun punten. Daarna komen **alle** kaarten op de aflegstapel, **behalve de bovenste papyruskaart**. Een nieuwe ronde kan beginnen. De speler links van degene die de puntentelling veroorzaakte, begint deze ronde.

Voorbeeld: Door deze papyruskaart begint er een puntentelling als een speler de 5e mummiekaart voor zich legt. Dan moeten alle spelers meteen hun punten tellen; ook als ze nog geen 5 mummies hebben liggen. Als Tanja een 5e mummiekaart op tafel legt en de puntentelling start, heeft Tom pas de volgende 4 mummiekaarten op tafel liggen:

- een gele mummie met de waarde 4, die dubbele punten opbrengt ($2 \times 4 = 8$)
 - een groene mummie met de waarde 3, die de aangegeven punten oplevert ($1 \times 3 = 3$)
 - een blauwe mummie met de waarde 5, die geen punten krijgt ($0 \times 5 = 0$)
 - een rode mummie met de waarde 2, die strafpunten krijgt ($1 \times -2 = -2$)
- Tom krijgt dus in totaal $8 + 3 + 0 - 2 = 9$ punten.



Julia heeft maar 2 gele mummies, alle beide met een waarde van 3, maar ze scoort er 12 punten mee:

$3 + 3 = 6$ \Rightarrow $2 \times 6 = 12$ punten.



Einde van het spel

Het spel stopt zodra een speler 50 of meer punten heeft. Wie de meeste punten heeft wint. Als de trekstapel op is voordat het spel uit is, blijft alleen de bovenste papyruskaart liggen en worden de papyruskaarten er onder; en alle afgelegde kaarten geschud en weer verdekt als trekstapel op tafel gelegd.

Als je langer wilt spelen, moet de farao ook maar wat meer geduld hebben, zodat jullie tot 100 of 150 punten door kunnen spelen.

© 2016 HUCH! & friends

Auteur: Dave Grigger

Illustratie & Grafiek:

Oliver & Sandra Freudenreich

Redactie: Britta Stöckmann

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering,

voor „Word for Wort“

Productie & Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!
HUCH!